ГОРИЗОНТЫ ХУДОЖЕСТВЕННОГО ОБРАЗОВАНИЯ И ИСКУССТВА XXI ВЕКА

Архитектура, дизайн, изобразительное и декоративное искусство, искусство реставрации

МЕЖДУНАРОДНАЯ НАУЧНАЯ КОНФЕРЕНЦИЯ

к 200-летию Строгановской школы

1825 ГОРИЗОНТЫ ХУДОЖЕСТВЕННОГО ОБРАЗОВАНИЯ И ИСКУССТВА XXI ВЕКА 2025

В дизайне обложки использованы фрагменты композиции А.Федориновой “Айсберг”, 2022. Руководитель Г.А.Криволапова. Кафедра художественного стекла РГХПУ им. С.Г.Строганова



РГХПУ
ИМЕНИ С.Г. СТРОГАНОВА
1825

ГОРИЗОНТЫ ХУДОЖЕСТВЕННОГО ОБРАЗОВАНИЯ и ИСКУССТВА XXI века

(Архитектура, дизайн, изобразительное и декоративное искусство, искусство реставрации)

К 200-летию Строгановской школы (1825-2025)



200 лет

РОССИЙСКИЙ
ГОСУДАРСТВЕННЫЙ
ХУДОЖЕСТВЕННО-
ПРОМЫШЛЕННЫЙ
УНИВЕРСИТЕТ
ИМЕНИ
С.Г.СТРОГАНОВА

Министерство Науки и образования РФ
Российская академия художеств
Российский государственный художественно-промышленный университет им. С.Г.Строганова
Московский архитектурный институт (Государственная академия)
Научно-исследовательский институт истории и теории изобразительных искусств
Национальная академия дизайна
Русско-китайский инновационный центр «Шелковый путь»

Горизонты художественного образования и искусства XXI века

(Архитектура, дизайн, изобразительное и декоративное искусство, искусство реставрации)

Материалы международной научной конференции

Москва, 2025

УДК 74
ББК 85
Г 69
ISBN 978-5-87627-283-6

Рецензенты:
И.В. Смекалов, доктор искусствоведения, старший научный сотрудник Государственной Третьяковской галереи
Е.И. Ковычева, доктор искусствоведения, доцент ФГБОУ ВО «Удмуртский государственный университет»

Печатается по решению научно-методического совета РГХПУ им. С.Г. Строганова

Горизонты художественного образования и искусства XXI века.
(Архитектура, дизайн, изобразительное и декоративное искусство, искусство реставрации).
Коллективная монография по материалам международной научной конференции.

Материалы конференции раскрывают понимание целей и задач современного художественного, архитектурного и дизайнерского образования в различных областях проектно-художественной деятельности, эволюцию художественных и образовательных программ, горизонты прошлого и настоящего в художественном образовании, новые форматы, связанные с сетевыми структурами и центрами притяжения креативных индустрий.

Научно-методический отдел РГХПУ
им. С.Г. Строганова
Отдел декоративного, народного искусства и дизайна НИИ истории и теории изобразительных искусств РАХ

Составители: А.Н. Лаврентьев, А.В. Сазиков
Научные редакторы: А.Н. Лаврентьев, А.В. Сазиков
Редактор-корректор: Н.В. Яшина
Дизайн, верстка: А.Н. Лаврентьев, А.В. Сазиков

© Российская академия художеств, 2025
© РГХПУ им. С.Г. Строганова, 2025
© Авторы, 2025
© Обложка А.А.Коноплевой, 2025

Организаторы конференции:

Министерство науки высшего образования Российской Федерации
Российская академия художеств
Российский государственный художественно-промышленный университет им. С.Г. Строганова
Московский архитектурный институт (Государственная академия)
Научно-исследовательский институт Российской академии художеств
Национальная академия дизайна
Китайская Академия Искусств, Ханчжоу Творческая организация «Шелковый путь искусства» Москва-Тяньцзинь

Оргкомитет конференции:

С.В. Курасов, Академик РАХ, профессор, ректор РГХПУ им. С.Г. Строганова

Д.О. Швидковский, Президент Российской академии архитектуры и строительных наук (РААСН), Академик РАХ, ректор МАРХИ

Ю.В. Назаров, Президент Национальной Академии Дизайна, член-корреспондент РАХ, профессор РГУ им. А.Н. Косыгина (Технологии. Дизайн. Искусство)

М.А. Бурганова, Академик РАХ, профессор РГХПУ им. С.Г. Строганова, зам. директора по науке Московского государственного музея «Дом Бурганова»

К.Н. Гаврилин, член-корреспондент РАХ, профессор РГХПУ им. С.Г. Строганова

Н.Н. Ганцева, Ученый секретарь РГХПУ им. С.Г. Строганова

Э.М. Глинтерник, профессор Санкт-Петербургского государственного университета, член Национальной академия дизайна

Г.В. Есаулов, вице-президент РААСН, проректор МАРХИ по научной работе

Даль Фалько Федерика, профессор кафедры промышленного дизайна Университета La Sapienza, Рим), член Национальной академия дизайна

А.Н. Лаврентьев, профессор, и.о. проректора РГХПУ им. С.Г. Строганова по научной и международной работе, вице-президент Национальной академии дизайна

Чжан Чуньян, доктор наук, директор Китайского Музея дизайна при Китайской Академии Искусств, Ханчжоу

А.В. Сазиков, зав. отделом художественных проблем дизайна декоративного и народного искусства НИИ РАХ, Главный ученый секретарь Национальной академии дизайна

Го Сяобинь, почетный член РАХ, доцент РГХПУ им. С.Г. Строганова, директор Российско-китайского центра «Шелковый путь искусства»

Содержание

С.В. КУРАСОВ
Единство художественного пространства и художественно-промышленное образование 14

Ю.В. НАЗАРОВ
Перспективы развития художественного творчества и проектной культуры дизайна в XXI веке 18

Часть 1. Миссия художественно-промышленного и архитектурного образования в формировании предметно-пространственной среды. Проблемы универсализма и специализации

М.А. БУРГАНОВА
Влияние новых технологий в искусстве на образовательный процесс. Опыт кафедры монументально-декоративной скульптуры РГХПУ им. С.Г. Строганова 24

В.Д. УВАРОВ, ЛИ ДАНИН
Традиции и инновации в современном художественном образовании: интеграции искусства и технологий 28

Э.М. ГЛИНТЕРНИК
Программы специальных дисциплин В.М. Конашевича и Д.И. Митрохина на полиграффаке ленинградского ВХУТЕИНа 31

ЛУН ХУНЮЙ
Изучение исторических форм мебельного искусства как методика подготовки дизайнеров (на примере художественного образования Китая и России) 39

С.В. МКРТЧЯН, А.Э. ВАСИЛЬЕВА
XXI век – век культурного хаоса: истоки и причины ...41

Ю.В. НАЗАРОВ, П.Д. ПОЛЬШИНА
Современное мировоззрение в культуре 48

Е.А. ТРЕТЬЯКОВ
Вопросы восприятия архитектуры и влияние феноменологии. Обзор ключевых исследований конца XX – начала XXI века 56

Э.Р. ХУСАНБАЕВА, Е.А. ЗАЕВА-БУРДОНСКАЯ
К проблеме регионального и этнического своеобразия интерактивного мультимедийного слоя в дизайне города 60

В.В. САВИНКИН
Воспитательная работа на кафедре дизайна архитектурной среды МАРХИ в контексте современных реалий развития профессии архитектора-дизайнера 61

Т.А. ПЕТУШКОВА
Синергетическое мировидение и дизайн-образование 74

М.Р. БОРОДИНА
Творческая коммуникация в поле современного художественного образования 78

S.V. KURASOV
The Unity of Artistic Space and Industrial Art Education 14

Yu.V. NAZAROV
Prospects for the Development of Artistic Creativity and Design Culture in the 21st Century 18

Part 1. The Mission of Industrial Art and Architectural Education in the Creation of the Environment. Problems of Universalism and Specialization

M.A. BURGANOVA
The Influence of New Technologies in Art on the Educational Process. The experience of the Department of Monumental and Decorative Sculpture of the Russian State Stroganov University of Design and Applied Arts 24

V.D. UVAROV, LEE DANIN
Traditions and Innovations in Modern Art Education: Integration of Art and Technology 28

E.M. GLINTERNIK
Programs of special disciplines of V.M. Konashevich and D.I. Mitrokhin at the Printing Department of the Leningrad VKHUTEIN 31

LONG HONGYU
The Study of Historical Forms of Furniture Art as a Method of Training Designers (using the Example of Art Education in China and Russia) 39

S.V. MKRTCHYAN, A.E. VASILYEVA
21st Century – the Century of Cultural Chaos: Origins and Causes 41

Yu.V. NAZAROV, P.D. POLSHINA
Modern Worldview in Culture 48

E.A. TRETYAKOV
Issues of Perception of Architecture and Influence of Phenomenology. Review of Key Research in the End of the XX — Beginning of the XXI Century 56

E.R. KHUSANBAYEVA, E.A. ZAYEVA-BURDONSKAYA
On the Problem of Regional and Ethnic Identity of the Interactive Multimedia Layer in the Design of the City 60

V.V. SAVINKIN
Educational Work at the Architectural Environment Design Department of the MARCHI in the context of Modern Realities of the Development of the Architect-Designer Profession 61

T.A. PETUSHKOVA
Synergetic Worldview and Design Education 74

П.В. АМЕЛИНА
Традиции и новации в современном художественном образовании 85

МОХИНУР МАКСУМОВА
Инклюзивный дизайн в современной образовательной и художественно-проектной деятельности 89

Часть 2. Традиции и вызовы времени. Страницы истории художественно-промышленного образования

Т.Л. АСТРАХАНЦЕВА
Н.В. Глоба и Владикавказ. Неизвестные страницы музейно-педагогической деятельности 96

Н.Л. БОРИСОВА, В.П. БУРЫЙ
К истории реставрации памятников стенописей в Строгановском университете 101

Д.М. ЧАВУШЬЯН
Выпускница Строгановского училища К.А. Апухтина в основе становления сканно-эмальерного дела в селе Красном на Волге 106

Н.Ю. КРАСНОСЕЛЬСКАЯ
Художественный металл в некоторых постройках архитектора Императорского Строгановского училища А.А. Галецкого 113

Н.И. БАРСУКОВА
Супрематизм как художественная программа развития советского фарфора на ленинградском фарфоровом заводе 119

Э.М. АНДРОСОВА, В.В. САМСОНОВА
От инноваций ВХУТЕМАСа к новым образовательным концепциям XXI века. Преемственность обучающих практик Варвары Степановой в программах модуля «Дизайн костюма» творческих вузов России 127

Т.О. ШУЛИКА
Роль традиций Авангарда в формировании «картины мира». Опыт учебного проектирования 132

М.С. ШИРОКОВСКИХ
Кафедра мебельно-декоративных тканей ЛВХПУ имени В.И. Мухиной в 1946-1991 гг. и ее роль в развитии ленинградской школы художественного текстиля 141

Н.Л. КУЗВЕСОВА
У истоков советского графического дизайна. Педагогическая деятельность Владимира Николаевича Левитского 148

О.В. СТРИЖАКОВА
Искусство и образы спорта в Олимпийском движении 157

M.R. BORODINA
Creative Communication in the System of Contemporary Art Education 78

P.V. AMELINA
Traditions and Innovations in Modern Art Education 85

MOKHINUR MAKSUMOVA
Inclusive Design in Contemporary Educational and Art Project Activities 89

Part 2. Traditions and Challenges of the Time. Pages of the History of Industrial Art education

T.L. ASTRAKHANTSEVA
N.V. Globa and Vladikavkaz. Unknown Pages of Artistic and Pedagogical Activity 96

N.L. BORISOVA, V.P. BURY'J
On the History of Restoration of Wall Paintings at Stroganov University 101

D.M. CHAVUSHYAN
A graduate of the Stroganov School, K.A. Apukhtina is at the Heart of the Formation of the Scan-enamel Business in the Village of Krasny on the Volga 106

N.Y. KRASNOSELSKAYA
Artistic Metal in some Buildings of the Architect of the Imperial Stroganov School A.A. Galetsky 113

N.I. BARSUKOVA
Suprematism as an Artistic Program for the Development of Soviet Porcelain at the Leningrad Porcelain Factory 119

E.M. ANDROSOVF, V.V. SAMSONOV
From VKHUTEMAS innovations to the New Educational Concepts of the 21st century. The Continuity of Varvara Stepanova's Teaching Practices in the Programs of the Costume Design module at Creative Universities in Russia 127

T.O. SHULIKA
The role of Avant-garde Traditions in Formation the "Worldview". Educational Design Experience 132

M.S. SHIROKOVSKIKH
The Department of Furniture and Decorative Fabrics of the Leningrad Higher Art School named after V.I. Mukhina in 1946-1991 and its role in the Development of the Leningrad School of Artistic Textiles ...141

N.L. KUZVESOVA
At the Origins of Soviet Graphic Design. Pedagogical Activity of Vladimir Nikolaevich Levitsky 148

O.V. STRIZHAKOVA
Art and Images of Sports in the Olympic Movement ..157

Часть 3. История дизайна и декоративного искусства, национальный культурный код и проблемы реставрации

А.И. МАШАКИН, М.В. СИЛЬВЕСТРОВА, Е.А. КРУГЛЯКОВА
Цифровые технологии в подготовке реставраторов мебели 166

В.В. САФОНОВ, А.Е. ТРЕТЬЯКОВА, М.В. ПЫРКОВА
Проблема технологического аспекта в художественном образовании реставратора 173

Е.И. ЗЫЛЕВА
Реконструкция техники «сажения по бели», на примере накосника из коллекции НЛ. Шабельской: методология и практика 177

Л.Л. КИМ
Исследование и воссоздание ювелирной техники сетчатого плетения с эмалевым декором в женских аксессуарах начала XX века 184

Л.А. ЗАХАРОВА, А.А. ЗВОРЫГИНА
Роль студенческого образовательного симпозиума по гончарному искусству «Песня Удмуртской земли» в развитии профессионального молодежного сообщества 190

А.Н. ЧЕБАН, А.П. МЯЧИН
Роль исследований в развитии архитектуры и искусства 197

Н.А. УРАДОВСКИХ, Д.М. ЧАВУШЬЯН
Комплексное исследование и методы реконструкции техники ажурного оловянного литья второй половины XVI в. (на примере царских врат Благовещенского собора в Сольвычегодске) 202

С.С. БОГАТОВА, И.Б. ВОЛКОДАЕВА
Композиционно-стилистическая трансформация растительного орнамента обоев в культурно-историческом контексте 218

Т.А. ЛЯГИНА, Н.Ю. КРАСНОСЕЛЬСКАЯ
Реконструкция медных сплавов в украшениях киевской археологической культуры III–V вв. н.э. 223

О.К. ПОЧИНКОВА, Н.Ю. КРАСНОСЕЛЬСКАЯ
Исследование и реконструкция миниатюрной живописи в предметах ювелирного искусства Западной Европы и России XVIII — первой половины XIX века 230

К.Г. КУРТОВА
Русская идентичность как художественная концепция современного проектирования парфюмерных флаконов 242

ЛЮЙ СЫЦЗЯ
Размышления о совершенствовании традиционной резьбы по нефриту с помощью цифровой скульптуры 251

Part 3. The history of design and Decorative Arts, the National Cultural Code and the Problems of Restoration

A.I. MASHAKIN, M.V. SILVESTROVA, E.A. KRUGLYAKOVA
Digital Technologies in the Training of Furniture Restorers 166

V.V. SAFONOV, A.E. TRETYAKOVA, M.V. PYRKOVA
The Problem of the Technological Aspect in the Art Education of the Restorer 173

E.I. ZYLEVA
Reconstruction of the Technique of "Whitewashing", on the example of a Tip from the collection of N.L. Shabelskaya: Methodology and Practice 177

L.L. KIM
Research and Recreation of Jewelry Technique of Mesh Weaving with Enamel Decoration in Women's Accessories of the early 20th Century 184

L.A. ZAKHAROVA, A.A. ZVORYGINA
The Role of the Student Educational Symposium on Pottery "Song of the Udmurt Land" in the Development of a Professional Youth Community 190

A.N. CHEBAN, A.P. MYACHIN
The Role of Research in the Development of Architecture and Art 197

N.A. URADOVSKIKH, D.M. CHAVUSHYAN
Comprehensive Research and Methods of Reconstruction of Openwork Tin Casting Technique of the Second Half of the XVI century. (On the example of the Royal Gates of the Annunciation Cathedral in Solvychegodsk) 202

S.S. BOGATOVA, I.B. VOLKODAEVA
Compositional and Stylistic Transformation Floral Wallpaper Ornament in a Cultural and Historical Context 218

T.A. LYAGINA, N.Y. KRASNOSELSKAYA
Reconstruction of Copper Alloys in Jewellery of the Kiev Archaeological Culture of the III–V Centuries 223

O.K. POCHINKOVA, N.Y. KRASNOSELSKAYA
Research and Reconstruction of Miniature Paintings in the Objects of Jewelry Art of Western Europe and Russia of the XVIII — first half of the XIX century 230

K.G. KURTOVA
Russian Identity as an Artistic Concept of Contemporary Parfume Bottle Design 242

LU SIJIA
Analysis of the Use of Digital Technologies in Sculpture Creation in the Context of Globalization 251

LI XIAOYU
The artistic Value of Woodcut Albums of the 17th Century with Chinese Landscapes using the Example of the Album «Landscapes of Taiping» 253

ЛИ СЯОЮЙ
Художественная ценность ксилографических альбомов XVII века с китайскими пейзажами на примере альбома «Пейзажи Тайпина» 253

ЧЭНЬ МЯО
Крестьянские сюжеты в живописи Нового Китая: уникальность привычных картин 260

Часть 4. Структура учебного процесса и проблема новых компетенций

Т.А. МОНИНА, В.А. ЗАРУДНЫЙ
Как космос и футурология формируют зоны притяжения в образовании. Драйверы нового поколения специалистов 268

А.А. ДУБОВА
Информация, как новая категория проектного подхода в академической практике дизайна 273

В.И. МАРТЫНОВА, Н.М. ШАБАЛИНА
Ключевые тенденции в сфере VR технологий и их применение в художественно-проектной и образовательной деятельности 278

А.В. БЕЛОУСОВА, Е.Е. КУРШАКОВА
Формирование личного бренда – новая компетенция в художественном образовании 283

И.А. БОРТАШ
Актуальные задачи современной образовательной и художественно-проектной деятельности: дизайн-исследование как неотъемлемая часть учебного процесса 287

И.В. ЛОБАЧЕВА
Специфика подготовки специалистов по направлению «дизайн» в системе СПО. Опыт адаптации методов проектирования 293

А.В. ЯКИМЕНКО
Особенности подготовки дизайнеров в Китайской Академии Художеств и в РГХПУ им. С.Г. Строганова. Опыт сравнения 301

М.Б. УДАЛЬЦОВА, Д.Н. РОЖНОВ,
Бионическая трансформация в курсе промышленного дизайна 304

А.И. ГАБДУЛХАКОВА, Ю.В. КОНДАКОВА
Использование современных цифровых технологий в дизайн-проектировании с учётом применения бионического метода 307

И.В. ДМИТРИЕВА
Влияние бионических закономерностей на дизайн осветительных приборов 311

М.Т. МАЙСТРОВСКАЯ
Экскурсионная деятельность в искусствоведческом образовании 316

CHEN MIAO
Peasant Subjects in Modern Chinese Painting: the Uniquness of Genre Paintings 260

Part 4. The structure of the Educational Process and the Problem of New Competencies

T.A. MONINA, K.A. BORISOV
How Space and Futurology form zones of Attraction in Education. Drivers of the New Generation of Specialists 268

A.A. DUBOVA
Information as a New Category the Project Aproach in the Academic Practice of Design 273

V.I. MARTYNOVA N.M. SHABALINA
Key Trends in the field of VR Technologies and their Application in Art Design and Educational Activities 278

A.V. BELOUSOVA, E.E. KURSHAKOVA
Building a Personal Brand is a New Competence in Art Education 283

I.A. BORTASH
Current Tasks of Modern Educational and Artistic-industrial Activities. Design Research as an Integral Part of the Educational Process 287

I.V. LOBACHEVA
Specificity of Training Specialists in the Direction of «Design» in the System of Secondary Education. Experience in Adaptation of Design Methods 293

A.V. YAKIMENKO
Towards the Comparative Analysis of Design Bachelor's Curriculum at China Academy of Art and Stroganov University 301

M.B. UDALTSOVA, D.N. ROZHNOV,
Bionic Transformation in the Industrial Design Curriculum 304

A.I. GABDULKHAKOVA, YU.V. KONDAKOVA
The use of Modern Digital Technologies, Taking into Account the Application of the Bionic Method 307

I.V. DMITRIEVA
The Influence of Bionic Patterns on the Design of Lighting Fixtures 311

M.T. MAISTROVSKAYA
Sightseeing Activities in Art-history Education 316

ZHU YUWEN
Current Practice and Research in Photographic Education in China 320

N.A. ASTAKHOVA (TSYGINA)
Application of William Mortensen's Methodology in Teaching Professional Disciplines of the Specialty "Photography Technique and Art" 330

ЧЖУ ЮЙВЭНЬ
Современная практика и исследования в сфере фотографического образования в Китае 320

Н.А. АСТАХОВА (ЦЫГИНА)
Применение методики Уильяма Мортенсена в преподавании профессиональных дисциплин специальности «Техника и искусство фотографии» 330

ЧЖОУ ЮЙ
Смешанные техники в современном китайской искусстве как отражение «пограничных» тенденций в синтезе национальных и западных традиций 337

Т.В. ШАЦКАЯ
Эргономические требования к проектированию и производству ювелирных изделий 342

С.В. МКРТЧЯН
Монотипия как средство развития ассоциативного восприятия проектной задачи у обучающихся 346

СУНЬ ЦЗЯТУН
Дистанционное образование: курс 2-d графики в китайских университетах 349

В.Д. УВАРОВ, ЛЯН СЫЯО
Особенности организации обучения шрифту и книжной графике в дизайн-студиях дополнительного образования современного Китая 355

В.Д. УВАРОВ, Г.В. ОНИСЬКОВ
Эволюция и роль создания рисованных историй в России с 1935 года до современности в художественном образовании 361

А.И. ПАК
Педагогическая методика Йозефа Бойса 366

Часть 5. Искусственный интеллект и цифровые технологии: проблемы коммуникации в проектной деятельности

М.В. РЕШЕТОВА
Генеративный дизайн в образовательной среде вуза ..372

А.К. ТРОФИМОВА, Н.Ю. КАЗАКОВА
Цифровизация как актор развития механизмов смешанной реальности в сфере художественно-проектной деятельности 378

Т.В. БЕЛЬКО, М.А. БЕРЕЗОВА
Технокрафтовый подход в проектной культуре в области дизайна и моды 383

А.А. ГЛАДКОВ
Инновационные знаниях. Как искусственный интеллект может поменять требования к навыкам дизайнеров и художников 388

Ю.Б. МИРОНОВА
Влияние искусственного интеллекта и других современных технологий на художественное образование 395

ZHOU YU
Mixed Techniques in Modern Chinese Art as a Reflection of «Borderline» Trends in the Synthesis of National and Western Traditions 337

T.V. SHATSKAYA
Ergonomic Requirements for the Design and Manufacture of Jewelry 342

S.V. MKRTCHYAN
Monotype as a Means of Developing Associative Perception of a Project task in Students 346

SUN JIATONG
Distance art Education: 2-d Graphics Course at Chinese Universities 349

V.D. UVAROV, LIANG SIYAO,
Features of the Organization of Type and Book Graphics Training in Design Studios of Additional Education in Modern China 355

V.D. UVAROV, G.V. ONISKOV
The Evolution and Role of Creating Graphic Narratives in Russia from 1935 to the Present in Art Education ...361

A.I. PAK
The Pedagogical Methodology of Joseph Beuys 366

Part 5. Artificial Intelligence and Digital Technologies: Communication Problems in Design Activities

M.V. RESHETOVA
Generative Design in the Educational Environment of the University 372

A.K. TROFIMOVA, N.Y. KAZAKOVA
Digitalization as an Actor in the Development of Mixed Reality Mechanisms in the Sphere of Art and Design activity 378

T.V. BELKO, M.A. BEREZOVA
Technocrati Approach in Design and Fashion Design Culture 383

A.A. GLADKOV
Innovative Knowledge. How Artificial Intelligence can Change the Skill Requirements of Designers and Artists 388

Yu.B. MIRONOVA
The Impact of Artificial Intelligence and others Modern Technologies for Art Education 395

A.A. DRUZHININA
Evolution of Scientific Activity in the Era of Artificial Intelligence: Pros and Cons 399

A.V. VASILIEV
The Design and Art Component in the Artworks of Contemporary CG Artists — the Problem of Exhibiting and Perceiving Digital Art Objects 403

А.А. ДРУЖИНИНА
Эволюция научной деятельности в эпоху искусственного интеллекта: плюсы и минусы 399

А.В. ВАСИЛЬЕВ
Проектная и художественная составляющая в работах современных CG художников – проблематика экспонирования и восприятия цифровых объектов искусства 403

М.Л. ПЕТЛИЦКАЯ
Виртуальное пространство метамузея как объект цифрового искусства 412

М.А. ОБЕТКОВСКАЯ
Влияние цифровых технологий на формирование аутентичных художественных программ в современном дизайне 418

В.Д. УВАРОВ, ВАН СЮЕЖУЙ,
Влияние современных цифровых технологий на состояние искусства и дизайнерской деятельности 421

Е.А. ЛАВРЕНТЬЕВА, В.В. ХИМАЧ
Трансформация традиционных видов искусства: скульптура, живопись и графика в эпоху цифровых технологий 425

А.И. ШКАРИН-ХАНОВ
Оцифровка фондов МЦХШ при РАХ, публикация их на сайте и создание виртуального пространства МЦХШ 431

Н.Л. СЕЛИВАНОВ
Проектные методы включения в образовательный процесс технически опосредованных форм художественной деятельности 437

Е.В. ВИШНЕВСКАЯ, М.А. СУВОРОВА
Нейросети и искусственный интеллект: дизайн будущего 443

Е.В. ВИШНЕВСКАЯ, Е.С. ТРОФИМЧУК
Искусственный интеллект для дизайнера 446

Н.С. КАРПЕНКО, М.И. ИВАНОВ
Как искусственный интеллект изменит дизайн ...449

Н.С. КАРПЕНКО, Е.А. БРИТОВСКАЯ
Роль искусственного интеллекта в дизайне 454

Т.А. САМСОНОВА
Искусственный интеллект: как нейросети применяются для создания креативов 457

Т.А. САМСОНОВА, Т.О. СКРЯЖНИКОВА
Искуственный интеллект и его применение в деятельности дизайнера 461

Т.А. САМСОНОВА, Ф.А. УСИКОВ
Как дизайнеры могут эффективно использовать в своей работе искусственный интеллект 466

M.L. PETLITSKAYA
The Virtual Space of the Metamuseum as an Object of Digital Art 412

M.A. OBETKOVSKAYA
The Influence of Digital Technologies on the Formation of Authentic Artistic Programs in Modern Design 418

V.D. UVAROV, VAN SUEJUY
The Impact of Modern Digital Technologies on the Current State of Art and Design activities 421

E.A. LAVRENTIEVA, V.V. KHIMACH
Transformation of Traditional Arts: Sculpture, Painting and Graphics in Digital Era 425

A.I. SHKARIN-KHANOV
Digitization of the Funds of the Moscow Central Art School at the Russian Academy of Arts, Publication on the Website and the Creation of the Virtual Space of the School 431

N.L. SELIVANOV
Design Methods for the Inclusion of Technically Mediated Forms of Artistic Activity in the Educational Process ..437

E.V. VISHNEVSKAYA, M.A. SUVOROVA
Neural Networks and Artificial Intelligence: Designing the Future 443

E.V. VISHNEVSKAYA, E.S. TROFIMCHUK
Artificial Intelligence for Designer 446

N.S. KARPENKO, M.I. IVANOV
How Artificial Intelligence will Change Design 449

N.S. KARPENKO, E.A. BRITOVSKAYA
The Role of Artificial Intelligence in Design 454

T.A. SAMSONOV
Artificial Intelligence: How Neural Networks are Used to Create Creatives 457

T.A. SAMSONOVA, T.O. SKRYAZHNIKOVA
Artificial Intelligence and its Usage in Designer's Work ..461

T.A. SAMSONOV, F.A. USIKOV
How Can Designers Effectively Use Artificial Intelligence in their Work 466

Part 6. New Concepts of Creativity: Media, Futurology and Synthesis of Arts

P.E. RODKIN
On the Problem of Expertise and Media in the Russian Design Industry 472

N.V. CHUNAKOVA
Multidisciplinarity as a Leading Principle of Product Design for the Creative Marketplace 476

E.B. ABDULLAEV
Creative Experimental Methods, the Use Color and Musical Content 481

Часть 6. Новые концепции креативности: медийность, футурология и синтез искусств

П.Е. РОДЬКИН
К проблеме экспертности и медийности в российской дизайн-индустрии 472

Н.В. ЧУНАКОВА
Мультидисциплинарность как ведущий принцип студенческого проектирования 476

Э.Б. АБДУЛЛАЕВ
Творческие экспериментальные методы, использования цветомузыкального контента 481

ДУН ХАН
Инновационное использование традиционных символов в дизайне выставок Китая 493

К.А. НИКОЛЬСКИЙ
Современные методы дизайна высокотехнологичных космических объектов и архитектуры 495

Т.В. БЕЛЬКО, А.В. ЛИТАВРИНА
Синтез искусств как инструмент формирования единого культурного ландшафта города 499

А.Г. ТРУШЕЧКИНА
Светлые мечты: импрессионизм как историческое зеркало эпохи «Бури и натиска» 505

ВЭН ЦЗЯНЬ КАЙ
Наследование и развитие ляньхуаньту в цифровую эпоху 510

ТАН И, Г.З. СПЕКТОР
Влияние инновационных технологий на ландшафтный дизайн городских общественных пространств архитектурной среды 513

Заключение

А.Н. ЛАВРЕНТЬЕВ, О.А. ЕФРЕМОВА, В.Ф. ЗИВА, А.А. КИРИНЮК
Стратегии и тактики проектно-художественного творчества в контексте проблем художественно-промышленного образования и сохранения национальной культурной идентичности России 520

DONG HAN
Innovative Use of Traditional Symbols in China's Exhibition Design 493

K.A. NIKOLSKY
Modern Design Methods for High-tech Space Objects and Architecture 495

T.V. BELKO, A.V. LITAVRINA
Synthesis of Arts as a Tool for Development of an Unified Cultural Landscape of a City 499

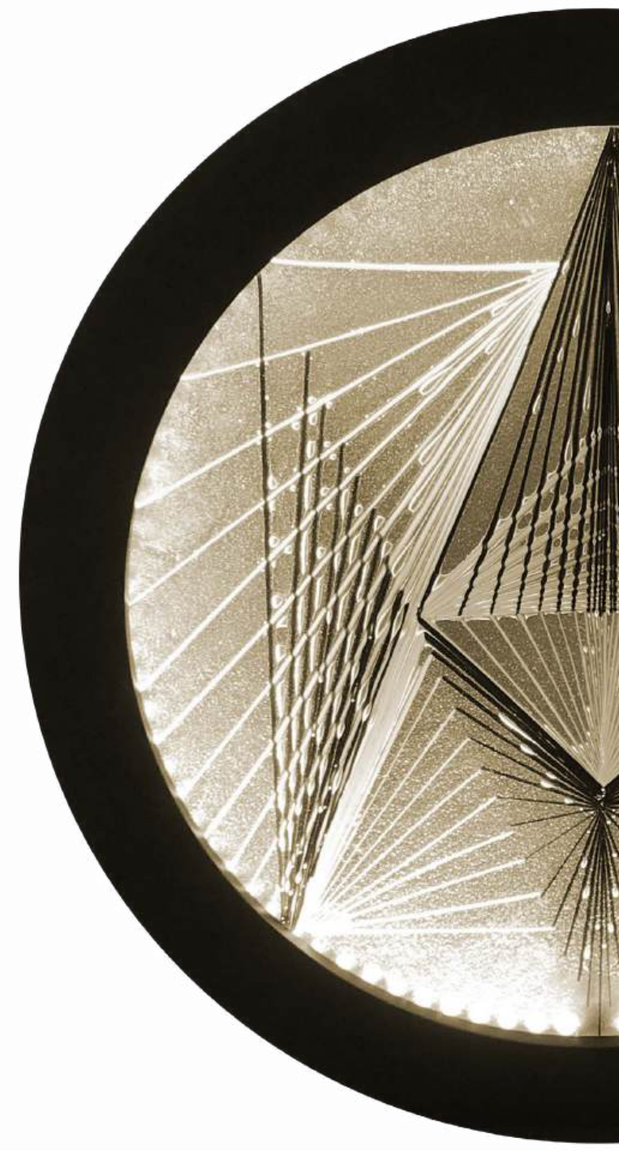
A.G. TRUSHECHKINA
Bright Dreams: Impressionism as a Historical Mirror of the Era of "Storm and Stress" 505

WENG JIAN KAI
The Inheritance and Development of Lianhuantu in the Digital Age 510

TAN YI, G.Z. SPECTOR
The Influence of Innovative Technologies on the Landscape Design of urban Public Spaces of the architectural environment 512

Conclusion

A.N. LAVRENTIEV, O.A. EFREMOVA, V.F. ZIVA, A.A. KIRINYUK
Strategies and Tactics of Design and Artistic Creativity in the Context of the Problems of Artistic and Industrial Education and the Preservation of the national cultural identity of Russia 520



С.В. КУРАСОВ
Ректор РГХПУ им. С.Г. Строганова, доктор искусствоведения, профессор, действительный член РАХ

S.V. KURASOV
Rector of the Russian State Stroganov University of Design and Applied Arts, Doctor of Arts, Professor, Full Member of the Russian Academy of Arts

ЕДИНСТВО ХУДОЖЕСТВЕННОГО ПРОСТРАНСТВА И ХУДОЖЕСТВЕННО-ПРОМЫШЛЕННОЕ ОБРАЗОВАНИЕ

THE UNITY OF ARTISTIC SPACE AND INDUSTRIAL ART EDUCATION

Вводная статья знакомит со структурой сборника материалов конференции, выделяет направления исследований авторов выступлений, связанные с цифровыми технологиями и искусственным интеллектом, превратившиеся уже в рутинные инструмент. Акцентируется в этих условиях необходимость не только в узкой специализации, но и универсализации художественного, дизайнерского, архитектурного образования как залог успешного и своевременного ответа на потребности современных креативных индустрий.

The introductory article presents the structure of the conference proceedings, highlights the research areas of the authors of the presentations related to digital technologies and artificial intelligence, which have already become a routine tool. In these conditions, the need is emphasized not only for narrow specialization, but also for the universalization of art, design, and architectural education as a key to a successful and timely response to the needs of modern creative industries.

Ключевые слова: художественно-промышленное образование, Строгановская школа, универсализация и специализация в сфере художественного и дизайнерского образования, цифровые технологии и художественное творчество.
Keywords: art and industrial education, Stroganov school, universalization and specialization in the field of art and design education, digital technologies and artistic creativity.

Трехдневная научная конференция «Горизонты художественного образования и искусства 21 века. (Архитектура, дизайн, изобразительное и декоративное искусство, искусство реставрации)» состоялась благодаря давнему и успешному сотрудничеству РГХПУ им. С.Г. Строганова с Российской академией художеств, НИИ теории и истории изобразительных искусств РАХ, Московским архитектурным институтом (Государственной академией), Национальной академией дизайна.

Конференция является одним из инструментов проведения фундаментальных научных исследований в сфере искусствознания, истории и теории изобразительного и декоративного искусства, дизайна и архитпктуры, Университетом им. С.Г.Строганова по нескольким направлениям:

— Создание креативных творческих кластеров на базе образовательных организаций в субъектах Российской Федерации;

— Художественная и проектная культура цифрового искусства и дизайна в контексте социально-экономических трансформаций XXI века;

— Совершенствование модели взаимодействия организаций высшего образования творческой направленности с профессиональным сообществом, базовыми школами и колледжами, их научно-исследовательское, научно-методическое и информационно-технологическое сопровождение;

— Разработка стратегий и тактик проектно-художественного творчества в области изобразительного и декоративного искусства и архитектуры, технической эстетики и дизайна с целью формирования гуманистически ориентированной предметно-пространственной и информационной среды, сохраняющей и развивающей национальную культурную идентичность России.

Формат международной научной конференции позволяет апробировать авторские концепции, поделиться новым исследовательским материалом, высказать предложения по развитию новых научных областей. Нынешняя конференция привлекла более 80 участников. Заседания проходили в течение нескольких дней — на площадке Строгановкого университета, Российской Академии Художеств, а также в дистанционном формате.

Своими исследованиями поделись сотрудники НИИ РАХ, педагоги архитектурных и художественных, вузов, художники из различных регионов России, представители университетов Китая, педагоги из Узбекистана (Ташкентский государственный технический университет им. И. Каримова). Одной из центральных темой обсуждения стала проблемы вызова традиционным сферам художественного проектирования, связанная с использования цифровых технологий, инструментов искусственного интеллекта в творческой деятельности. Рождение новой интеллектуально-художественной сферы проектирования ставит задачи и перед современной школой.

Другим актуальным направлением исследования становится выработка подходов к анализу и сохранению национального культурного кода в разработке средовых комплексов, промышленных изделий дизайне костюма, графике и живописи. Особое значение в этой связи приобретает сохранение роли академических дисциплин в подготовке художников, с одной стороны, и выявление актуальных, перспективных направлений в художественной сфере, поиск новых средств художественной выразительности, не исключающих опыт традиции, но дающих новую жизнь достижениям отечественной и мировой школ дизайна, архитектуры, монументального и декоративного искусства.

Во многих творческих вузах России появились новые отделения, связанные с реставрацией произведений изобразительного и декоративного искусства. Организация музеев дизайна и коллекций различного рода произведений промышленного искусства ставит задачу атрибуции, сохранения и реставрации подобных объектов, как важных свидетельств истории и элементов национального культурного наследия. Выступления педагогов и аспирантов РГХПУ им. С.Г.Строганова и РГУ им. А.Н.Косыгина продемонстрировали наличие фундаментальной базы современной отечественной реставрационной школы, сочетающей искусствоведческий и технико-технологический анализ, экспертизу и использование новейших технологий в консервации и реставрации монументальной живописи, художественных изделий из дерева, металла, бумаги и других материалов.

Направление задали тезисы Президента Национальной академии дизайна Ю.В.Назарова, касающиеся перспектив использования виртуальной и дополненной реальности в искусстве и дизайне. На основе опыта кафедры реставрации мебели РГХПУ им. С.Г.Строганова по цифровизации музейных экспонатов, представленного в докладе А.И.Машакина, М.В.Сильвстровой и Е.А.Кругляковой может быть развернута целая программа для отечественных музеев. Виртуальный показ экспонатов в динамике, обзор со всех сторон в сочетании с физическим представлением тех же объектов дает более полную не только конструктивну и технологическую информацию, но, что не менее важно — информацию культурно-историческую, связанную с образом жизни, ценностями и привычками наших предков.

Хочется отметить выступления Т.В.Белько и М.А.Березовой (Тольятти, Поволжский университет сервиса), А.А.Гладкова (Липецкий государственный технический университет), А.А.Васильева и А.А.Дружининой (РГХПА им. С.Г.Строганова), И.А.Борташ и Ю.Б.Мироновой (КДДДИ РГХПУ им. С.Г.Строганова), выдвигавших оригинальные авторские трактовки взаимодействия аналоговых и цифровых технологий, поиска новых средств художественной выразительности, анализировали методику проектной работы с инструментарием ИИ.

Более трети участников — молодые преподаватели, магистранты и аспиранты, среди них — члены СНО Строгановки (кафедры промышленного дизайна, реставрации художественного металла, реставрации мебели и кафедры истории искусства и гуманитарных наук). Российские вузы также представляли МАРХИ, РГУ им. А.Н. Косыгина, НИУ ВШЭ, РГУ нефти и газа, Институт бизнеса и дизайна, РЭУ им. Плеханова, СПБГХПА им. А.Л.Штиглица, Санкт-Петербургский университет дизайна и технологий, УРГАХУ им. Н.С.Алферова, Удмуртский государственный университет, Липецкий государственный технический университет, Тольяттинская академия управления.

В ряде докладах по-новому прозвучала тема 200-летия Строгановской школы, которое отмечается в нынешнем, 2025 году. Доктор искусствоведения Т.Л.Астраханцева познакомила с новыми материалами биографии директора Императорского Строгановского училища Н.Глобы. О связях художественно-промышленного и архитектрного образования напомнила сотрудник МАРХИ Л.И.Иванова-Веэн. Профессор УРГАХУ им. Н.С.Алферова Б.Н.Клочков напомнил о выпускниках Строгановки, работающих в Екатеринбурге во всех видах дизайна, монументального и декоративного искусства. О том, как отмечался первый вековой юбилей Строгановки в 1925 года рассказала сотрудница Музея МАРХИ Е.Ю.Тимофеева.

Нынешнее издание материалов конференции подготовлено в формате коллективной монографии. Каждому направлению исследований соответствуют авторские трактовки и исследования.

Первая часть «Миссия художественно-промышленного и архитектурного образования. Проблемы универсализма и специализации» посвящена современному видению целей, задач, проблем современного художественного и дизайнерского

образования в контексте традиций и инноваций, художественных программ мастеров и педагогов, развития креативных способностей.

Во второй части «Традиции и вызовы времени. Страницы истории художественно-промышленного образования» более подробно рассматривается тема соотнесения исторического опыта отечественных школ промышленного искусства и дизайна с современными подходами к ведению профилирующих дисциплин.

Третья часть «История дизайна и декоративного искусства, национальный культурный код и проблемы реставрации» акцентирует внимание на проблематике выявления и сохранения национального культурного кода, истории дизайна и декоративного искусства, реставрационной деятельности как сферы науки и эксперимента по возрождению уникальных технологий прошлого.

Четвертая часть «Структура учебного процесса и проблема новых компетенций» раскрывает тематику преподавания отдельных дисциплин в контексте новых востребованных компетенций организационно-информационного, рекламно-брендингового и научно-исследовательского характера.

На основании материалов пятой части «Искусственный интеллект и цифровые технологии: проблемы коммуникации в проектной деятельности» выявляются актуальные направления использования цифровых технологий в проектной деятельности первой четверти XXI века: создание генеративных программ, комбинации традиционных технологий и цифрового инструментария, формирование новых навыков работы с искусственным интеллектом в постановке задач.

Завершают издание авторы статей шестой части «Новые концепции креативности: медийность и синтез искусств». Здесь на примере учебных курсов и исследований, систематизации практического и теоретического опыта выявляются новые направления в развитии образования, связанные с мультидисциплинарностью, креативными индустриями, взаимодействием искусств, науки и технологий, созданием высокотехнологичных объектов.

Стремительно меняющаяся реальность требует более широких универсальных компетенций. По оценке экспертов жизненный цикл востребованных профессий заметно сократился. Еще полвека или век назад технологии менялись очень медленно, и люди могли оставаться в одной системе деятельности на протяжении всей жизни, иногда даже в трудовых династиях. В нашей творческой специфике эта семейственность тоже присутствует. И во многом служит примером сохранения традиций творческой школы. Однако, современные технологические циклы становятся очень короткими, и человек будет вынужден менять сферу деятельности и не привязываться к одной профессиональной идентификации. Правильнее смотреть на нее как на одежду, которую мы меняем по мере необходимости. Таков общий принцип требований к компетенциям современных выпускников. Сегодня зачастую, мы имеем дело с колоссальным зазором между тем, что делает формальная система образования, и тем, что на самом деле нужно обществу и современному миру.

Специфика профессии современного художника, медиа-дизайнера, проектанта предполагает не только узкую специализацию, но и возможность быстро перестраиваться под новые объекты проектирования и инструменты, что предполагает универсальность образования и навыков работы во всех направлениях художественно-промышленного искусства. Переход в «будущее» не произойдет одномоментно, — он уже давно и активно идет, параллельно с корректировкой формальной системы образования. Уже сейчас существует множество проектов разного масштаба, востребованных пользователями всех возрастов. Это и онлайн платформы и творческие союзы, стартапы и сообщества и т.д. Конечно, старая модель образования изменится, но не уйдет, потому что в основе она целесообразна, но вероятно, возникнут сетевые структуры, гибридные, существующие в онлайне и офлайне. Они будут меньше держаться за формальный процесс обучения и больше — за организацию пространства обучения и развития на протяжении всей жизни.

Современная система художественного образования находится в очень интересной точке перехода, где можно продолжать «сохранять традиции» и воспроизводить старые практики, а можно стать частью новых. Тем более что стоит учитывать стратегическую составляющую профиля выпускников Строгановской школы, которой в нынешнем году исполняется 200 лет — художественно-промышленную и прикладную. Что позволяет приложить образовательные усилия на пользу отечественной промышленности, культуры и искусства, и с помощью новых цифровых инструментов, нового понимания миссии художника.

Список публикаций, подготовленных РГХПУ им. С.Г. Строганова по тематике исследований 2024 г. (выборочно):

1. VI Международный конгресс традиционной народной культуры: фундаментальные исследования народного искусства. (23 – 25 октября 2022 г. Ханты-Мансийск) / под ред. В.Б. Кошаева и др. Издание 2-е, дополненное. Ч. 1. Сборник статей. – М.: РГХПУ им. С.Г. Строганова, 2024. – 414 с.

2. Абдуллаев Э.Б. Влияние поисков в области синтеза цвета и звука на современное проектно-художественное творчество: монография. – М.: РГХПУ им. С.Г. Строганова, 2024. – 286 с.

3. Васильев А.В. Цифровые технологии в акаде¬мическом образовании: пластическая анатомия – инструмент работы 2D художников. Вестник РГХПУ им. С.Г. Строганова: научно-аналитический журнал по вопросам искусствоведения. – М.: РГХПУ. – 2024, № 3. – Часть 2. – С. 194-209

4. Гаврилин К.Н. Тенденции новейших цифровых технологий для экспозиций и выставок в музейной среде // Декоративно-прикладное искусство и предметно-пространственная среда. Вестник РГХПУ им. С.Г. Строганова: научно-аналитический журнал по вопросам искусствоведения. – М.: РГХПУ. – 2024, № 3. – Часть 2. – С. 32-36.

5. Жердев Е.В. Метафора в крестьянском искусстве и дизайне в исследованиях В.С. Воронова и Н.В. Воронова. // Декоративно-прикладное искусство и предметно-пространственная среда. Вестник РГХПУ им. С.Г. Строганова: научно-аналитический журнал по вопросам искусствоведения. – М.: РГХПУ. – № 4. – Часть 3. – С. 22-33.

6. Заева-Бурдонская Е.А. Этнокультурные традиции в формировании школы дизайна Венгрии // Декоративно-прикладное искусство и предметно-пространственная среда. Вестник РГХПУ им. С.Г. Строганова: научно-аналитический журнал по вопросам искусствоведения. – М.: РГХПУ. – № 1. – Часть 2. – С. 48-57.

7. Зиновеева М.М. Русский стиль в произведениях столярно-резчицкой мастерской Императорского Строгановского училища и в традиционной русской деревянной игрушке начала XX века из собрания Музея РГХПУ им. С.Г. Строганова. // Декоративно-прикладное искусство и предметно-пространственная среда. Вестник РГХПУ им. С.Г. Строганова: научно-аналитический журнал по вопросам искусствоведения. – М.: РГХПУ. – № 2. – Часть 1. – С.54-66.

8. Лаврентьев А.Н., Жердев Е.В. Дизайн в контексте искусствоведения. // Декоративно-прикладное искусство и предметно-пространственная среда. Вестник РГХПУ им. С.Г. Строганова: научно-аналитический журнал по вопросам искусствоведения. – М.: РГХПУ. – № 3. -Часть 2. – С.11-23

9. Литургия как синтез искусств. Знак-образ-символ в сюжетном и тематическом потенциале предметно-пространственной среды. Колдлективная монография на основе материалов международной нгачной конференции. – М.: РГХПУ им. С.Г. Строганова, 2024. – 508 с.

10. Московские художественные династии: Строгановская школа: Быковы. – М.: Жизнь и мысль, 2024. – 208 с.

11. Мусина Р.Р. Современное гончарство в России. – М.: Русский Mip, 2024. – 200 с.

12. Первый Российско-Китайский форум. Теория и практика художественного образования: вызовы современности, традиции и национальные школы 21 века. – М.: РГХПУ им. С.Г. Строганова, 2024. – 388 с.

Ю.В. НАЗАРОВ
Доктор искусствоведения, профессор кафедры дизайна среды РГУ им. А.Н. Косыгина «Технологии. Дизайн. Искусство», Президент Национальной академии дизайна

Yu. V. NAZAROV
Doctor of Art History, Professor of the Department of Environmental Design at the A.N. Kosygin Russian State University (Technology. Design. Art), President of the National Academy of Design

ПЕРСПЕКТИВЫ РАЗВИТИЯ ХУДОЖЕСТВЕННОГО ТВОРЧЕСТВА И ПРОЕКТНОЙ КУЛЬТУРЫ ДИЗАЙНА В XXI ВЕКЕ

PROSPECTS FOR THE DEVELOPMENT OF ARTISTIC CREATIVITY AND DESIGN CULTURE IN THE 21st CENTURY

Автор акцентирует ряд ключевых факторов, оказывающих влияние на развитие художественного творчества и проектной культуры дизайна, в связи с широким использованием цифровых технологий и искусственного интеллекта. Среди них: интенсификация, виртуальная реальность и 3D-моделирование; интерактивность, иммерсивность и инклюзивность; креативность и «зеленые технологии».

The author puts forward a number of key factors influencing the development of artistic creativity and design culture due to the widespread use of digital technologies and artificial intelligence. Among them: intensification, virtual reality and 3D-modeling; interactivity, immersivity and inclusivity; creativity and «green technologies».

Ключевые слова: перспективные тенденции развития искусства в XXI веке, цифровые технологии и проектная культура, инновационные цифровые платформы, виртуальная и дополненная реальность, «зеленые технологии».
Keywords: promising trends in the development of art in the 21st century, digital technologies and project culture, innovative digital platforms, virtual and augmented reality, «green technologies».

Приветствие в адрес участников научной конференции и авторов настоящего сборника материалов хочу начать со слов благодарности в адрес организаторов нашей сегодняшней научной дискуссии. Прежде всего, хочу выразить признательность старейшей отечественной художественно-промышленной школе — РГХПУ им. С.Г. Строганова, которая в наступающем году будет отмечать своё 200-летие!

В ряду основных организаторов приветствую Российскую академию художеств, НИИ истории и теории изобразительных искусств РАХ и Государственную академию МАРХИ. В ближайшие три дня со своими докладами выступят академики Национальной академии дизайна, я хочу сердечно поприветствовать своих соратников по Академии, приложивших немало сил для развития отечественного художественного образования и искусствоведения!

Наряду с официальными приветствиями хочу отметить несколько, на мой взгляд, перспективных тенденций в развитии искусства XXI века, проявившихся на протяжении последних лет. По мере того как человечество приближается к апогею 2020-х годов, сферы изобразительного искусства, дизайна и цифровых инноваций стремительно движутся навстречу друг другу. Данные векторы развития проявились уже в начале 2000-х и в течение 20 лет активно завоёвывали мировое арт-пространство. Первым под их натиском пал графический дизайн, за ним последовали предметный и средовой дизайн. Вслед за ними рухнули аналоговые барьеры кинематографии и телевидения, и вот наступила очередь живописи склонить свою голову перед цифровой королевой и смириться с наличием NFT-искусства. Практически с середины 2010-х цифровые технологии постепенно стали проникать на театральную сцену, заставляя традиционно мыслящих художников-декораторов вместе с режиссёрами осваивать неведанные компьютерные миры. В результате диджитал-технологии одерживают верх над мануальными приёмами, и современное искусство решительно вступает в новый цифровой век.

Магия искусства заключается в его способности погрузить зрителя в иной, волшебный мир, отличный от серых будней. Но что, если произведение искусства находится не только перед зрителями, но и окружает их? Данный визуальный эффект достигается при помощи таких инновационных цифровых платформ, как Zoom, или интерактивных приложений для мобильных устройств, открывших зрителям неведомый ранее виртуальный мир, в котором искусство больше не ограничивается лишь традиционным двухмерным или трёхмерным пространством. Зрители могут стать активными участниками процесса создания произведения искусства, взаимодействуя с авторами и влияя на характер будущей творческой работы.

1. Интенсификация

Интерактивные приложения на цифровых платформах изменили представление о театральном и экспозиционном искусстве, сделав сценическое зрелище и выставочный показ более доступными и захватывающими. Можно с уверенностью сказать, что эта тенденция сохранится и продолжит формировать будущее театрального и эксподизайна. Цифровые технологии неумолимо изменяют морфологию театрального представления и выставочного показа, делая их всё более виртуальными.

В результате этой диджитал-трансформации появилась возможность обозначить наметившиеся изменения, озаглавив их: «Пять цифровых тенденций в изобразительном искусстве и дизайне на ближайшие годы». Мир искусства развивается, и эти тенденции демонстрируют захватывающие возможности, которые ждут зрительскую аудиторию в недалёком будущем.

2. Виртуальная реальность в искусстве: новое измерение

Представьте себе, что вы смотрите спектакль, не сидя с комфортом в театральном кресле, а находясь в сердцевине самого представления. Виртуальная реальность (VR) готова занять центральное место в преобразовании любого сценического шоу, привнося совершенно новое измерение в театральный контент.

Идея проста, но революционна. Используя такие гарнитуры, как VR, зритель может «перенестись» прямо на сцену и погрузиться в «тело» спектакля. Зритель становится заинтересованным наблюдателем, двигаясь среди актеров, переживая драматические коллизии в непосредственной вблизи от разворачивающейся драмы.

Вот три ключевых фактора, благодаря которым эта тенденция создает такой запоминающийся психологический эффект:

- **Иммерсивность:** VR-технологии стирают грань между вымыслом и реальностью. Зритель не просто смотрит спектакль; он живёт этим действием, активно участвует в нём.
- **Интерактивность:** некоторые театральные постановки и перфомансы смело экспериментируют с интерактивными повествованиями, где сценарий меняется в зависимости от зрительских решений и склонностей.
- **Инклюзивность:** независимо от того, где находится зритель, если у него есть гарнитура виртуальной реальности (VR), с ней можно присоединиться к любому художественному и драматическому действию.

Сегодня такие технологические гиганты, как Google и Microsoft, вкладывают значительные средства в виртуальную реальность, поэтому возникающие технологические препятствия со временем могут уйти в прошлое и цифровые технологии смогут купировать любые негативные ощущения.

3. Дополненная реальность (AR): улучшение впечатлений зрительской аудитории

Сделав виртуальный скачок и переместившись с VR-технологий, давайте остановимся в сфере «почти реального» и поговорим о следующем тренде в нашем списке инновационного искусства: о дополненной реальности (AR).

AR-технологии, как и технологии VR, обеспечивают аудитории захватывающий эмоциональный опыт. Однако вместо того, чтобы перенести нас в полностью цифровой мир, они дополняют мир реального искусства виртуальными цифровыми компонентами. Достаточно вспомнить популярную в своё время игру «Pokemon Go», а теперь представить её аналог в AR-приложении для любого перформанса.

Достаточно вообразить, что зритель сидит в театре или в кинотеатре со смартфоном в руке, и по ходу фильма или спектакля на экране его гаджета появляется дополнительная информация, раскрывающая предысторию просматриваемого сюжета или предлагающую цифровую версию декораций.

Вот что делает AR-технологии перспективной тенденцией, на которую стоит обратить внимание:

- **Вовлечение:** добавляя уровень цифрового взаимодействия, AR может сделать сценическое, кинематографическое или экспозиционное искусство более увлекательным и необходимым видом досуга, особенно для поколения, разбирающегося в смартфонах.
- **Доступность:** в отличие от виртуальной реальности, дополненная реальность не требует дорогостоящего оборудования. Смартфон и подходящее приложение — это всё, что нужно зрителю для просмотра.

• **Креативность:** дополненная реальность (AR) открывает новые возможности для повествования любых, в том числе сценических, экранных и экспозиционных историй. Режиссеры могут использовать её для углубления и расширения своего повествования или для создания уникальной художественной формы кинофильма, спектакля или экспозиции.

4. 3D-проекция и светодиодные медиапанели: преобразование сценического дизайна

Представьте себе, что вы сидите в театре и наблюдаете, как сцена в мгновение ока превращается из шумной городской улицы в тихую лесную полянку. Это выглядит как волшебство, не так ли? Ну, в некотором смысле, это так и есть! В этом и заключается магия 3D-проекции и медиапанелей — еще одной тенденции искусства будущего.

3D-проекция и медиапанели используют передовые технологии для трансляции изображений, в том числе и на объекты или поверхности любой и даже неправильной формы. В контексте театрального или эксподизайна 3D-проекция и медиапанели могут превратить незаполненное пространство практически в любую локацию, преобразив окружающую среду таким образом, какой практически не доступен традиционным декорациям.

Вот несколько причин, по которым 3D-проекция и медиапанели смогут сформировать будущее сценического, музейного и эксподизайна:

• **Универсальность:** благодаря 3D-проекции и медиапанелям за считанные секунды можно трансформировать сцену в любую локацию — воспроизводящую реальную или воображаемую обстановку. Эти технологии предлагают такой уровень универсальности, с которым традиционные дизайнерские методы не могут конкурировать.

• **Иммерсивность:** создавая реалистичные детализированные настройки, 3D-проекция и медиапанели могут усилить эмоциональное погружение зрителей в контент любого представления, просмотра фильма или экспозиции, содействуя активному подключению аудитории.

• **Экономическая эффективность:** хотя начальная стоимость установки может быть высокой, в долгосрочной перспективе 3D-проекция и медиапанели способны оказаться более рентабельными, чем использование традиционных декорационно-оформительских приёмов.

5. «Зеленые технологии»: устойчивые практики в цифровом искусстве и дизайне

Следует обратить внимание на «Зеленые технологии» — это заключительный раздел обзора: «Пять цифровых тенденций в изобразительном искусстве и дизайне на ближайшие годы». «Зелёная» тенденция касается не только сокращения выбросов углекислого газа в атмосферу. Речь идет о превращении художественной индустрии в субъекта устойчивого развития человеческой цивилизации.

Если вы думаете, что искусство и устойчивое развитие — это необычное сочетание, то вы будете удивлены, узнав правду. Вот краткий обзор того, как «зеленые технологии» меняют представление об искусстве и дизайне:

• **Экологически чистый дизайн.** Актуальная тенденция состоит в использовании переработанных и экологически чистых материалов для создания произведений предметного и средового дизайна. При всей сложности данной процедуры результаты её применения могут принести неоценимую пользу нашей планете!

• **Энергоэффективное освещение и звук:** светодиодные светильники, медиапанели, солнечные батареи и энергосберегающие акустические системы становятся всё более востребованными в театральной практике, киноискусстве и эксподизайне. В совокупности они сокращают потребление энергии, при этом не снижая волшебного очарования сценического и экранного действия, а также экспозиционного показа.

• **Цифровые сценарии и электронные билеты:** безбумажный формат становится новой нормой в театрах и кинотеатрах. Со старыми бумажными программками и традиционными билетами окончательно покончено, уже появились цифровые версии. Это небольшое изменение, но оно имеет существенное значение для экологии планеты.

• **Устойчивый транспорт:** Некоторые театры и кино-мультикомплексы предлагают программы компенсации выбросов углекислого газа для зрителей, отказавшихся приезжать на спектакль или просмотр кинофильма на личном автотранспорте. Это «зеленая ковровая дорожка» для устойчивого развития экологичного муниципального транспорта.

«Зеленые технологии» — это не просто модная тенденция в искусстве и дизайне. Это экологическое движение, стремящееся оказать положительное влияние на чистоту нашей планеты. Это забота об окружающей среде, способствующая развитию различных видов творческой деятельности.

Заключение

В ближайшем будущем искусство и дизайн явят нам захватывающее сочетание многовекового артистизма и передовых технологий. Хотя цифровизация, несомненно, будет влиять на эволюцию искусства, основная суть творчества — его способность повествовать зрителям человеческие истории и вызывать ответные положительные эмоции — останется неустранимым и неоспоримым эстетическим и психологическим компонентом. Искусство — это дивный духовный мир, в центре внимания которого всегда будет аутентичность. Новые цифровые технологии в сочетании с глубокими и древними традициями искусства способны превратить современное арт-пространство в явление мирового масштаба!

Желаю успехов нашей увлекательной конференции!



Часть 1.

Миссия художественно-промышленного и архитектурного образования в формировании предметно-пространственной среды. Проблемы универсализма и специализации

М.А. БУРГАНОВА
Доктор искусствоведения, профессор. Российский государственный художественно-промышленный университет им. С.Г. Строганова

M.A. BURGANOVA
Doctor of Arts. Professor of the Department of Monumental and Decorative Sculpture of the Russian State Stroganov University of Design and Applied Arts

ВЛИЯНИЕ НОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ИСКУССТВЕ НА ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ ПРОЦЕСС. ОПЫТ КАФЕДРЫ МОНУМЕНТАЛЬНО-ДЕКОРАТИВНОЙ СКУЛЬПТУРЫ РГХПУ им. С.Г. СТРОГАНОВА

THE INFLUENCE OF NEW TECHNOLOGIES IN ART ON THE EDUCATIONAL PROCESS. THE EXPERIENCE OF THE DEPARTMENT OF MONUMENTAL AND DECORATIVE SCULPTURE OF THE RUSSIAN STATE STROGANOV UNIVERSITY OF DESIGN AND APPLIED ARTS

В статье освещаются некоторые вопросы, связанные с применением новых технологий в скульптуре в рамках образовательного процесса на кафедре монументально-декоративной скульптуры РГХПУ им. С.Г.Строганова. Подчеркивается необходимость широкого информационного сопровождения процесса обучения, касающегося новейшие технико-технологические достижения. В рамках образовательного процесса на ряду с академическими дисциплинами и классическими технологиями создания скульптуры студенты осваивают новые материалы и техники работы с ними. Среди них работа с пластиком, акрилом, ознакомление с технологическим процессом 3D-моделирования.

The article highlights some issues related to the use of new technologies in sculpture as part of the educational process at the Department of Monumental and Decorative Sculpture of the Russian State Stroganov University of Design and Applied Arts. The need for broad information support of the learning process concerning the latest technical and technological achievements is emphasized. As part of the educational process, along with academic disciplines and classical sculpture creation technologies, students master new materials and techniques for working with them. Among them are working with plastic, acrylic, and familiarization with the technological process of 3D modeling.

Ключевые слова: научно-методическое информационно-технологическое сопровождение, новые технологии в скульптуре, 3D-моделирование, скульптура из пластика.
Keywords: scientific and methodological information technology support, new technologies in sculpture, 3D modeling, plastic sculpture, Stroganov school.

Одним из важных аспектов обучения монументальной скульптуре в высшей школе является изучение декоративных, пластических и физико-механических свойств различных материалов и освоение навыков применения их в скульптуре.

Находясь в контексте современных технологий таких как

— нанотехнологии, привлекшие внимание к манипулированию молекулярной структурой;

— технологии 3D-печати, позволяющие на основе цифровой модели создавать объемные объекты;

— беспроводные компьютерные технологии, изменившие коммуникационное пространство;

— практики в области энергетики, которые очевидно при дальнейшей разработке и определенной доступности повлияют на процессы обработки материалов в том числе;

— развитие робототехники, несомненно влияющей на технологии работы и в определенном смысле, дающая импульсы к новому витку в создании кинетической скульптуры; мы не можем не учитывать это в образовательном процессе высшей школы. Постоянно освещаем и комментируем эти новации.

Задача Школы, несомненно, быть актуальной. Но, н менее важная задача, стоящая перед Школой, быть консервативной. Поэтому мы начинаем преподавание дисциплин, связанных с основами художественного производства и технико-технологическими процессами создания скульптуры с освоения тех базовых материалов, с которыми работали скульпторы испокон веков –это гипс, мрамор, дерево, металл. Конечно, на современном этапе в практике преподавания скульптуры появились новые материалы и технологии – создание скульптуры из композитных смол и создание скульптуры средствами 3D-моделирования.

Дисциплина, которая охватывает работу с различными материалами и технологиями, называется «Основы художественного производства». Ее включение в учебный процесс обусловлено необходимостью профессионального обучения, так как обеспечивает знания и практическое умение создания скульптурных произведений в области монументально-декоративной пластики — памятники, фонтаны, парковая скульптура, декоративная и мемориальная скульптура, монументальные и декоративные рельефы.

Как известно, базовый материал скульптуры — гипс. Он может являться начальным этапом при переводе скульптуры в твердый материал, так как в большинстве случаев из него создаются формы для этого процесса, но также может являться и материалом конечного этапа — когда скульптура сохраняется в этом материале. Гипсовые поверхности хорошо принимают различные формы тонирования и имитации фактур. Гипс — это экспозиционный материал для выставочных проектов, для скульптуры в интерьерах.

Практически все курсовые работы завершаются в этом материале с последующей тонировкой. Студенты осваивают технологии изготовления гипсовых форм, формуют и отливают простые геометрические формы.

В производстве сложных изделий из гипса студенты осваивают технико-технологические процессы и возможности материала при создании черновой, чистой, кусковой и др. форм. Работу с гипсом начинают с изучения практики формовки простых геометрических фигур, далее переходят к формовке классических образцов (античные головы, маски), и отливке их по сложным кусковым формам. Далее, в течении всего периода обучения студенты работают с этим материалом, переводя в гипс свои курсовые работы.

Большие возможности представляет керамика как материал скульптуры. Курс «Скульптура из керамики» предполагает практическое освоение различных керамических материалов, применяемых в скульптуре — шамот, красную глину, каолины, глазури.

Курс состоит из двух больших разделов: создание скульптуры из керамики в рельефе и создание круглой скульптуры из керамики.

Студенты осваивают техники работы с глиняными пластами. Для создания круглой скульптуры на практике знакомятся с ярусно-жгутовой технологией, позволяющей создавать пустотелые пластические формы, а также с набивной и литой керамической скульптурой. Отдельно разрабатываются серии цветовых эскизов для согласования скульптурной формы и колористки при создании художественного образа. Большое значение уделяется изучению температурных режимов и этапов обжига керамики.

Освоение техники работы с камнем — одна из базовых задач обучения профессии скульптора. Студенты работают в основном с мрамором, реже с известняком, песчаником, гранитом. К статуарному мрамору предъявляются высокие требования по физико-механическим и декоративным данным, изучению которых отведены специальные часы. В течении курса студенты исполняют два задания — копия скульптуры из камня (рельеф) и создание круглой скульптуры из камня. Для создания круглой скульптуры предварительно создается модель в мягком материале, которая после утверждения педагогом, переводится в гипс. Далее студенты работают с гипсовой моделью, которую переводят в мрамор. В процесс работы исследуются пластические свойства материала, характеристики каменных пород их пластические и декоративные особенности. Большое значение придается работе с инструментом. Отдельный курс посвящен освоению навыков работы с пунктир-машинками для переноса размеров и пропорций с модели на заготовку. В рамках этого курса студенты также осваивают навыки реставрации скульптуры из камня. Восполнение сколов, удаление трещин, склейку и др.

Методически, аналогично курсу «Скульптура из камня», осуществляется последовательность работы с заданиями «Скульптура из дерева» (4 курс) и «Скульптура из металла» (5 курс). Во всех случаях

работа начинается с создания эскиза композиции, создания модели в мягком материале, перевода ее в твердый материал (гипс), освоения инструментария и технологических процессов. Из пород дерева наиболее часто выбирают липу, вяз. Редко красное дерево, сосну. Также, как в разделе «Скульптура из камня», в практике работы с деревом студенты проходят краткий курс реставрации скульптуры из дерева.

Таким образом осуществляется полный сектор практического изучения классических материалов и технологий в скульптуре в образовательном процессе на кафедре Монументально-декоративной скульптуры в РГХПУ им. С.Г. Строганова.

Среди новых технологий, которые в последние годы привлечены в учебный процесс наиболее актуальными являются создание скульптуры из пластика и создание скульптуры средствами 3D-печати.

Создание скульптуры из пластика, композитных материалов может имеет необычайно широкое применение и очевидно очень перспективно для монументальной скульптуры, создаваемой для архитектуры в виду ее необычайной легкости и прочности.

Для парковых ансамблей — в виду ее абсолютной атмосфероустойчивости и антивандальных качеств. Например, в настоящее время скульптура Летнего сада заменена копиями, созданными из композитных материалов.

Знакомство с технологиями создания скульптуры на 3D-сканерах сначала вызывает у студентов неподдельный интерес. Широкое применение этого инструмента стало повсеместным и применяется во всех сферах, даже в кондитерской области. Но все чаще возникает тема утраты авторского почерка. Особенно это широко распространено в массовой культуре. В этой связи, я хочу напомнить легенду о скульпторе Пигмалионе, который так достоверно слепил девушку, что она не отличалась от реальной модели ничем, только не дышала. Боги подарили ей дыхание, и она ожила. Пигмалион обрел подругу, но утратил скульптуру. Эта символическая история говорит о том что копия и искусство — разные вещи. Чаще всего при работе с этим инструментом на первом этапе изучения возникает именно точная копия объекта, а не композиция со сложным формообразованием. Это несколько охлаждает первоначальный пыл студентов. Тем не менее при создании скульптуры в рамках учебного процесса выполняется последовательно полный набор работ от 3D-сканирования и создания цифровой копии модели, до 3D-печати, шлифовки и окраски. В настоящий момент этот способ, несомненно, актуален, но мы учитываем определенную ремесленность и то, что техника работы отчасти приближена к формату ксерокопирования.

При этом нельзя не отметить замечательные практики в этой области, которые демонстрируют такие выдающиеся скульпторы как Ж. Пленса (Jaume Plensa), М. Куинн (Marc Quinn), Э. Гормли (Antony Gormley), Р. Мьюек (Ron Mueck) и др. в выставочных проектах. Этот метод при творческом и интеллектуальном подходе позволяет создавать замечательные произведения, отличающиеся вариабельностью форм, масштабов, игрой с реалистическим изображением, что придает произведению яркий и выразительный художественный образ.

Размышляя о том, какое будущее ждет скульптуру в свете развития технологического процесса, привлечения новых материалов, необходимо принять во внимание, какие изменения сегодня возникли в лексиконе этого вида искусства. Очевидно, что в этот словарный список можно включить новое понятие — иллюзия — нечто эфемерное, не имеющее ни тяжести, ни формы, ни массы, ни пространства — ничего из того, чем раньше характеризовалось произведение скульптуры. Тени стали художественным материалом (1). Это не стоит рассматривать как причудливый и эпатажный жест. Это важный сигнал о том, что в процессе развития современных технологий скульптуре предстоит освоить новый технологический словарь, который все дальше будет отдаляться от первоначальных основных материалов и технологий, который еще недавно определяли этот вид искусства. Поэтому игру с тенью стоит рассматривать как пример поиска не только нового технологического формата, но и нового художественного образа.

Очевидно, что поиски новых технологий и как результата нового пластического языка очень скоро покинут пространство выставочных залов м передут в область монументальной скульптуры.

Кажется, что архитектура уже использовала весь арсенал строительных технологий и дизайна и устала быть обезличенной. Можно предположить, что скульптура в новом формате вернется на фасады и в публичные интерьеры зданий. Это сделает их уникальными, повысит статус зданий, сделает их более дорогими. Но сегодня архитектура предъявляет новую концепцию для диалога со скульптурой: отсутствие архитектоники, гигантские масштабы, унифицированные элементы строительства. У современной архитектуры отсутствует несущие стены. Стены есть, но они стеклянные. Ответ на это новое сложное «техническое задание» — освоение нового поколения технологии 3D-печати, позволяющие на основе цифровой модели создавать огромные объемные объекты, способные поддержать диалог с современной архитектурой; освоение новых легких композитных материалов, скульптура из которых без усиления нагрузок сможет находиться размещаться в архитектурных сооружениях. В этой связи можно ожидать пристальное внимание к нанотехнологиям, на базе которых манипулирование молекулярной структурой даст возможность получения нового материала. Очевидно, что обретение новых материалов повлечет за собой создание новых технологий, связанных с обработкой.

Замечательные слова о природе материала в скульптурном произведении сказал английский скульптор Марк Куинн в интервью И. Кулик: «Мрамор и бронза только кажутся более стабильными, чем жидкие кровь и вино или человеческая плоть. Мрамор — это лишь застывший поток некогда жидкой горной породы, а бронзу вообще нужно плавить, чтобы создать из неё скульптуру. Любой материал способен к трансформации, он меняет свою форму и агрегатное состояние и в результате разрушается. Просто в клетках человеческого тела эти процессы происходят быстрее, чем в молекулах мрамора. Так что в конечном итоге история о материалах — это история о времени» (2). Эти слова совершенно точно отражают поиск современными скульпторами нового материала и нового пластического выражения.

Примечания:

1. URL: https://dietwiegman.tumblr.com (дата обращения 03.04.2024).

2. Кулик И. Марк Куинн: «Мое искусство не мрачное, а оптимистическое» // artchronika.ru. – 2012. – 31 окт. URL: http://artchronika.ru/persona/quinn-interview/?ysclid=m76f642742490524361 (дата обращения 03.04.2024).

Список литературы:

1. Bridgette Mongeon. Digital Sculpting with Mudbox: Essential Tools and Techniques for Artists. Focal Press, 2010.

2. Кочеткова Е. С. Энтони Гормли: переосмысление классики и возвращение телесного начала в скульптуру. // Актуальные проблемы теории и истории искусства: сб. науч. статей. Вып. 6. / Под ред. А. В. Захаровой, С. В. Мальцевой, Е. Ю. Станюкович-Денисовой. – СПб.: НП-Принт, 2016. С. 649–660.

3. Медведева Е.А. Влияние новых технологий на искусство. // Интеллектуальный потенциал XXI века: ступени познания. 2014. № 20. С. 37-40.

4. Медведков В.Д., Илькевич К.Б. Введение нанотехнологии в области искусства и спорта. // Образование. Наука. Культура Материалы V Международной научно-практической конференции. 2013. С. 630-633.

5. Склярова Е.А. О техническом прогрессе и формах современного искусства. // Проблема человека в современной философии техники. Материалы и доклады. Министерство образования и науки Российской Федерации; ДГТУ, Донское философское общество. 2018. С. 301-305.

6. Софронова Н.И., Махнёва Н.С. Материалы, используемые для создания скульптуры // В мире науки и искусства: вопросы филологии, искусствоведения и культурологии: сб. ст. по матер. XLIX междунар. науч.-практ. конф. № 6(49). - Новосибирск: СибАК, 2015.

7. Яременко Е.Г. Цифровые технологии и виртуальные миры: человек на пороге нового искусства? //Вестник ВГИК. 2010. № 3-4. С. 192-203.

В.Д. УВАРОВ
Доктор искусствоведения, профессор, Российский государственный университет им. А.Н. Косыгина (Технологии. Дизайн. Искусство)

ЛИ ДАНИН
Аспирант, Московский педагогический государственный университет (МПГУ)

V.D. UVAROV
Doctor of Science (Art History), Ph. D. (Design), Professor of the Russian State University of Design and Technology named after A.N. Kosygin

LI DANIN
Postgraduate student of the Moscow State Pedagogical University (MSPU)

ТРАДИЦИИ И ИННОВАЦИИ В СОВРЕМЕННОМ ХУДОЖЕСТВЕННОМ ОБРАЗОВАНИИ: ИНТЕГРАЦИЯ ИСКУССТВА И ТЕХНОЛОГИЙ

TRADITIONS AND INNOVATIONS IN MODERN ART EDUCATION: INTEGRATION OF ART AND TECHNOLOGY

С развитием цифровых медиатехнологий появились новые формы искусства, такие как цифровое искусство, виртуальная реальность и дополненная реальность. Эти формы искусства сломали физические границы традиционного искусства, сделав художественное творчество и оценку более свободными и разнообразными. В области цифрового искусства художники могут использовать технологию компьютерной графики, возможности языков программирования и т. д. Современные средства искусства на основе технологий ИИ генерируются посредством алгоритмического создания, а изображения интегрируются с элементами традиционного музыкального искусства, поэзии и современных технологических произведений искусства, создавая новые машинные произведения искусства, которые привлекают внимание зрителей.

With the development of digital media technologies, new forms of art have emerged, such as digital art, virtual reality and augmented reality. These art forms have broken the physical boundaries of traditional art, making artistic creation and appreciation more free and diverse. In the field of digital art, artists can use computer graphics technology, programming languages, etc. Modern art media based on AI technologies are generated through algorithmic creation, and images are integrated with elements of traditional musical art, poetry and modern technological works of art, creating new machine-made works of art that attract the attention of viewers.

Ключевые слова: художественное образование, китайское образование, художественная студия, арт-студия.
Keywords: art education, Chinese education, art studio, art studio.

Искусство и технологии неразделимы с древних времен. От древних фресок до современного цифрового искусства технологические достижения постоянно предоставляют новые возможности и формы выражения для художественного творчества. Сегодня, с быстрым развитием технологий, таких как искусственный интеллект, виртуальная реальность и большие данные, интеграция искусства и технологий достигла беспрецедентного уровня, что создает новые проблемы и возможности для художественного образования.

Обучение в университете способствует развитию пространственного воображения студентов, свободе в выборе средств эмоционального воздействия и нетрадиционному использованию различных материалов [4]. В традиционном художественном образовании технология часто рассматривается как вспомогательный инструмент. Художники используют кисти и краски, скульпторы — долота и камни. Эти инструменты и технические средства являются материальной основой для выражения их творчества и формирования их работ. Однако с течением времени традиционная технология также постоянно развивается, например, пигментная формула масляной живописи и разнообразие материалов для скульптуры, которые все отражают постоянное влияние технологии на традиционное искусство.

На более глубоком уровне технология также содержит определенные эстетические концепции и художественные идеи. Например, техники кисти и туши в китайской живописи — это не только изображение природных объектов, но и стремление к художественной концепции и очарованию. За этой техникой стоит глубокое культурное наследие и эстетическая философия, которая является моделью глубокой интеграции технологии и искусства.

С развитием цифровых медиатехнологий появились новые формы искусства, такие как цифровое искусство, виртуальная реальность и дополненная реальность. Эти формы искусства сломали физические границы традиционного искусства, сделав художественное творчество и оценку более свободными и разнообразными. В области цифрового искусства художники могут использовать технологию компьютерной графики, возможности языков программирования и т. д. Современные средства искусства на основе технологий ИИ генерируются посредством алгоритмического создания, а изображения интегрируются с элементами традиционного музыкального искусства, поэзии и современных технологических произведений искусства, создавая новые машинные произведения искусства, которые привлекают внимание. Хотя процесс создания завершается новым машинным произведением искусства. Интеграция науки и искусства является важной силой в продвижении социальных инноваций и развития, и ее влияние особенно значимо в художественном образовании. Образовательная модель, которая интегрирует науку и искусство, может развивать сложные таланты с научной и художественной грамотностью и удовлетворять разнообразные потребности развития общества. В последние годы все больше и больше колледжей и университетов создают курсы, связанные с технологиями, такие как цифровое медиаискусство, искусство виртуальной реальности и т. д. Эти курсы тесно интегрируют технологии и искусство, позволяя студентам овладевать традиционными знаниями и навыками искусства, а также знакомиться с новейшими технологическими средствами. Это нововведение в модели обучения не только повышает интерес студентов к обучению, но и усиливает их практические и инновационные способности. В то же время художественное образование больше не ограничивается одной предметной областью, а участвует в междисциплинарном сотрудничестве с несколькими дисциплинами, такими как информатика, автоматизация и архитектура. Эта кооперативная модель помогает студентам исследовать возможности художественного творчества с более широкой точки зрения и способствует глубокой интеграции искусства и технологий. В связи с быстрым развитием искусственного интеллекта и постоянным изменением социальных потребностей модель образования, интегрирующая науку и искусство, будет продолжать совершенствоваться и развиваться [5].

Быстрое развитие технологии искусственного интеллекта принесло новое художественное творчество в художественное творчество, но оно содержит креативность и эстетические стремления художников. Появление искусства ИИ не только бросает вызов нашему познанию предмета художественного творчества, но и оказывает нам сильную поддержку в исследовании новых путей интеграции искусства и технологий. Чжан Сюй, художник династии Тан, предложил «учиться у природы снаружи и черпать вдохновение из сердца внутри», подчеркивая, что художники должны соединять природу и сердце. Эта художественная концепция проходит через древность и современность и стала единственным способом для китайских художников творить. При интеграции искусства и новых технологий необходимо правильно использовать инновационные инструменты, черпать вдохновение из природы, а также исследовать и передавать природу человеческих ощущений в художественном творчестве [1].

Чтобы адаптироваться к новой тенденции интеграции искусства и технологий, необходимо соответствующим образом обновить систему учебных программ художественного образования. С одной стороны, нам необходимо сохранить и укрепить основное содержание традиционных курсов по искусству, с другой стороны, нам необходимо добавить модули курсов, связанные с цифровым медиаискусством, искусством искусственного интеллекта и т. д., чтобы предоставить студентам всесторонний и систематический опыт обучения. Кроме того, мы также должны сосредоточиться на перекрестной интеграции между курсами, поощрять студентов к обучению по разным дисциплинам и развивать их всесторонние способности и инновационное мышление.

Обучение интеграции искусства и технологий требует более гибких и разнообразных методов обучения. Мы можем использовать технологию виртуальной реальности для моделирования сцен художественного творчества, позволяя студентам лично ощутить очарование художественного творчества; мы можем использовать технологию анализа больших данных для оценки прогресса обучения и творческих достижений студентов и предоставлять им более персонализированные руководства по обучению; мы также можем организовать семинары, лекции и другие мероприятия, чтобы пригласить экспертов отрасли поделиться последними техническими тенденциями и творческим опытом, чтобы стимулировать инновационное мышление и практические способности студентов [2].

Чтобы студенты могли лучше применять полученные знания в своем творчестве, необходимо активно создавать места проведения различных практик. Это включает в себя создание практических баз на территории кампуса, таких как лаборатории цифрового медиаискусства и студии виртуальной реальности; организацию студентов для участия в выставках и конкурсах цифрового искусства в стране и за рубежом; реализацию проектов сотрудничества школы и предприятия и т. д. Благодаря этим практическим мероприятиям студенты могут глубже понять тенденции отрасли и технологические рубежи, а также постоянно повышать свой художественный уровень и инновационные возможности [3].

Будущему обществу нужны художественные таланты, обладающие большими возможностями. Они должны не только обладать солидными художественными навыками и глубоким культурным наследием, но и владеть современными научными и технологическими средствами и инновационными методами мышления. Только так они смогут сохранять конкурентоспособность в быстро меняющуюся эпоху и создавать произведения искусства с характеристиками времени. Поэтому мы должны сосредоточиться на развитии трансграничных возможностей студентов в художественном образовании и поощрять их быть достаточно смелыми, чтобы пробовать новые области и новые технологии и постоянно исследовать новые пути интеграции искусства и технологий.

В заключение следует отметить, что интеграция искусства и технологий является неизбежной тенденцией в развитии современного художественного образования. Ученые должны активно принимать эти изменения и постоянно исследовать новые пути интеграции искусства и технологий, вносить мудрость и силу в развитие наиболее выдающихся талантов и способствовать процветанию и развитию художественного образования

Список литературы:

1. Ли Чжихун. Тянь Мэн. Анализ пути интеграции великолепной традиционной культуры Китая в курсы художественного образования в колледжах и университетах // Исследования в области художественного образования. - 2022. - Вып. 24. - С. 118-120.

2. Инь Тао. Исследование влияния нового медиаискусства на современное художественное образование и его будущее развитие // Hebei Pictorial. - 2021. - Проблема 1. Глава 1. - С. 123-124.

3. Цзяо Судун. Исследование стратегии интеграции мобильной интернет-платформы и практики художественного образования // Технологии коммуникации. - 2021. - Вып. 18. - С. 156-158.

4. Уваров В.Д., Смагин А.Д. Вопросы преподавания таписсерии студентам, обучающимся по направлению «Декоративно-прикладное искусство» // Проектная культура и качество жизни. - 2018. - № 10. - С. 77-91.

5. Уваров В.Д. Проектно-ориентированное образование на службе личностно-деятельностного подхода в профессиональной подготовке художников // Инновации и традиции: современные вызовы развития педагогического образования: мат-лы Международной научно-практической конференции. - М., 2016 - С. 138-145.

Э.М. ГЛИНТЕРНИК
Доктор искусствоведения, профессор, действительный член Национальной академии дизайна. Ведущий научный сотрудник НИИ Российской академии художеств

E.M. GLINTERNIK
Doctor of Arts, Professor, full member of the National Academy of Design. Leading Researcher, Research Institute of the Russian Academy of Arts

ПРОГРАММЫ СПЕЦИАЛЬНЫХ ДИСЦИПЛИН В.М. КОНАШЕВИЧА И Д.И. МИТРОХИНА НА ПОЛИГРАФФАКЕ ЛЕНИНГРАДСКОГО ВХУТЕИНА

PROGRAMS OF SPECIAL DISCIPLINES OF V.M. KONASHEVICH AND D.I. MITROKHIN AT THE PRINTING DEPARTMENT OF THE LENINGRAD VKHUTEIN

Материал посвящен деятельности выдающихся художников-графиков В.М. Конашевича и Д.И. Митрохина в качестве преподавателей на полиграфическом факультете Ленинградского ВХУТЕИНа, положивших начало высшему профессиональному образованию в области графического дизайна в Ленинграде. В основе публикации документы, хранящиеся в Научном архиве Российской академии художеств. Рассматриваются учебные программы В.М. Конашевича и Д.И. Митрохина по дисциплине «Книжная графика».

The material is devoted to the activities of outstanding graphic artists V.M. Konashevich and D.I. Mitrokhin as teachers at the printing department of the Leningrad VKhUTEIN, who laid the foundation for higher professional education in the field of graphic design in Leningrad. The basis is documents stored in the Scientif-ic Archive of the Russian Academy of Arts. The curricula of V.M. Konashevich and D. I. Mitrokhin in the discipline «Book Graphics» are considered.

Ключевые слова: Академия художеств, Научный архив Российской академии художеств, художественное образование, история графического дизайна, полиграфический факультет Ленинградского ВХУТЕИНа, В.М. Конашевич, Д.И. Митрохин.
Keywords: Academy of Arts, Scientific Archive of the Russian Academy of Arts, art education, history of graphic design, printing department of the Leningrad VKHUTEIN, V. M. Konashevich, D. I. Mitrokhin.

Развитие профессионально-образовательной системы в российском графическом дизайне шло параллельно с общим становлением дизайн-графики как одного из видов профессиональной художественной деятельности. Институт ученичества был тесно связан с местом и ролью массовой проектной графики в общей системе искусств. В этом процессе мы можем выделить три этапа: XVIII — начало XX века — время, когда понятие дизайн-графики еще не было формально определено, но работы прикладного характера исполнялись; 1920–1930-е годы — появление осознанной необходимости в новой образовательной модели и попытка ее построения, не получившая, однако, в силу стечения обстоятельств логического завершения; 1960–1980-е годы — становление современного образовательного процесса в вузах и формирование профильных ка-

федр. Опираясь на такое хронологическое деление, мы остановимся на втором из названных этапов и рассмотрим опыт формирования профессиональной образовательной системы в области графического дизайна 1920-х годов в ленинградском ВХУТЕИНе.

Прежде чем перейти непосредственно к обозначенной теме, остановимся кратко на историко-культурном контексте предшествующего периода.

Развитие отечественной дизайн-графики позволяет проследить ее востребованность еще в петровские времена. В художественном образовании сложилась система подготовки, которая характеризовалась неразрывностью учебных заданий и выполнением практической работы, так как для этого периода была характерна тождественность понятий «художество» и «ремесло». Поскольку в XVIII — начале XIX века графика прикладного характера исполнялась главным образом в Гравировальной палате Академии наук (1724–1805), здесь же в основном и формировался институт ученичества. Приобретение профессиональных навыков происходило на ремесленно-практическом уровне, которое иногда поднималось до высокого профессионализма.

В связи с тем, что самоопределение графического дизайна как проектной деятельности происходило значительно позднее других форм художественно-промышленного творчества, то и становление специального художественного образования отличалось общим отставанием. Начиная с 1870-х годов развитие связей между искусством и промышленностью, формирование различных форм дизайна определили как актуальную проблему обучение специалистов для работы в новых областях искусства. На раннем этапе становления графический дизайн еще не был причислен к большой семье искусств и соответственное место в образовательной системе искусства ему также не было определено. Тем не менее образовательный вакуум в рассматриваемый период уменьшался, и происходило это прежде всего за счет подготовки нужных специалистов непосредственно в печатной отрасли. Но буквально спустя 10–15 лет, начиная приблизительно с 1880-х годов, в условиях интенсивного развития промышленности и увеличения числа рабочих в полиграфии вопрос о художественной подготовке мастеров встал особенно остро.

В начале XX века одним из центров многопланового художественного об-разования стала школа при Императорском Обществе поощрения художников в Санкт-Петербурге. В классе И. Билибина, кроме программных работ, развивав-ших в учащихся вкус и знание графических форм и композиций, исполнялись также такие многочисленные заказы учреждений и частных лиц, как красочные плакаты для различных фирм, элементы книжных украшений (обложки, книги, заставки, концовки, буквицы и пр.), работа над шрифтами была одним из основ-ных направлений в обучении [10].

На рубеже XIX — начале XX века трудности художественно-промышленного образования объяснялись еще и тем, что художественно-промышленные школы находились в ведении Министерства торговли и про-мышленности, официально не имея отношения к художественным учреждениям [9]. Носилась в воздухе идея об образовании специального высшего учебного заведения, в периодике писали: «чтобы решить задачу огромной важности, были предложения создать особенное самостоятельное учебное заведение — практический институт графических искусств» [6:27].

Другой образовательной системой, из которой тоже приходили в массовую проектную графику, были Школы печатного дела, открывшиеся в 1880-х годах сначала в Петербурге, затем в Киеве. В Москве предпринимались такие попытки, но по стечению обстоятельств до 1917 года школа не была открыта. Поскольку главная сфера приложения графического дизайна — печатная реклама, являющаяся продуктом печатного станка, то и решение проблемы на данном этапе становления дизайн-графики отчасти имело место силами самой печатной отрасли.

Выпускники первых школ овладевали технологией производства, техни-ческим рисунком и шрифтами. Искусство акцидентного набора было предметом специального обучения (напомним, что акциденция, от лат. accidentia — случай, случайность, художественные, типографские работы: бланки, объявления, афиши, пригласительные билеты и т. п., в наборе которых используются разнообразные декоративные шрифты, линейки, узорные орнаменты, предметно-сюжетные украшения). Критерии эстетического характера, такие как «найти и воспринять все красивое», входившие в компетенцию акцидентного наборщика, позволяют выявить истоки становления специального образования в прикладной графике и напрямую связать такие работы с профессиональной сферой дея-тельности дизайнера-графика.

К концу XIX — началу XX века круг обязанностей литографа расширился, вместе с художественной подготовкой он должен был обладать общими техническими сведениями и знанием тех методов печатания, в основу которых была положена фотография. Можно сказать, что это был опыт первого профессионального обучения основам проектной графики в широких масштабах.

Опыт этих типографских школ был использован в 1920-х годах в средней и высшей школах, которые имели место в деятельности графического факультета московского ВХУТЕМАСа (руководимого П.Я. Павлиновым, В.А. Фаворским, Н.Н. Куприяновым), образцовой школе Печатно-графического искусства при Первой Московской типографии, производственной школе «художественно-печатного дела» под руководством А. Павлова при отделе профессионального образования в Комиссариате торговли, ленинградском ВХУТЕИНе.

В начале 1920-х годов целевая установка высшей художественной школы на потребности производства вызвала пересмотр прежней академической структуры. В специальных учебных заведениях большее значение получили художественно-производственные специальности. В соответствии с веянием времени подлинным нововведением было открытие в эти годы полиграфических факультетов в двух ведущих художественных школах: Высших художественно-технических мастерских (ВХУТЕМАС) в Москве и Высшем художественно-техническом институте (ВХУТЕИНе, бывшей Академии художеств) в Петрограде. Процесс обучения объединялся общей задачей — подготовкой художни-ков разных направлений для массового производства.

По структуре, задачам и программе обучения полиграфические факультеты в высших учебных заведениях были принципиально новым, почти революционным явлением, не имевшим аналогов в прошлом. Особое положение этих факультетов в системе образования Москвы и Ленинграда было обозначено в статье Н.Н. Купреянова «Полиграфия в художественных вузах». В ней отмечалось, что «полиграфическое дело является почти единственной областью, где встреча искусства и производства имеет значение не только академической проблемы, но реального факта, так или иначе влияющего или могущего влиять на быт» [8].

Летом 1921 года у истоков создания нового полиграфического факультета в историческом здании Академии художеств наряду с П.А. Шиллинговским (будущим первым деканом), художниками Г.С. Верейским и В.В. Воиновым стоял и В.М. Конашевич [1; д. 107]. В августе 1921 года в Отделе ИЗО петроградского Главпрофобра было решено создать новое учебное заведение — Петроградские высшие государственные художественно-технические мастерские с архитектурным, живописным, скульптурным, полиграфическим факультетами и одним общим — для студентов, не имевших достаточной общеобразовательной подготовки [2; с. 119].

Так как до этого времени в России не было специальных художественных заведений или факультетов по подготовке художников с промышленно-производственным уклоном для полиграфии, не была разработана и методика обучения, отсутствовали единые терминологические обозначения дисциплин, что, конечно же, требовалось для построения учебной академической программы. Основанный в 1921 году полиграфический факультет являлся, по мнению П. Шиллинговского: «по своей конструкции и программе единственным высшим учебным заведением в настоящее время и не имеющим ничего подобного в прошлом» [1; д. 227].

В связи с этим на протяжении первых лет начала работы факультета велись поиски в практически новой области художественно-промышленного об-разования. В таких условиях формирование учебных планов и программ во многом определялось личным творческим и практическим опытом преподава-тельского состава.

Одним из таких специалистов и начал свою преподавательскую деятельность В.М. Конашевич в возрасте 33 лет (1888–1963). Ведущий отечественный график XX столетия хорошо известен, пожалуй, каждому, кто в детстве прикоснулся к чудесному миру сказки, а значит, и книжного искусства. Ему посвящены монографии, неоднократно проводились персональные выставки, к которым издавались каталоги, наконец, Конашевич сам стал автором книги «О себе и своем деле» и оставил свидетельство собственного незаурядного литературного таланта [7].

Его наследие неизменно привлекает исследователей, при этом его преподавательская работа как бы отступает на второй план, остается в тени, теряясь на фоне обширного и яркого творчества Конашевича-художника. Сам мастер также довольно скромно и лаконично упоминал об этой стороне своей деятельности. Это обстоятельство тем более удивительно, потому что преподавательской работе им были отданы в общей сложности, с небольшими перерывами двадцать лет. Буквально с первых дней основания полиграффака Конашевич был постоянным участником факультетской жизни. Его рукой написан и подписан целый ряд протоколов первого года основания факультета [1, д. 107].

Положение о высших учебных заведениях, утвержденное Совнаркомом в июле 1922 года, предусматривало организацию в вузах так называемых пред-метных комиссий. В их состав входили ведущие профессора и представители студентов. В первом составе Конашевич входил в состав двух предметных ко-миссий: по книжной графике (В.М. Конашевич, М.В. Добужинский, Б.Н. Николаев) и плоской печати — литографии (М.В. Добужинский, В.М. Ко-нашевич, литография — А.И. Шишагин, изготовление печатных форм — Б.В. Эвальд) [1, д. 162].

В момент создания полиграфический факультет, ориентированный на профессиональную подготовку художников для всех областей печатно-графического искусства, был самым молодым и

малочисленным. Первые 15 студентов были зачислены в 1921 году, в 1924–1925 годы их стало уже 87, а в 1926-м — 136. Полиграфический факультет был переименован в графический, с отделениями книжной графики, гравюры и ксилографии.

Осенью 1923 года декан П. Шиллинговский обратился в Президиум АХ с просьбой о расширении штата. При этом приводил цифры: «На полиграфиче-ском отделе шесть профессоров по различным отраслям полиграфии, кои ведут работу по искусству и, кроме того, коллективно композицию и графическое рисование. <...> Т. к. каждый профессор ведет отдельный предмет, то его нагрузка выражается почти полным числом студентов от 35 до 45 чел.» [1; д. 227]. И да-лее автор предлагает: «Отдел находит необходимым пополнить педагогический состав еще одним профессором по книжной графике <...>, выдвигая кандидатуру Митрохина. Нагрузка по графике настолько велика, что одному преподавателю справиться с ней не представляется возможным, т. к. предмет его не только творческий, но и практический и должен вестись с каждым студентом индиви-дуально». Можно предположить, что давнее и близкое знакомство с В.Д. Замирайло оказало влияние на приглашение Д.И. Митрохина. Таким обра-зом, ведущий книжный график своего времени, Д.И. Митрохин (1883–1973) стал преподавать на полиграффаке с весны 1924 года. В одном из мартовских писем он сообщал: «С месяц назад я был извещен об избрании меня профессором “по кафедре книжной графики” на полиграфическом факультете Академии художеств и принял предложение руководить практическими занятиями учащихся» [6: 141].

По нагрузке число студентов на одного профессора составляло примерно от 35 до 45 человек. В октябре 1926 года Д.И. Митрохин писал другу: «С этого года графический факультет разделен на три отдела: книжная графика, металло-графия и деревянная гравюра. <...> Учащихся в этом году еще больше, чем в прошлом. Только на книжной графике — 100 человек. А профессоров очень ма-ло по графике: я, Замирайло и Конашевич» [6: 148]. Вполне очевидно, что преподавательская нагрузка на каждого профессора была чрезмерной.

Как следует из протокола заседания Президиума факультета, было образовано четыре учебно-методических комиссии по всем дисциплинам: 1) техни-чески-научным предметам (техническая химия, технология красящих веществ, технология металла и дерева, технология и история бумаги, машиноведение); 2) по историческим наукам (история культуры и искусства, история русского искусства, история гравюры и литографии, история бумаги, палеография, геральдика и дипломатика); 3) по художественным предметам (анатомия, рисование, композиция); 4) по искусству (гравюра, книжная графика, композиция, палеография). В основной список предметов специализации вошли гравюра, ксилография, литография, книжная графика, фототехника.

Спустя год были внесены поправки и сокращения в учебные планы. Технология материалов, технология бумаги, машиноведение и современные методы печати вошли в общий курс «Способы изготовления печатных форм», гераль-дику и дипломатику распределили частично по курсу истории гравюры и палеографии, пластическую анатомию как отдельный предмет исключили и ввели в курс рисования. В записке к учебному плану полиграфического факультета пояснялось: «Полиграфический факультет Академии художеств ставит своей целью подготовку художников специалистов по всем отраслям полиграфического дела и соответственно главным видам производства имеет четыре отделения: 1) гравюры, 2) литографии, 3) художественного издания (книжной графики), 4) переплета. Все предметы учебного плана факультета делятся на три основных группы: 1) исторические, имеющие общеобразовательное значение, 2) необходимые для изучения специальных предметов, 3) специальные» [1, д. 162].

Вскоре в состав факультета были включены также три действующие учебно-вспомогательные мастерские: гравюрная, печатная, фототипная, а также типография, где студенты могли работать. Получив общее художественно-графическое образование и подготовку по одной из отраслей, выпускник был вполне готов к работе в любом издательском предприятии либо типографии. Распределение часов по учебному плану позволяет заключить, что центр тяжести в преподавательской методике был перенесен на практические занятия и проектирование, фактически преподавание связывалось с лабораторным мето-дом и производственными задачами.

К началу 1924 года организация учебного процесса на полиграффаке относительно стабилизировалась и следующей задачей стало учебно-методическое обеспечение обучения. В Научном архиве Российской академии художеств хранятся рукописные учебные программы В.М. Конашевича, Д.И. Митрохина, Е.С. Кругликовой и многих других преподавателей, датированные 1924 годом.

Особый интерес представляет малоизвестная рукописная программа по книжной графике, составленная В.М. Конашевичем в 1924 году [1, д. 151]. Содержание программы раскрывает тонкости творческой лаборатории по подготовке будущих художников книги и дизайнеров.

Во введении к программе обосновывалось: «Занятия по книжной графике имеют целью дать практические знания и навык в этой области. Все необходимые теоретические сведения приобретаются путем слушания лекций по соответственным дисциплинам общефакультетского курса. Работы собственно по книжной графике сводятся к свободным занятиям по композиции и должны: 1) дать слушателю достаточную подготовку для того, чтобы он по окончании курса мог справиться с любым заданием в области книжной графики и иллюстрации; 2) дать необходимый графику технический навык».

Дисциплина в соответствии с программой должна была вестись на протяжении трех лет и разбиваться на четыре подраздела: 1) шрифт; 2) орнамент; 3) иллюстрация; 4) плакат. Первые три курса (шрифт, орнамент и иллюстрация) связывались между собой теснейшим образом. Занятия по плакату велись самостоятельно другим преподавателем — В.Д. Замирайло.

По глубоко продуманной и предложенной В.М. Конашевичем методике занятия по шрифтам и орнаменту должны были вестись, по возможности, без отрыва в течение трех лет. На второй год присоединялась работа над иллюстрацией, на раннем этапе занятиям по всем трем разделам отводилось равное количество часов. На третий год занятиям по иллюстрации отводилась первая половина всего учебного времени, а вторая — шрифту и орнаменту вместе.

Приведем текст рукописи:

«1-й год, первый семестр (здесь и далее курсив мой. — Э.Г.)

Орнамент. Простейшая орнаментная полоса 3 случая (закона) ее построения. Более сложное развитие полосы. Не менее 6 законченных работ по компо-зиции полосы орнамента с предварительными эскизами. В одну и несколько красок кистью и пером. Примечание: В виду того, что для работ по шрифту не-обходимы некоторые теоретические сведения, которые должны быть почерпну-ты из курса по палеографии в течение первого семестра, занятия шрифтом на-чинаются только со 2-го семестра.

Второй семестр. I. Орнамент. Поворот полосы (угол) 5 случаев. Не менее 5 работ по композиции угла. Материал любой. Обрамление различные виды в порядке сложности. Не менее 2 законченных работ. II. Шрифт. 1. Простые крупные надписи (напр. заглавия) из одного и нескольких слов (не более 5–6), в одну 2 и 3 строки. Размеры от самого крупного шрифта плакатов и объявляет до крупного книжного шрифта. Шрифт прямой и наклонный, жирный и тонкий. Материал: уголь и тушь (или краска) — только кистью. Не менее 3 работ. 2. Размещение подписи из небольшого количества слов в прямоугольном обрамлении. Соединение с рамкой. Не менее 2 работ. Примечание: последние задания (2) должны быть соединены с заданиями по орнаменту (2).

2-й год. В первом семестре по шрифту и орнаменту работа над заглавными буквами (соединение шрифта с орнаментом). По иллюстрации — компоновка на заданные и свободные темы. Материал: карандаш, уголь, разведенная ки-тайская тушь (кистью). Не менее десяти работ, из которых несколько должны быть переведены в графику и сделаны в одну краску пером или кистью; остальные должны быть исполнены так, чтобы их можно было воспроизвести тоновым клише или при помощи литографии».

Во втором семестре по орнаменту предстояло сделать: заполнение орнаментом простых геометрических фигур: треугольник (угол), прямоугольник, квадрат, овал, круг, ромб, виньетки (пятно которых не ограничено правильной фигурой). Не менее 8 законченных работ по композиции виньеток. По шрифтам: проектирование титульного листа шрифтом, шрифтом в соединении с орнаментным пятном, не менее 6 работ. По иллюстрации работы на заданные и свободные темы исключительно для штрихового клише (пером и кистью). Различные типы: не менее 8 законченных работ с предварительными эскизами.

3-й год. Первый семестр: по орнаменту и шрифту — обложка (различные сочетания шрифта с украшениями, однотонные обложки и в несколько красок, не менее пяти законченных работ). Переплет: 1) корешок; б) крышка (цветная не менее трех законченных работ). Книжный знак: тисненный на переплете и в виде наклейки (не менее трех законченных работ). По иллюстрации: цветная иллюстрация на заданные и свободные темы. Плоская иллюстрация с ограниченным количеством красок от двух до семи и с черным контуром (для воспроизведения при помощи литографии, не менее трех работ). Многокрасочная иллюстрация со штриховым контуром и без него (для трехцветной печати), цинкографии и хромолитографии, не менее трех работ).

Второй семестр. I. Шрифт. 1) Компоновка наборного шрифта для книги. Одна законченная работа с несколькими предварительными эскизами. II. Орнамент. Виньетки в тексте: заставки и концовки. Не менее двух работ. III. Иллюстрации. Иллюстрации в тексте. Соединение на одной странице раз-личного типа иллюстраций со шрифтом текста. Не менее 5 работ» [1, д. 151].

В третьем семестре третьего курса по программе должна была быть вы-полнена специальная работа — композиция целой небольшой книжки — повести или сказки (переплет, титульный лист, шрифт для текста, иллюстрации, украшения виньетки, заглавные буквы и пр. Тема заданная).

В общей сложности в течение трех лет не менее одной работы из всех типов заданий должны

были исполняться в мастерской механического репроду-цирования. По всей вероятности, в дальнейшем эти программы видоизменялись по количеству часов и распределению по курсам, в связи с тем, что продолжи-тельность обучения изменилась с трех до пяти лет, но их содержательная сторона осталась без изменений. Если прикинуть количество заданий на учебный год, то в среднем получается в первый год не менее 24 заданий, во второй — не менее 34, в третий — 25 (помимо работы над целой книгой с текстом и иллюстрациями).

Несмотря на достаточно насыщенную учебную программу, студенты очень любили занятия, проводимые Конашевичем. Искусствовед П.Е. Корнилов позднее вспоминал: «Какую большую роль Конашевич сыграл в подготовке молодых художников в первой графической советской школе — в Академии художеств! Ему там на первом этапе ученики подражали, но зато и учились той благородной гармонии и ритму в литографском цветном рисунке, без которых не может существовать настоящее искусство книги. Как я могу судить по более поздним наблюдениям, Конашевич не только следил за своими учениками в процессе их работы, давая нужные советы им, но и работал сам на их глазах, не боясь исправить свои возможные недочеты, не скрывая своих приемов. На это решались немногие педагоги. Только те, которые сами были настоящими ху-дожниками» [7: 421].

Следует принять во внимание, что в эти же годы Конашевич сам постоянно работал как художник книги. На протяжении 1920–1930-х годов он сотруд-ничал с издательствами «Аквилон», «Странствующий энтузиаст», «Время», Academia, Госиздатом, издательством детской литературы «Радуга», с журналами «Новый Робинзон», «Чиж», «Ёж», «Костёр». В период преподавания в Академии художеств с 1922 по 1930 год было издано более 70 книг для взрослых и детей в его оформлении. В 1930 году в издательстве «Молодая гвардия» вышел в свет сборник сказок А.С. Пушкина с иллюстрациями в технике ксило-графии как самого Конашевича, так и выпускников полиграффака — М.Н. Орловой, С.М. Мочалова, Н.К. Фандер-Флит.

В том же 1924 году в ноябре была написана Д.И. Митрохиным программа дисциплины «Книжная графика» для занятий на отделении общей графики. От-деление должно было готовить «художника-оригиналиста» для массового производства в полиграфической, текстильной и обойной отраслях, который овладел знанием технологии производства и навыками проектирования народных картинок, плакатов, этикеток, объявлений и пр.

Курс рассчитывался на три года: «Цель занятий — усвоение на практике различных видов и приемов рисунка, предназначенного для размножения типо-графским путем. Работа по усвоению графических и композиционных приемов должны дать мастеров, умеющих задумать и выполнить рисунок, вполне отвечающий своему назначению: быть в книге или служить фабричным знаком, стоять в заголовке газеты или расцветить собою обертки изделий Пищетреста и т. п.» [1; д. 319].

На первом курсе шли упражнения в основных приемах графики: силуэт (черный по белому и белый на черном фоне), линеарный контур, контур со штрихами, передающий форму предметов, несложная орнаментальная полоса. Рекомендовалось обязательное прослушивание лекций по палеографии, чтобы далее приступить к шрифтам. Во втором семестре следовали работы по орнаментальному обрамлению (мотивы из области современной техники, сельского хозяйства, индустрии и т. п.), работы по шрифту (усвоение форм и пропорций типографского шрифта лучшей поры книгопечатания, Италия кон. XV — нач. XVI в.), заголовки для деловых бумаг и конвертов, инициалы и монограммы. Ко времени составления программы относятся строки из письма: «Трачу свое время на Академию. Там, в библиотеке, я пересмотрел книги XVI–XVIII вв. и среди них набрел на ряд очаровательных изданий итальянских и немецких типографий с деревянными гравюрами <...> Это я считаю необходимым показать учащимся, которые понятия не имеют о хороших шрифтах и т. п. Видят и делают сами лишь те шрифтовые мерзости, что попадаются на глаза в трамваях, на улицах, на вывесках» [7: 143].

В третьем семестре предполагались задания: орнаментированные заглавные буквы, «лозунги» с соответствующими изображениями, издательские и типографские марки, книжные знаки. По плану четвертого семестра: фабричные и заводские штампы и знаки, как различные случаи заполнения изображением прямоугольника, овала, круга, треугольника и ромба; обложка для книг, титульные листы; иллюстрации (иллюстрированные обертки для папирос, кондитерских изделий и т. п., проспекты различных предприятий и т. д.).

На первом семестре третьего курса исполнялись обложки в несколько красок, рисунки для переплетов (корешок и крышка), многокрасочные рисунки для различных видов упаковочной бумаги, рисунки для форзацной бумаги, иллюстрации. Во втором семестре продолжалась работа в типографии по набору шрифтов, исполнение многокрасочных иллюстраций в соединении со шрифтом. В дальнейшем программа также корректировалась в связи с переходом обучения с трех на пять лет.

На каждого педагога приходилась огромная интеллектуальная и творческая нагрузка, Митрохин, также как и Конашевич, активно сотрудничал с изда-тельствами, участвовал в академических выставках, работал вместе с учениками в мастерских. Для начинающих художников участие в совместных выставках, постоянное общение с выдающимися мастерами, обладавшими тонким художе-ственным вкусом, глубокой художественной эрудицией, неизменной доброже-лательностью, годы пребывания в стенах Академии являлись большой творче-ской и жизненной школой.

В 1925 году Конашевич написал пояснительную записку к программе по литографии: «В предметную комиссию Полиграфического отдела Академии художеств». В ней излагалось его преподавательское видение методики подготовки специалиста-литографа: «Ясно, что хромолитографа за два года мы приготовить не можем. Тем более, что для этого нужно не столько усвоение принципов, сколько длительный опыт, — так сказать — натаскивание, на что нужны годы. Мы должны подойти к принципам литографии изнутри, применительно к целям нашего графического искусства в целом. Разрабатывая отдельные области лито-графии, имеющую приложение в производстве (рисунок на гладком камне, хро-молитография), мы должны настолько овладеть самой сутью дела, чтобы дальнейшая спецификация приема дала возможность покинувшему Академию сво-бодно осуществлять производственные задания после минимальной практики, часть которой может быть проделана за время пребывания в стенах Академии. Его работы должны благодаря такой постановке дела отличаться от работ рядо-вого хромолитографа прежнего времени своеобразностью приема и рациональностью разрешения графических и цветовых задач» [1, д. 319].

В заключение Конашевич указывал на то, что двух лет изучения литографии слишком мало, и просил предметную комиссию найти средство продлить этот срок до трех лет. Им было намечено несколько новых заданий, главным образом производственного характера, которые программа, рассчитанная на два года, вместить не могла. Д.И. Митрохин также вспоминал: «На отделении книги, в середине 1920-х годов Владимир Михайлович вел работу по рисунку и по литографии. И под его руководством эти занятия очень привлекали студентов. Они искренне полюбили этот вид искусства, и многие из них впоследствии стали своеобразными художниками в литографии» [8: 415].

Справедливости ради следует заметить, что подобным образом вели свои занятия и Г.С. Верейский, и П.А. Шиллинговский. Возможность наблюдать непосредственно, изо дня в день, своими глазами, таинство печатного искусства в практике таких мастеров, несомненно, также было одной из форм обучения. Конкретную пользу такого подхода невозможно переоценить в процессе формирования художественных традиций школы.

Уже в 1926 году в стенах Академии открылась первая выставка работ учащихся полиграфического факультета. Эти работы выполнялись в течение трех лет под руководством Д.И. Митрохина (книжная графика), В.М. Конашевича (литография), В.Д. Замирайло (плакат), П.А. Шиллинговского и В.Г. Антонова (гравюра на дереве), М.И. Антонова (гравюра резцом по металлу) и Е.С. Кругликовой (офорт). Работы преподавателей и студентов время от времени были представлены на различных выставках, в частности, на юбилейной выставке «Графическое искусство в СССР. 1917–X–1927» в залах Академии художеств в январе — марте 1927 года.

Инициатива проведения выставки родилась в недрах полиграффака. Конашевич и Митрохин вошли в состав рабочей экспертной группы по отбору экспонатов. Исходя из представленных работ, в каталоге выставки была опубли-кована статья Э.Ф. Голлербаха «Книжная графика». В ней автор отмечал: «Если Ленгиз явился главным потребителем и распространителем книжной графики, то ее питомником и очагом нужно признать Полиграфический факультет Академии художеств и отчасти Бюро проектирования той же Академии. На полиграфическом факультете, под руководством В. Левитского, Д. Митрохина, В. Конашевича, П. Шиллинговского, Е. Кругликовой, В. Замирайло, М. и В. Антоновых, начинающие графики получают теоретические и практические знания в области графики и гравюры. Из числа питомцев этого факультета мы уже неко-торых называли. Отметим еще Е.Н. Нозикову и Ижевскую, Казанского, Килюшеву, Каврайскую, Левина, Кобелева, Разулевича, Дорфман» [5: 85].

В 1930 году Конашевич и Митрохин в числе других штатных преподавателей были уволены общим приказом в связи с расформированием ВХУ-ТЕИНа [1: 905].

Поскольку в России к 1920-м годам еще не было высших художественных заведений с промышленно-производственным уклоном, не было и методики обучения, отсутствовали единые обозначения дисциплин, что требовалось для построения академической учебной программы. Рассматривая программы Конашевича и Митрохина, можно сказать, что, несмотря на отсутствие таких терминов, как дизайн, типографика, фотографика, мы вполне можем оценить их содержание как хорошо продуманную систему специальной подготовки для художественно-промышленных работ. Четкая ориентация на подготовку специалистов с промышленно-производственным уклоном для полиграфии с полным основанием позволяет считать, что эти

программы, по всей вероятности, стали первыми, в которых предлагались основы подготовки будущих дизайнеров-графиков.

Главным достижением такого подхода стало отторжение ремесленного начала, привнесение в академическое обучение базовых основ искусства, от «антиков» до авангарда и включение тем самым графического дизайна в большую профессиональную семью искусства.

Список литературы:

1. Научный архив РАХ. Ф. 7, оп. 1.
2. Глинтерник Э.М. Петроградские высшие государственные художественно-технические мастерские (ВХУТЕМАС) – Петроградский высший го-сударственный художественно-технический институт – Ленинградский (1921-1930) // Энциклопедия русского авангарда. Изобразительное искус-ство. Архитектура. Том III: Н-Я. История. Теория. Кн. 2. - М., 2014. - С. 119-123.
3. Голлербах Э.Ф. Современная обложка. - Л., 1927.
4. Графическое искусство в СССР 1917-1927: каталог выставки / вступ. ст. В.В. Воинова, Э.Ф. Голлербаха и др. - Л., 1927. - 300 с.
5. Искусство и печатное дело. - 1910. - № 1.
6. Книга о Митрохине. Статьи. Письма. Воспоминания / Сост. Л. Чага. - Л., 1986.
7. Конашевич В.М. О себе и своем деле. – М., 1968. - 496 с.
8. Купреянов Н. Полиграфия в художественных вузах // ЛЕФ. – 1924. – № 4.
9. Положение о художественно-промышленных учреждениях ведомства Министерства промышленности и торговли // Техническое и коммерческое образование. - 1902. - № 5. - С. 40-45.
10. Сборник работ учащихся школы Общества поощрения художеств. Вып. 2. Ч. 2. - СПб., 1911.

ЛУН ХУНЮЙ
аспирант РГХПУ им. С.Г.Строганова

LONG HONGYU
Postgraduate student of the Russian State Stroganov University of Design and Applied Arts

ИЗУЧЕНИЕ ИСТОРИЧЕСКИХ ФОРМ МЕБЕЛЬНОГО ИСКУССТВА КАК МЕТОДИКА ПОДГОТОВКИ ДИЗАЙНЕРОВ (НА ПРИМЕРЕ ХУДОЖЕСТВЕННОГО ОБРАЗОВАНИЯ КИТАЯ И РОССИИ)

THE STUDY OF HISTORICAL FORMS OF FURNITURE ART AS A METHOD OF TRAINING DESIGNERS (USING THE EXAMPLE OF ART EDUCATION IN CHINA AND RUSSIA)

В статье рассматривается важность изучения исторических форм мебельного искусства для подготовки дизайнеров в контексте сравнительного анализа художественного образования в Китае и России. Исследуя особенности мебельного искусства в двух странах в разные исторические периоды и анализируя интеграцию истории дизайна мебели в систему художественного образования, основное внимание уделяется тому, как история мебельного искусства может стимулировать творчество дизайнеров, актуализировать культурное наследие, а также служить важным ориентиром для современного дизайнерского образования.

The article examines the importance of studying the historical forms of furniture art for the training of designers in the context of a comparative analysis of art education in China and Russia. Exploring the peculiarities of furniture art in the two countries in different historical periods and analyzing the integration of the history of furniture design into the art education system, the main focus is on how the history of furniture art can stimulate the creativity of designers, actualize cultural heritage, and serve as an important reference point for modern design education.

Ключевые слова: художественное образование в Китае и России, история мебельного искусства, традиции.
Keywords: art education in China and Russia, history of furniture art, traditions.

Мебель, являясь необходимым элементом предметной среды человека, не только выполняет практические функции, но и представляет собой кристаллизацию культуры, искусства и мастерства различных исторических периодов. Изучение исторических форм мебельного искусства имеет большое значение для подготовки дизайнеров в Китае и России, как стран с многовековой историей и уникальной культурой. Каждая страна обладает собственными уникальными традициями мебельного искусства, системой художественного образования, а сравнительное исследование этих двух стран может открыть новые перспективы для дизайнерского образования.

Художественное образование в Китае.
Теоретическое обучение. В учебном плане дизайнерских программ колледжей история китай-



ского искусства и мебели используется в качестве базового теоретического курса, направленного на систематическое изучение эволюции стилей, технологий изготовления, орнаментальных композиций предметов декоративного искусства, что создает фундаментальную основу к пониманию студентами культурных корней дизайна. Например, через изучение мебели эпохи Мин можно понять сущность традиционной китайской мебели, в частности, через анализ технологии врезного и продольного соединения — постичь структурные принципы и композиционные приемы ее изготовления.

Практические занятия. Учебные заведениям сотрудничают с традиционные ремесленные мастерские, где студенты имеют возможность принять участие в воспроизведении классических образцов исторических типов китайской мебели, ознакомиться с подбором материалов и производственными процессами, а также освоить навыки ручной работы. В то же время современные дизайнерские конкурсы поощряют студентов создавать инновационные интерпретации традиционных мебельных образцов и включать классические элементы в современные мебельные проекты.

Этапы учебного процесса.

1 год: Чертеж мебельных предметов, теория дизайна, история мебели, основы моделирования изделий, политика, иностранные языки.

2 год: Интеллектуальные производственные технологии, мебельные материалы и мастерство, традиционная обработка дерева, цифровой дизайн мебели, эргономика, техническая эстетика.

3 год: Практическое преподавание и обучение, практика преподавания в кластере программ профессионального образования в области мебели, «перевернутый класс», групповая работа в мастерской.

4 год: Выпускной. Дизайн-проект. Производство. Современный дизайн-проект на основе исторического стиля.

Базовые дисциплины: Высшая математика; Цифровые технологии; История искусств; Введение в искусство; История дизайна; Введение в традиционный китайский образ жизни; Традиционное китайское мышление о создании вещей.

Общепрофессиональные дисциплины: Основы стилизации изделий; Принципы применения цвета; Психология дизайна; История мебели; Традиционная обработка древесины; Дизайн деревянной мебели; Управление маркетингом мебели; Культура мебели; Рисунок мебели; Эргономика; Материалы и мастерство изготовления мебели; Лесоведение; Дизайн интерьера и декоративное проектирование; Дизайн и стилизации мебели; Конструктивное проектирование мебели; Процедуры и методы проектирования; Художественное оформление мебели.

Специальные дисциплины:

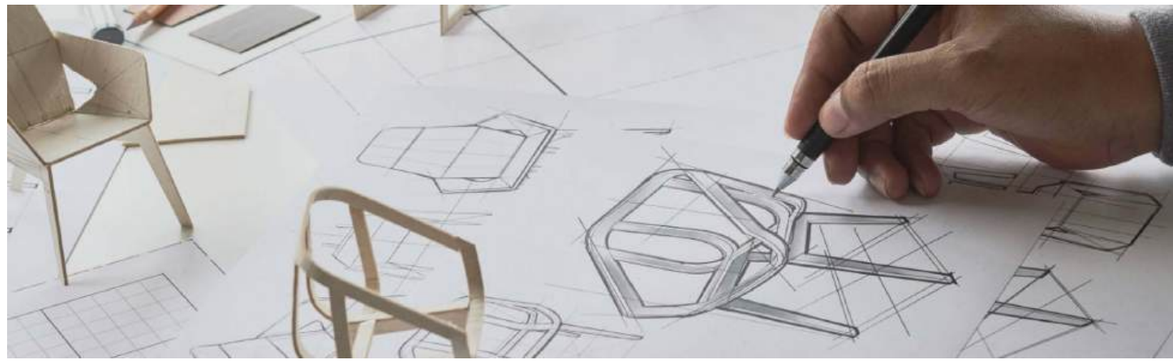
Основы проектирования интерьера; Традиционное картографирование мебели; Скетчинг; Цифровое проектирование мебели; Цифровое проектирование и производство мебели; Интеллектуальные технологии производства; Преддипломная практика; Дипломное проектирование; Дипломная практика; Дипломная работа.

Влияние исследований исторических форм декоративного искусства на дизайн

Эволюция языков дизайна. От барокко до модернизма — эволюция языка дизайна отражает изменения в социально-культурном и технологическом развитии. Дизайнеры создают произведения с региональными особенностями, вбирая в себя элементы местной культуры, такие как декор, колорит и материалы.

Влияние межкультурной коммуникации на дизайн. В условиях глобализации межкультурные обмены способствуют интеграции стилей дизайна, примером может служить сочетание восточных и западных элементов искусства в дизайне.

Стимулирование креативности и инновационного мышления. Слияние инноваций с использованием исторических стилей. Изучая мебельные стили различных исторических периодов, дизайнеры творчески соединяют их и вносят инновации, создавая новые предметы с современным прочтением. Традиционные ремесла являются источником вдохновения для творческой деятельности. Углубленное изучение традиционных техник изготовления мебели позволяет дизайнерам черпать вдохновение для разработки новых проектов, отвечающих современным потребностям. В частности, могут возникнуть следующие направления:



— Исследование исторических форм и устойчивая экологичность исторической мебели. Дизайнеры могут разработать современную мебель, которая будет одновременно экологичной и сохранит традиционный колорит.

— Построение кросс-культурных проектных перспектив. Понимание культурных различий. Глубокое понимание эстетики и традиций различных культур помогает дизайнерам создавать продукты, которые в большей степени соответствуют их целевым рынкам.

— Включение мультикультурных элементов. Изучая искусство создания мебели в разных культурах и интегрируя разнообразные элементы, дизайнеры создают проекты с международной перспективой.

— Поощрение культурных инноваций. Кросс-культурная перспектива побуждает дизайнеров к инновациям, основанным на уважении к традициям, и способствует диверсификации форм мебельного искусства.

Образовательные стратегии для начинающих дизайнеров. Компетенции, которые должны быть сформированы в процессе обучения

Понимание эволюции дизайна. Изучение исторических форм мебельного искусства помогает дизайнерам понять эволюцию дизайнерских стилей и уловить тенденции в дизайне. Изучение исторических форм служит богатым источником вдохновения для дизайнеров и способствует развитию инновационного мышления.

Уважение к традиционным ремеслам. Изучая исторические формы, дизайнеры учатся уважать и передавать традиционные ремесла и поддерживать культурную преемственность.

Многоязычие. Дизайнеры должны владеть хотя бы одним иностранным языком, чтобы лучше понимать международные тенденции в дизайне и общаться на международном уровне. Межкультурная коммуникация. Благодаря программам кросс-культурного дизайна студенты могут узнать о концепциях дизайна и эстетических различиях в разных культурных контекстах. Участие в международных конкурсах дизайна. Студентов поощряют участвовать в международных конкурсах дизайна для повышения международной конкурентоспособности и развития видения долгосрочных перспектив.

Программы международного сотрудничества. Сотрудничество со всемирно известными школами дизайна предоставляет студентам возможность обмена за границей, что расширяет их международный кругозор и дизайнерское мышление.

Преимущества и эффективность обучения дизайнеров истории мебельного искусства

Стимулирование творчества. Знакомство с историческими формами — богатый источник вдохновения для дизайнеров. Китайские дизайнеры черпают творческий потенциал в уникальности различных соединений и уникальных формах исторической мебели, чтобы нарушить единообразие современной индустриализации; российские дизайнеры заимствуют традиционные народные орнаменты, используют традиционные техники по-новому, чтобы создать новые и узнаваемые на местном уровне продукты.

Культивирование культурного наследия. Глубоко изучая историю искусства двух стран, дизайнеры могут усвоить их культурные гены. Китайские дизайнеры унаследовали в своих работах конфуцианскую эстетику «гармонии» и даосскую концепцию природы; российские дизайнеры воплощают в своих работах идею многонационального, но единого народа, благодаря чему их дизайн несет в себе национальную память и становится более конкурентоспособным на мировой арене.

Повышение художественного уровня. Мебельные изделия, прошедшие через различные исторические этапы, обладают высокой эстетической ценностью. Студенты, которые погружаются в них в течение длительного времени, естественным образом улучшают свое эстетическое восприятие про-



порций, цвета, сочетания материалов и т. д., чтобы они могли точно улавливать разнообразные эстетические потребности различных групп клиентов и создавать шедевры, которые являются одновременно художественно-выразительными и практичными.

Перспективные тенденции дизайнерского образования

В этой части необходимо отметить следующие факторы, определяющие будущее профессии.

Важность междисциплинарной интеграции. Дизайн-образование должно поощрять междисциплинарное сотрудничество, например, интеграцию искусства и технологий, чтобы воспитывать дизайнеров с инновационным мышлением.

Баланс между практикой и теорией. Обучение дизайнеров должно быть направлено на сочетание теоретического обучения и практической работы, чтобы студенты могли воплотить творческий потенциал в реальные продукты. Образование в области устойчивого проектирования. Система образования должна включать в себя концепцию устойчивого дизайна и направлять студентов на защиту окружающей среды и проектирование работ в соответствии с будущими тенденциями.

Продвижение устойчивого дизайна. В связи с ростом осведомленности об экологии дизайнеры будут чаще использовать экологичные материалы, чтобы снизить воздействие на окружающую среду. Укрепление культурного наследия. Дизайнеры должны глубже изучать и интегрировать традиционные элементы мебельного искусства, чтобы искусство мебели было унаследовано и перенесено в современный дизайн. Содействие интеграции технологий и искусства. Ожидается, что дизайнеры будут использовать новые технологии, такие как 3D-печать и «умные» материалы, для создания красивых и функциональных произведений мебельного искусства.

У Китая и России есть свои особенности в изучении истории мебельного искусства и ее применении в подготовке дизайнеров. Глубоко изучив исторические ресурсы обеих стран, и органично интегрировав историю мебельного искусства в весь процесс художественного образования, от теоретического анализа до практической реализации, мы сможем проложить прочный путь для профессионального становления и развития дизайнеров в условиях изменяющихся социокультурных и политических отношений, развития науки и техники, смены технологий. Это не только поможет передать и развить традиционную мебельную культуру, но и обеспечит мировой сегмент дизайна талантами, имеющими как глубокие культурные корни, так и отличные инновационные способности, что будет способствовать развитию мебельного дизайна и индустрии дизайна в целом.

С.В. МКРТЧЯН
Кандидат искусствоведения, профессор кафедры «Дизайн среды» АНО ВО «Институт современного искусства»

S.V. MKRTCHYAN
PhD Art History, Professor of the Department of Environmental Design ANO VO «Institute of Contemporary Art»

А.Э. ВАСИЛЬЕВА
Студент кафедры «Дизайн среды» АНО ВО «Институт современного искусства»

A.E. VASILYEVA
Student of the Department of Environmental Design ANO VO «Institute of Contemporary Art»

XXI ВЕК – ВЕК КУЛЬТУРНОГО ХАОСА: ИСТОКИ И ПРИЧИНЫ

XXI CENTURY – THE CENTURY OF CULTURAL CHAOS: ORIGINS AND REASONS

В статье обсуждаются проблемы, связанные с современной культурой. Анализируются истоки и причины, способствующие формированию ее особенностей. Проведен краткий исторический обзор процесса возникновения культурных характеристик современного общества. Рассматривается влияние глобализации, современных технологий (таких как интернет и искусственный интеллект) и экономических отношений на развитие культуры в глобальном контексте. Также предложены некоторые возможные пути оптимизации культурного состояния в России.

In this article the issues of a modern culture are being discussed. An analysis of origins and reasons, that impacted on the formation of its particular qualities, is presented. There is a brief historical review, which describes the process of cultural characteristics development. Such matters as the influence of globalization, modern technologies (the Internet, artificial intelligence) and economic relations of the cultural development are considered. Some possible ways to optimize the cultural state in Russia are also proposed.

Ключевые слова: культура, культурный хаос, искусство, глобализация, социальные сети.
Keywords: culture, cultural chaos, art, globalization, social networks.

Культура — фундамент общества. Являясь совокупностью достижений человечества в политическом, экономическом, социальном и духовном аспектах, она формирует национальные традиции и особенности, влияет на мировоззрение, самосознание и благосостояние населения, а также непосредственно определяет ход развития истории. Одну из основных регулятивных функций для этих процессов выполняет искусство. В то время как нормы, правила и законы воспринимаются социумом на уровне мыслительной активности, творчество инициирует непосредственное воздействие на подсознание, чувства и эмоции, поэтому оказывает наибольшее влияние на человека.

Созидательная деятельность неоднократно трансформировалась по мере развития цивилизации, начиная с ремесла и заканчивая ее современными проявлениями. В своей сути искусство является особым языком, отражающим всю окружающую реальность: идеологию, социальный строй, политический режим, экономическое положение государства, национальные и географические особенности, технологический прогресс, религиозные нормы, народную идентичность и многое другое.

Следует отметить, что творчество неразрывно связано и с бытовыми аспектами функционирования общества. Оно существует не только в чистом виде, но и переосмысливается массовой культурой, которая является наиболее распространенной и доступной для обыкновенного человека. В постиндустриальную эпоху наиболее масштабными проявлениями данного процесса считаются архитектура и дизайн — симбиоз производственных возможностей и художественного образа, формирующий всю современную материальную реальность — от моделирования маленьких деталей до проектирования городов. Однако примеры подобного взаимодействия находятся и в литературе, театре, музыке, танце.

Искусство — многогранный феномен, который имеет колоссальное количество свойств и проявлений, задействует различные механизмы познания, обеспечивается определенными представителями социума и является процессом как отражающим, так направляющим общий вектор развития культуры и, соответственно, самого человека.

В настоящее время одними из основных факторов развития созидательной активности являются капиталистические ценности, промышленность, инновации, глобализация и интернет. Эти аспекты начали оказывать свое непосредственное воздействие на население России всего 30–35 лет назад, однако уже успели инициировать немалое количество негативных трансформаций в экономической, политической, социальной и духовной сферах жизнедеятельности человека и, соответственно, в самой культуре, которая на сегодняшний день претерпевает свой упадок. Для объективного и детального анализа представленной ситуации следует обратиться не только к основным принципам, элементам и явлениям, порождающим, сопровождающим и отражающим процесс деструкции общества и искусства, но и к истокам демонстрируемого кризиса.

Русский авангард — истинная революция в творческой деятельности, воплотившая в себе самобытность и многогранность всей России и ее народа. Это направление обеспечило колоссальный рост творческого потенциала страны, оказало существенное влияние на развитие западной художественной и проектной культуры и стало настоящим феноменом своего времени, явив миру совершенно новую философию творения: глубокую, наделенную яркими чертами национального характера, утопичную, свободную и устремленную в будущее. В 1934 году авангардисты были репрессированы, государство искореняло вольнодумие. Социалистический реализм стал единственным угодным власти художественным направлением, восхваляющим коммунистическую идеологию в живописи, графике, литературе, музыке, танце, театре и пр. Зарубежное искусство скрывалось, а русская самобытность пресекалась годами. Отечественная культура воспитывала людей однообразно и ограниченно.

Тем не менее необходимо учитывать и многие положительные аспекты данной политики. Власти СССР достаточно быстро признали особую роль творческой деятельности в истории человечества и осознали масштабы воздействия того или иного художественного образа на людей. Социалистический реализм — стиль, сугубо спроектированный в заданном векторе и контексте, предназначенный для формирования особых духовных и социальных принципов и идеалов у населения. В своих произведениях мастера зачастую создавали альтернативную версию реальности, а их творения проходили жесткую цензуру. Однако невозможно отрицать, что отдельные убеждения советской культуры утверждали и поощряли высокие и традиционные моральные и духовные ценности. Они были установлены для воспитания положительных качеств индивида, коллектива и общества в целом, а единая философия структурировала и стабилизировала социум. Вместе с тем была выявлена и успешно решена проблема — чиновники не смогли корректно управлять деятелями искусства, поскольку не обладали должным типом мышления — тогда одним из самых передовых решений советской власти стало создание централизованных творческих союзов и организация комплексных проектных задач. Эти объединения имели великолепную систему регуляции производственного процесса, колоссальный потенциал и хорошее финансирование, они обеспечивали устойчивое развитие и функционирование отрасли искусства.

Хрущевская оттепель ознаменовала собой новый этап в развитии всех сфер жизни общества, в первую очередь, послабления послужили началом для системного развития проектной, исследовательской и созидательной деятельности среди творческой элиты. Отдельные достижения и произведения западной культуры постепенно проникали в Россию. Начали кристаллизоваться новые типы художественного мышления, подверглись изменениям принципы, факторы, свойства, цели, приоритетные направления и позиции искусства в иерархии социального влияния. Выделился новый вид проектной деятельности — дизайн.

С распадом СССР социум подвергся резкому преобразованию идеологических ценностей. Население получило возможность свободы самовыражения и колоссальное количество информации о результатах развития Европы и США. Постепенный переход к новому типу мышления в странах Запада осуществлялся на протяжении столетия, и поэтому современные тенденции политического, экономического, социального и духовного аспектов существования и функционирования общества не вызывали затруднений в восприятии носителями. Россия же перешла в новую эпоху капитализма — в эпоху доступности и глобализации. За несколько десятилетий людям приходилось усваивать и адаптировать иное мировоззрение в ускоренном темпе. Естественно, такой стремительный переход не был произведен должным образом — результатом является колоссальный отрыв в уровне образования, воспитания, духовного развития, самореализации, осознания бытия и освоения культуры у разных слоев населения.

Общество массового потребления — система, сложившаяся в условиях капиталистической экономики в странах Европы и Северной Америки во второй половине XX века, в которой социальное благополучие индивида измеряется прямо пропорционально его возможности и объему потребления. Данная способность является одной из ключевых для понимания основополагающих процессов подобной структуры — главные принципы существования и функционирования подобного социума: быстрое наслаждение, ускорение темпа жизнедеятельности, индивидуализм, манипулирование потребностями покупателя (принуждение к потреблению и использованию все большего числа ненужных ранее товаров и услуг), появление моды и «быстрой моды», отсутствие долговечных вещей, отношений и идеалов, устранение традиционной морали и религии. Реклама стала одной из характерных черт постиндустриального мира Запада — творчество и дизайн были подчинены предпринимательству с целью получения материальной выгоды посредством воздействия на потенциальных клиентов определенными графическими образами. Многие представители культуры потребления потеряли ценностные и духовные ориентиры, оказавшись во всеобъемлющем круговороте производства и торговли. Неудивительно, что в подобном историческом контексте в качестве базового свойства подлинного творения Энди Уорхолом (Andy Warhol, 1928-1987), известным художником и идеологом постмодернизма, был отмечен принцип его востребованности как на арт-рынке, так и среди массового покупателя — искусство должно продаваться. Такой подход бесспорно лишает большую часть современного контента духовного и содержательного аспекта, контекстуальная составляющая не учитывается, а оставшаяся формальная не обладает столь великой ценностью. «Культура больше не создается для длительного существования. Она сохраняется, конечно, как универсальная инстанция, как идеальный эталон, и тем более, что она утрачивает свою смысловую субстанцию (так же как природа никогда так не прославлялась, как с момента ее повсеместного разрушения), но в своей действительности, в своем способе производства она подчиняется тому же зову «актуальности», что и материальные блага» [1; с. 143]. «Если художественные школы можно уподобить языку, то отдельные произведения искусства можно сравнить со словами. В таком случае процесс, происходящий в искусстве, совершенно аналогичен тому, что мы наблюдаем на вербальном уровне. Здесь так же слова, то есть произведения искусства входят в употребление и исчезают со всевозрастающей скоростью. Работы художников на какое-то время запечатлеваются в нашем сознании, когда мы видим их в галерее или на страницах журнала, а потом они исчезают бесследно. Иногда они исчезают в буквальном смысле, потому что многие их этих работ представляют собой коллажи или конструкции, созданные из недолговечных материалов, и они по прошествии некоторого времени просто разваливаются на куски» [2; с. 198]. Подобная капиталистическая модель кардинально отличалась от привычной советскому обществу коммунистической по своим политическим, экономическим, социальным и духовным установкам и была воспринята населением России не самым корректным образом.

Следующим социокультурным процессом, сопровождающим деструкцию творческой и проектной деятельности, является глобализация — неотъемлемое свойство системы потребления, возникшее благодаря развитию торгово-экономических связей. «Внедрение (иногда насильственное) политических идеологий и экономических принципов под лозунгами всеобщего равенства, толерантности и религиозной терпимости к меньшинствам сопровождается усиливающейся культурной экспансией экономически развитых стран, приводящей к культурной глобализации и, в конечном счете, к мультикультурному обществу, к искусственному размыванию культурных границ и всеобщей культурной нивелировке. Культурная глобализация предполагает, во-первых, тотальное внедрение проникающих во все области деятельности человека культурных образцов, лишенных какие-либо этнических корней, но воспринимаемых как знак лучшей жизни и, следовательно, как цель, к которой следует стремиться; во-вторых, признание нового героя — героя виртуального, оснащенного фантастическими техническими средствами и потому непобедимого, но не имеющего отношения ни к конкретному этносу, ни к какому-либо знаковому событию, героя, легко воспринимаемого и необсуждаемого; в-третьих, культурно-идеологическое давление и манипулирование ценностными ориентациями» [3; с. 298]. Эти процессы способствуют постепенному устранению этнических особенностей, традиций и принципов, что позволяет обеспечить интерес потребителей разных национальностей к усеченной художественной вариативности различных объектов, а, следовательно, и непосредственно искусства и дизайна, приравненного к материальным благам. Впрочем, и сам автор беспрепятственно попадает под неумолимое влияние глобализации.

Конец XX века ознаменовался появлением интернета — свобода, бесконечное количество материалов из разных областей и эпох, безграничные возможности. Социальные сети и разнообразные развлекательные ресурсы, созданные для удовлетворения духовных, досуговых, социальных, познавательных и самореализационных потребностей, являются частью жизнедеятельности индивида. Художник, творчество и дизайн стали неотъемлемыми составляющими данной системы, однако негативных аспектов представленной тенденции намного больше, чем позитивных. Во-первых, возникла резкая проблематика в нахождении истинного автора — базовые сетевые публикации теряются, удаляются, подменяются. Во-вторых, многие произведения

искусства стали представлять собой даже не интерпретацию, не стилизацию, не концептуализацию, не реставрацию, а обыденное копирование, что лишает их всякой идейной ценности и затормаживает развитие и эксперимент в творчестве. В-третьих, впервые за историю своего существования человечество столкнулось с такими колоссальными потоками быстро меняющейся неуправляемой информации. В-четвертых, невозможно более выделить господствующее направление или стиль, медиапространство переполняет невероятно разнообразный контент. Однако в таких условиях практически невозможна здоровая конкуренция и карьерный рост, арт-рынок перенасыщен. Подобная свобода, лишенная качества и содержания, тождественна не прогрессу, а культурному хаосу. В-пятых, так или иначе, в первой четверти XXI века мышление многих людей стало клиповым, что крайне негативно сказывается на когнитивных способностях человека и его возможности воспринимать большие объемы информации. В-шестых, не так давно появившийся искусственный интеллект резко обесценил профессиональные и творческие навыки художников и дизайнеров, проектное мышление, идейное содержание творения и сам процесс созидания.

«Шок будущего — это реакция на сверхвозбуждение. Она возникает, когда индивид вынужден управлять своим пределом адаптации» [2; с. 374]. Это определение дает американский философ Элвин Тоффлер (Alvin Toffler, 1928-2016). Подобное состояние беспрерывно сопровождает современное общество в связи с вышеперечисленными аспектами, вызывающими различные психологические отклонения, дискомфорт, дестабилизацию, дезадаптацию, перевозбуждение и стресс. «Человек, испытывающий культурный шок, как солдат или жертва стихийного бедствия, усиленно пытается бороться с непривычными и непредсказуемыми вещами, связями и событиями» [2; с. 377]. На данный момент всему социуму ежедневно приходится справляться с культурным беспорядком, однако возможности адаптации каждого его представителя разнятся, а поэтому возникают такие девиации, как блокировка от реальности, специализация на отдельной сфере или одержимость возвращения к ранее успешным шаблонам жизнедеятельности.

Таким образом, отсутствие цельности, коммерческая направленность, глобализация, чрезмерная свобода и разнообразие провоцируют социальную деструкцию. Человек существует в несоразмерной ему и нестабильной среде, биологические ритмы нарушены чрезмерным ускорением. Интернет дал миру возможности, но в данный момент они скорее разрушают сознание индивида, нежели инициируют развитие. Информационный беспорядок сказывается и на всех направлениях творчества, которое зачастую стало проявляться бессодержательной комбинаторикой простых форм. И если западный мир еще более-менее способен его воспринять, обладая новым типом мышления, Россия постепенно погружается в бездну культурного хаоса, поскольку креативные индустрии и предпринимательство опираются на современное творчество непонятное большинству обыкновенных людей. «Время неумолимо отделяет великое и доброе искусство от дурной метафизики. Сможем ли мы научиться выполнять это отделение не после события, а в то время, когда оно реально происходит, — большой вопрос» [4; с. 84].

Мир нуждается в тотальной стабилизации. Во-первых, промышленность, коммерция и глобализация взяли верх над эстетикой производимых товаров, постоянно находясь в обиходе человека, они прививают ему плохой вкус и стимулируют психологический дискомфорт. Во-вторых, массовая культура, включая театр, музыку, киноиндустрию, рекламу и подобное, так же не имеет цельности и создается для продажи массовому зрителю, превращаясь в китч. В-третьих, такое обилие продуктов низкого уровня творческой ценности воспитывает людей по примитивной модели и порождает культурный хаос. В-четвертых, профессионалы — оставшаяся художественная интеллигенция — уже не способны созидать общественные блага понятными обыкновенному человеку, в такой среде люди чувствуют себя инертно и продолжают делать ставку на простой контент, доступный для их понимания. В-пятых, возникло острое противостояние свободы и качества — цельность, духовность, полезность, содержательность творчества и дизайна практически утеряны. Этот механизм становится цикличным и все более провоцирует интеллектуальный отрыв в социуме. Фундаментальная рефлекторная функция искусства перестает работать во благо и инициирует снижение развития населения в целом.

Что можно сделать? В условиях современного информационного и художественного беспорядка политика по созданию централизованных творческих объединений могла бы стать неплохим механизмом регуляции и воспитания. Естественно, подобные организации должны будут полностью отвечать таким устоявшимся принципам и идеалам современного искусства, как свобода самовыражения, концептуализм и экспериментальность. Однако немаловажным аспектом их деятельности станет функция фильтрации контента, продвижения и поощрения исключительно полезного, качественного, идейного, обучающего и отвечающего традиционным моральным и духовным ценностям. Целесообразной была бы и организация в России новой институции по модели Баухауса и ВХУТЕМАСа, которая сможет подготовить новое поколение высококвалифицированных мастеров, ориентированных на создание элитарного искусства и хорошего дизайна. Тем не менее, прежде всего, стоит задуматься о необходимости роста уровня культуры и образования среди обыкновенных людей и детей, в первую очередь, что хотя бы немного сможет компенсировать их колоссальное различие с интеллектуальной элитой. Мир станет более понятен, между примитивным и высоким контентом будут выбирать высокий. На данный момент в России существует множество доступных и бесплатных как государственных, так и частных организаций, программ и проектов, направленных на развитие и рост духовного просвещения у разных возрастных групп. Безусловно, все они предоставляют интересные возможности и гранты, создают «опен-колы» и образовательные платформы, организовывают сессии обмена опытом, проводят разнообразные конференции, но пока социуму безразлично чистое и качественное искусство, все эти предложения просто не будут иметь для него никакого значения. Необходимо обеспечить плавный переход к новому типу художественного мышления, отделить чистое искусство от коммерции и только после предлагать обществу элитарный контент.

XX век — век революций. Удивительно, как за такой короткий временной период произошли кардинальные изменения во всех сферах жизни общества. Прогресс социальный и технологический стимулировал массовое дробление каноничных устоев на множество экспериментальных стилей и направлений в искусстве. С одной стороны, стоит свобода, с другой — информационный беспорядок и зачастую некачественный контент. С появлением интернета и все большим обострением капиталистических ценностей состояние социального самосознания становится весьма дестабилизированным. В наши дни культура ускорения, наслаждения и потребления деструктивно воздействует на подсознание индивида, он блуждает в эпохе, не понимая ее основных принципов, потребляет массовое искусство, подчиненное массовым производством. Плохой вкус в моде, пока он продается, и будет он продаваться, покуда покупатель следует этой моде. Мир теряет целостность таких фундаментальных составляющих, как искусство, настоящая цивилизация несомненно находится на сломе самосознания человечества. XXI век — век культурного хаоса.

Восстановить единство, сохраняя свободу, обеспечить обмен национальным опытом, не стирая его особенности глобализацией, повысить уровень интеллектуального воспитания, не забывая народные истоки. Остается лишь надеяться и ждать, что в скором времени эти проблемы будут осознаны корпорациями, а их решения воплощены в жизнь, в том числе в виде новейших творческих программ и организаций. И тогда человек вновь ощутит стабильность, и тогда самосознание русского народа вновь достигнет высот, и тогда хаос будет повержен.

Список литературы:

1. Бодрийяр Жан. Общество потребления / пер. с фр. Е.А. Самарской. - М.: Издательство АСТ, 2020. - 320 с. - (Философия – Neoclassic).

2. Тоффлер Элвин. Шок будущего / пер. с англ. - М.: ООО «Издательство АСТ», 2004. - 557, [3] с. - (Philosophy).

3. Мкртчян С.В. Дизайн в контексте культуры // Декоративное искусство и предметно-пространственная среда. Вестник РГХПУ им. С.Г. Строганова. - 2020. - № 4-2. - С. 297-307.

4. Хаксли Олдос. Возвращение в дивный новый мир / пер. с англ. А. Анваера. - М.: Издательство АСТ, 2023. - 192 с. - (Эксклюзивная классика).

Ю.В. НАЗАРОВ
Доктор искусствоведения, профессор, профессор кафедры «Дизайн среды» РГУ им. А.Н. Косыгина (Технологии. Дизайн. Искусство)

П.Д. ПОЛЬШИНА
Преподаватель кафедры «Средовой дизайн» РГХПУ им. С.Г. Строганова

Y.V. NAZAROV
Doctor of Art History, Professor of the Department of Environmental Design of the Kosygin State University of Russia

P.D. POLSHINA
Lecturer at the Department of Environmental Design of the Russian State Stroganov University of Design and Applied Arts

СОВРЕМЕННОЕ МИРОВОЗЗРЕНИЕ В КУЛЬТУРЕ

MODERN WORLDVIEW IN CULTURE

Основы современных программ развития науки и искусства, фундаментальные категории и научные методы находятся под воздействием социокультурных факторов. Культура является отражением актуальных социальных, экономических и политических вызовов. Культура пронизывает все сферы жизни отдельного человека и всего общества, она влияет на формирование взглядов и ценностей. Индивид воспринимает мир через призму определённых идеологических установок. Культура формирует мировоззрение, а мировоззрение является неотъемлемой частью культуры. В условиях глобализации в связи со стремительным изменением информационного пространства, под влиянием развития инновационных технологий культура перестает быть статичной субстанцией: она трансформируется, превращаясь в динамичный инструмент коммуникации и обмена идеями. Современная культура, пронизанная духом эксперимента и критического осмысления, становится активным драйвером социальных процессов, способствуя выработке новых культурных идентичностей и идеалов, формируя новое мировосприятие. Концептуальные основы культурных программ представляют собой результат сложного диалога между сторонниками традиций и инноваций. Современные программы создают условия и обеспечивают возможности для подобного диалога. Это взаимодействие часто требует от субъекта готовности к переосмыслению привычных стереотипов, что способствует формированию нового, актуального для нашего времени культурного кода.
The foundations of modern programs for the development of science and art, fundamental categories and scientific methods are influenced by socio-cultural factors. Culture is a reflection of current social, economic and political challenges. Culture permeates all spheres of life of an individual and the whole society, it influences the formation of views and values. An individual perceives the world through the prism of certain ideological attitudes. Culture forms a worldview, and a worldview is an integral part of culture. In the context of globalization, in connection with the rapid change in the information space, under the influence of the development of innovative technologies, culture ceases to be a static substance: it is transformed, turning into a dynamic tool for communication and exchange of ideas. Modern culture, permeated with the spirit of experimentation and critical thinking, becomes an active driver of social processes, contributing to the development of new cultural identities and ideals, forming a new worldview. The conceptual foundations of cultural programs are the result of a complex dialogue between supporters of traditions and innovations. Modern programs create conditions and provide opportunities for such a dialogue. This interaction often requires the subject to be ready to rethink familiar stereotypes, which contributes to the formation of a new cultural code that is relevant to our time.

Ключевые слова: мировоззрение, культура, наука и искусство, междисциплинарность, партиципация, диалог, культурный код, традиции, инновации.
Keywords: worldview, culture, science and art, interdisciplinarity, participation, dialogue, cultural code, traditions, innovations.

Наука и искусство следуют общей основополагающей цели — открытие, познание и освоение человеком окружающего мира. Для научного познания характерна планомерность, системность, логическая организованность, обоснованность методов и достоверность результатов исследования. Наука вырабатывает свой инструментарий исследования, определяет способы обоснования истинности знаний. Наука становится непосредственной производительной силой, обеспечивает развитие материально-технической базы общества в целом и отдельного государства. Искусство обращено к человеку, его внутреннему духовному миру, эмоциям и чувствам. Наука также опирается на механизмы эмпирического познания. Однако искусство способно выразить не один только чувственный опыт, а сущность переживаний, идею самого чувства, его духовную составляющую. Искусство «...покоряет глубиной и правдивостью отображения жизни, силой идейного пафоса» [1], оно активно способствует формированию духовного облика человека.

На протяжении истории вопрос взаимоотношения науки и искусства не утрачивал своей актуальности, напротив, с развитием инноваций он обретает всё новые грани, появляются различные точки соприкосновения и взаимодействия. В современном мире, как никогда прежде, актуален поиск направлений развития науки и искусства, приобретает значение характер их образа в общественном сознании. Наука и искусство являются взаимосвязанными компонентами культуры, которые формируют гармоничную личность и способствуют её развитию. Культура — важнейший компонент структуры общества, его основа. Любой человек воспринимает мир через фильтр мировоззрения. Мировоззрение индивида формируется постепенно, на основе обыденного опыта, под воздействием окружения, на основе рационального осмысления мирового устройства. Вслед за прогрессом общества эволюционирует и мировоззрение. Вопрос о мировоззрении в культуре — это вопрос о «видении» автором художественного произведения вопросов мироустройства, о понимании им характера раскрытия жизненных явлений, об отношении искусства к действительности. Наблюдая, изучая жизнь, а затем запечатлевая ее в определённых сюжетах, автор совершает сложнейший труд по отбору и выделению значимого, интересного, характерного, художник осуществляет тончайшую работу по своеобразному анализу явлений действительности, их синтезу и обобщению. А.Ф. Лосев определял понятие «тип культуры» как «... систему взаимных отношений всех слоев исторического процесса данного времени и места. Эта система образует неделимую целостность в качестве определенной структуры, которая наглядно и чувственно-предметно выражает ее материальную и духовную специфику, являясь основным методом объяснения всех слоев исторического развития — как в их теоретическом противопоставлении, так и в их последовательно-историческом развитии» [4; с. 219]. Культура — это эволюционирующая система, которая со временем развивается, и каждый ее последующий этап развития основывается на предыдущем. В культурной истории нет «плохих» или «хороших» явлений — все они представляют определённую ценность для человечества. На современном этапе развития общества наблюдаются определенные изменения в отношениях между мировоззрением и культурой, как в отношении к отдельному человеку, так и к обществу в целом. Исторически данная взаимосвязь между мировоззрением и культурой существовала всегда, что объясняет их активное взаимовлияние.

На современном этапе в развитии общества заметны определенные изменения во взаимодействии между мировоззрением и культурой, как на уровне индивида, так и на общественной платформе.

Ныне преобладающим является мнение, рассматривающее идеалы и нормы науки и искусства, фундаментальные категории и методы как результатирующие продукты социокультурных факторов. Однако наука и искусство равным образом оказывают серьезное влияние на культуру и современное мировоззрение.

Современное мировоззрение влияет на выбор направления программ развития науки и искусства. Мировоззрение, сформированное в условиях глобализации, унификации, интеграции культур, развития сложной, многоструктурной организации современных технологий, придает современным программам многослойность, отображая разнообразие социальных, политических и экономических контекстов. Результатом осмысления современных общественных процессов становится новое определение, характерное для науки и искусства — междисциплинарность и многомерность. В условиях многообразия в сегодняшней культуре сосуществуют различные традиции, парадигмы, концепции, теории и гипотезы. Если ранее можно было говорить в формате монолога в узком диапазоне сообществ, то сегодня необходим диалог различных элит, культур, традиций и дисциплин. Кажется, что концепция П. Фейерабенда о равных правах на сосуществование всех традиций в определенной степени может быть применима к современному состоянию не только науки, но и искусства [8]. Нынешнее научное сообщество также говорит о необходимости применения междисциплинарного подхода в научных исследованиях. Происходящие в какой-то одной дисциплине изменения сегодня быстро сказываются на состоянии других дисциплин, ускоряя их методологический рост, выявляя новые возможности для развития. Культура XXI века — это наука и искусство «без барьеров».

Современные исследования активно используют межпредметные взаимосвязи и обращены к их выявлению. Тенденция к междисциплинарному исследованию сложных, системных и развивающихся во времени объектов возникла как результат обобщения современной мировой научной практики. Междисциплинарный подход стал актуальным инструментом науки, доказав



Рис. 1. Проект «Индекс подобия». ГЭС-2, 2024 г.

свою эффективность. Активное развитие и подъем междисциплинарные исследования переживают с середины 1980-х годов. Например, в некоторых странах в данный период открываются мультидисциплинарные институты и исследовательские центры, при университетах динамично создаются различные подразделения — от небольших научных коллективов до крупных научно-исследовательских структур. Новые открытия в сфере науки и технологий становятся невозможными без расширения кооперации научных дисциплин. Взаимодействие различных наук уже приводило и обязательно приведет в будущем к важным результатам, среди которых — возникновение таких новых научных дисциплин, как ранее возникли физическая химия, астрофизика, космобиология, психолингвистика, социальная психология и т. п.

Междисциплинарный подход также отвечает на вызовы, связанные с многообразием и сложностью современного искусства. Синергетическая парадигма не является единственным способом для разработки междисциплинарного взаимодействия, но в некоторых вопросах она может оказаться весьма полезной. В сочетании с комплексным подходом синергетика служит универсальной стратегией, открывающей возможности для междисциплинарного диалога. Применение синергетического подхода в рамках междисциплинарной парадигмы позволяет рассматривать современное искусство как сложную, нелинейную, самоорганизующуюся

систему, отражающую различные тенденции, связанные не только с историей самого искусства, но и с другими аспектами человеческой жизни. Синергетика — это методологический мост между точными и гуманитарными науками.

Влияние технических и технологических достижений на современное искусство и культуру очевидно. Инновационные технологии пронизывают всю социокультурную сферу, привнося в её структуру новые формы, предлагая методы организации и совершенствуя творческий процесс. Например, применение технологий цифровой фотографии, программ графического дизайна и искусственного интеллекта, технологий виртуальной и дополненной реальности, инструментов 3D-моделирования и технологии 3D-печати, прототипирования предоставляют возможность авторам создавать произведения, ранее не невозможные из-за финансовых, хронологических и технических ограничений. Расширяются географические и социокультурные границы искусства. Онлайн-платформы и социальные сети позволяют распространять и популяризировать произведения искусства по всему миру, обеспечивая доступ широкой аудитории к современному искусству. Уже видится обыденной цифровая трансформация облика современной экспозиционной среды. Модифицируются и способы предоставления информации, и приёмы демонстрации объектов искусства, изменяется и организация экспозиционной системы в целом. В современной культуре применение цифровых технологий стало одним из принципиальных и основополагающих средств привлечения массовой аудитории. Технологии выполняют роль проводника, помогая интерпретировать экспозицию, либо превращаются в новые объекты искусства. Технологии различных сайтов и мобильных приложений становятся необходимым инструментом при организации связи физического и виртуального пространства. Обычная практика в современной экспозиции, когда цифровые рекомендации и подсказки помогают в получении дополнительной информации с помощью системы QR-кодов и камеры смартфона. Авторы, применяя современные технологии и медиа, организуют диалог между произведениями искусства и зрителями, вовлекая их в активный процесс осмысления. Формируется синтез различных художественных практик, где визуальные, звуковые и перформативные искусства взаимодействуют, создавая многоуровневые нарративы. Например, недавно завершившийся проект «Индекс подобия», осуществлённый в экспозиционном пространстве ГЭС-2, был посвящен творческому осмыслению взаимоотношений человека и окружающей среды (рис. 1). Работы, представленные на данной выставке, предполагали разговор как от первого лица, так и от лица сообщества или целой этнической культуры. Во многом рассматриваемый проект основывался на видеоматериалах, которые можно было увидеть и прослушать с помощью наушников, предоставляемых посетителям. К презентации проекта также был приурочен танцевальный перформанс «Перекати-поле» хореографа Татьяны Чижиковой. Выставку дополняла обширная программа, куда вошли интерактивные занятия и лаборатории для детей и взрослых, цикл публичных встреч и однодневный экологический фестиваль «Как продолжать оставаться вместе». В библиотеке, организованной при выставке, была представлена коллекция книг, выбранных самими художниками — участниками выставки.

Междисциплинарный подход в искусстве подразумевает синтез множества областей знаний и умений для создания художественного произведения. К примеру, автор может апеллировать к историческим, географическим фактам, применять знания из области теории искусства и архитектуры, использовать другие дисциплины, чтобы создать работу, отражающую его мировосприятие и мировоззрение, передающую зрителю определенные идеи и вызывающую позитивные эмоции.

Развитие междисциплинарного подхода способствует появлению новых жанров и стилистических подходов в искусстве. Например, относительно новое направление в современной культуре — «Science art» («научное искусство») является ярким примером синтеза и взаимодействия мира науки и искусства. Поляризация культурных достижений, особо осложнившаяся к середине XX века в связи с разделением проектной культуры на

Рис. 2. Проект «Кристалл». СКБ «Прометей», 1964 г.





Рис. 3. Проект «Ooze». Тереза Шуберт, Иван Таранин, 2021 г.

две части — научное знание и сферу искусства — привела к возникновению в конце XX века новой науки синергетики. «Синергетический проект междисциплинарности направил внимание научного сообщества на зоны пересечения различных дисциплинарных областей, где генерация нового знания происходила более интенсивно, чем внутри отдельных дисциплин» [2]. Следствием развития синергетического проекта стал рост количества новых дисциплин — зоны пересечения отдельных наук выделились в области нового дисциплинарного знания. Рассмотрение науки и искусства на междисциплинарном уровне привело к возникновению в искусстве нового направления — «Science art». Произведения данного вида искусства способствуют художественно-эстетическому осмыслению и научному освоению природы с помощью современных технологий, ведут к эстетизации научно-технических и технологических достижений.

Началом формирования направления «Science art» в отечественной проектной культуре можно считать деятельность Студенческого Конструкторского Бюро (СКБ) «Прометей», основанного в 1962 году в Казани. СКБ «Прометей» — это лаборатория, сформированная на базе Казанского авиационного института, где студенты вместе с руководителем, профессором Булатом Махмудовичем Галеевым проводили эксперименты в области дизайна. В 1964 году СКБ «Прометей» представило известный проект «Кристалл», представлявший собой многогранник со встроенными лампами накаливания, который менял цвет в зависимости от исполнявшейся мелодии (рис. 2). Разработки лаборатории «Прометей» — это примеры удачного взаимодействия искусства и науки, некоторые из них позднее воплотились в масштабных светомузыкальных шоу.

Искусство помогает сделать науку более понятной для массовой аудитории и наглядно объяснить зрителю различные её достижения. Научные знания предоставляют художникам возможность реализовывать свои инновационные идеи, применяя нестандартные методы. Часто в разработке «Science art» проекта участвуют научные специалисты, выступающие консультантами для художников. Например, в проекте «Ooze» немецкой художницы Терезы Шуберт, представленном в рамках экспозиции «New Elements», принимал участие Александр Гостев — главный технологический эксперт компании «Лаборатория Касперского» [3]. «Ooze» — это интерактивная биотехнологическая инсталляция, где в биореакторе обитают три вида водорослей (рис. 3). Их активность, меняющаяся в зависимости от освещения и температуры, постоянно отслеживается датчиками. Жизнедеятельность водорослей генерирует случайные числа, которые формируют код, управляющий с помощью серверных ферм звуками и визуальными проекциями данной инсталляции. Инсталляция демонстрирует, что вычислительные процессы содержат конкретные данные, являющиеся частью физического мира.

Технологическое искусство акцентирует внимание на актуальных вопросах, среди которых

экологические проблемы, цифровизация повседневной жизни и воздействие человека на природу.

Междисциплинарность можно выявить в системе научных коммуникаций на уровне популярной науки, способствующей продвижению научных идей в массовой культуре. Научное знание обращено в том числе и к массовому потребителю, в результате адресатом коммуникации становится всё общество. Популяризация науки предполагает дистанционное взаимодействие с потенциальной аудиторией с помощью научно-популярных журналов, документального кино, рассказывающего о науке и ученых, видеоиграх, научно-познавательных выставках, экспозициях, музеях, социальных сетях и СМИ. Ученые перестают быть единственными проводниками научных знаний, поскольку целенаправленно организуется широкий круг профессиональных посредников, включающий научно-популярных авторов, журналистов, деятелей искусства, дизайнеров и других специалистов. Всё это в совокупности способствует масштабной мифологизации научных идей, научные знания обрастают личными оценками, смыслами и символами. Наука переходит в раздел добавочных знаний, эмоций и ассоциаций, циркулирующих в сознании массовой аудитории. Художественное произведение может обладать некоторыми элементами околонаучного знания, однако главным остается создание соответствующего облика в виде мифа о науке. Например, научно-фантастический фильм «Интерстеллар» (Interstellar, 2014 г.), сюжет ленты повествует о группе исследователей, которые отправляются в космос в поисках нового дома для человечества. В процессе работы над фильмом в качестве научного консультанта был приглашен американский физик и астроном Кип Стивен Торн. Сценарий фильма был вдохновлен некоторыми научными теориями этого исследователя. Также К. Торн, основываясь на результатах работы, опубликовал несколько научных публикаций о космических явлениях. Однако основная цель фильма — формирование в сознании зрительской аудитории образа космических исследований, создание фантазии на тему возможного будущего. В результате появилось видео, не претендующее на научную точность в каждой сцене, но при этом и не лишенное интеллектуальной нагрузки.

Современная культура модифицирует взаимодействие между автором и зрителем. Современное мировоззрение предусматривает необходимость диалога между инновациями и традициями, что сегодня активно обеспечивает культура соучастия и взаимодействия, именуемая «партиципацией». Начиная с 1990-х годов партиципация в искусстве приобретает глобальный масштаб. Николя Буррио, французский куратор и искусствовед, ввёл понятие «эстетика взаимодействия», связывая этот феномен, как с политическими аспектами, так и с зарождением культуры «глобального города», в рамках которой всякое произведение искусства определяется как место встреч и переговоров с различными бесчисленными собеседниками. По мнению В.А. Мизиано, российского теоретика и куратора современного искусства, глобализация явления партиципации «...привела к формированию новых институций — центров и музеев, значительно отличающихся от традиционных «храмов искусства» и предлагающих альтернативную модель деятельности, основанную на диалоге с публикой и на создании пространства для участия аудитории» [7]. Современные музеи основаны на принципах партиципации и прозрачности, они функционируют во взаимодействии с различными сообществами, чтобы аккумулировать, сохранять, исследовать, демонстрировать и улучшать понимание зрителями сложностей окружающего мира.

Например, в 2008 году Научный центр Онтарио организовал временную экспозицию «Лицом к Марсу». При входе на экспозицию посетителей встречал вопрос: «А вы бы полетели на Марс?». Им также было предложено сделать свой выбор перед просмотром выставки и пройти турникеты с выбранным вариантом ответа. Затем следовала экспозиция, посвященная исследованию Марса, рассказывающая о возможных условиях жизни на планете и способах ее колонизации. По завершении осмотра посетителю также необходимо было ответить на вопрос, заданный в начале экспозиции. На специально установленных экранах в режиме реального времени обновлялось число прошедших посетителей, выбравших один из вариантов ответа. Электронный счетчик способствовал осознанию посетителями их влияния на большую социальную систему, в которую включены по-разному мыслящие люди.

Сегодня подобный опыт реализуется в экспозиции музея «Атом» на ВДНХ в Москве. «Атом» — крупнейший в России научно-популярный комплекс, посвященный развитию ядерной промышленности страны. Завершением одного из выставочных залов служит экспозиция, посвящённая Договору о мирном сосуществовании, Договору о всеобъемлющем запрещении ядерных испытаний, подписанным в Москве. Посетителям музея предложено принять участие в подписании Договора, оставив своё имя на интерактивной копии Договора. Посетителям, подписавшим договор, будет отправлено электронное письмо с сертификатом, удостоверяющим личную поддержку Договора о запрещении испытаний ядерного оружия в атмос-

фере, в космическом пространстве и под водой. В рамках экспозиции также установлен счетчик, отображающий количество посетителей, принявших участие в подписании. В результате посетители выставки осознают собственное влияние и личную причастность к общему вкладу в будущее мирное развитие атомной отрасли.

Ныне партиципаторные практики получили развитие в сфере научных исследований. Например, в экономике и маркетинге существует партиципативный опыт, в рамках которого люди выступают не только в качестве потребителей, но и как спонсоры и производители определенной услуги или товара.

Сегодня в науке популярным является мнение о стремительной «прикладнизации» фундаментального знания. Современная наука сосредоточена исключительно на развитии технологий, удовлетворении утилитарных потребностей информационного общества, «общества знания». Высказывание Ж.Ф. Лиотара — «знание производится для того, чтобы быть проданным», наиболее широко отображает мнение большинства людей о задачах современной науки [5]. Научное сообщество с пессимизмом отмечает превращение науки в «технонауку» и скорбит по поводу потери наукой своего истинного предназначения. Общество негативно оценивает современные тенденции науки, обвиняя ее в негативных последствиях развития техногенной цивилизации. Однако такая критика встречает решительное сопротивление. Оппоненты, напротив, считают, что современные технологии улучшают качество жизни людей, делают её комфортнее, безопаснее. Это значит, что «технонаука» имеет право на существование и будущее развитие? Здесь представляется необходимым разделять науку на два направления, которые работают в единой системе — это прикладное и фундаментальное знание. Прикладное направление действительно основано на полезности и эффективности. Но базисом фундаментального научного направления остается поиск истины. В таком случае ложные результаты чистых исследований, проводимых перед прикладными разработками, оказались бы действительно не применимыми, а значит, новая технология не смогла бы появиться в принципе. Без фундаментального знания нет прикладной науки.

Проблема взаимоотношений технонауки и коммерциализации также актуальна и для сферы искусства. В современном информационном пространстве существует довольно мало «живого» изобразительного искусства. Сегодня искусство во многом создается при помощи компьютерных технологий, что, безусловно, отражается на качестве произведений. Например, из-за зависимости от системного цифрового программирования порой теряется оригинальность авторских приемов. Компьютерная графика может быть лишена многих элементов, присущих традиционным художественным стилям. Большинство компьютерных программ используют определённые алгоритмы, лишающие художника творческого потенциала, а произведения — авторского облика, эмоций, идей. Отрицание концептуальных начал художественного творчества означает крайнее сужение сферы изобразительного искусства. Искусство постепенно приобретает все более коммерческий, массовый характер, реализуя популярный девиз: «Спрос определяет предложение». Можно утверждать о становлении нового типа искусства — «техноискусства». Однако равно, как и в случае с «технонаукой», существование и развитие «техноискусства» в целом полезно и эффективно, а базисом искусства как компонента культуры должно оставаться фундаментальное творчество с его традициями, приемами и методами.

Основы современных программ науки и искусства являются отражением актуальных социокультурных, экономических и политических вызовов, с которыми сталкивается сегодняшнее общество. В условиях глобализации и быстрого изменения информационного пространства культура перестает быть статичным феноменом, она трансформируется в динамичную площадку для коммуникации и обмена идеями. «Прикладнизация» науки и искусства развивается на фоне сохранения и продвижения фундаментальных традиций, обогащая и расширяя возможности каждого вектора. Научные дисциплины, взаимодействующие на различных уровнях, создают и продвигают инновации. Отбрасывая привычные стереотипы, художники расширяют спектр своих эстетических практик, обогащают индивидуальный творческий опыт, напрямую способствуя развитию проектной культуры.

Список литературы:

1. Бурмакин Э.В. Мировоззрение, наука и искусство [Электронный ресурс]: Известия Томского политехнического университета. - Т. 182. - 1969. - С. 42-57. - URL: https://cyberleninka.ru/article/n/mirovozzrenie-nauka-i-iskusstvo-1/viewer (дата обращения: 17.09.2024).

2. Вольнов И.Н. Science-art: единство науки и искусства [Электронный ресурс]: Вестник российского университета дружбы народов. Серия: философия. - 2017. - Т. 21, № 4. - С. 557-564. - URL: https://www.elibrary.ru/item.asp?id=32205917 (дата обращения: 20.09.2024).

3. Дементьева С. Наука в искусстве и наоборот [Электронный ресурс]: The Blueprint, 2022. - URL: https://theblueprint.ru/culture/specials/kaspersky-science-art (дата обращения: 25.09.2024).

4. Лосев А.Ф. Дерзание духа. - М.: Издательство политической литературы, 1988. - 366 с.

5. Мамчур Е.А. Феномен технонауки: эпистемологический аспект [Электронный ресурс]: Философия науки. - 2011. - № 1. - С. 219-234. - URL: https://www.elibrary.ru/item.asp?id=23183673 (дата обращения: 21.09.2024).

6. Порус В.Н. Наука в контексте культуры [Электронный ресурс]: Вестник российского гуманитарного научного фонда. - 1997. - № 3. - С. 146-155. - URL: https://www.elibrary.ru/item.asp?id=43032215 (дата обращения: 21.09.2024).

7. Стародубцева М.Н. Социокультурные предпосылки возникновения феномена партиципации в современном музее [Электронный ресурс]: Поиск: Политика. Обществоведение. Искусство. Социология. Культура. - 2020. - № 1 (78) - С. 77-83. - URL: https://www.elibrary.ru/item.asp?id=43142098 (дата обращения: 20.09.2024).

8. Фейерабенд П. Наука в свободном обществе. - М.: АСТ, 2010. - 384 с.

Е.А.ТРЕТЬЯКОВ
Аспирант архитектуры, Новосибирский государственный университет архитектуры, дизайна и искусств имени А.Д. Крячкова

E.A.TRETYAKOV
Postgraduate student of Architecture, Novosibirsk State University of Architecture, Design and Arts named after A.D. Kryachkov

ВОПРОСЫ ВОСПРИЯТИЯ АРХИТЕКТУРЫ И ВЛИЯНИЕ ФЕНОМЕНОЛОГИИ. ОБЗОР КЛЮЧЕВЫХ ИССЛЕДОВАНИЙ КОНЦА XX – НАЧАЛА XXI ВЕКА

ISSUES OF PERCEPTION OF ARCHITECTURE AND INFLUENCE OF PHENOMENOLOGY. REVIEW OF KEY RESEARCH IN THE END OF THE XX – BEGINNING OF THE XXI CENTURY

В данной статье представлен подробный обзор ключевых исследований, посвященных восприятию архитектурного образа в контексте феноменологии конца XX – начала XXI века. С особенным акцентом на феноменологический подход в статье рассмотрены работы таких авторов, как Мерло-Понти, Роберт Вентури, и Норберг-Шульц. Подчеркивается значимость эмоционального и чувственного восприятия в архитектуре, а также освещается потенциал для дальнейших исследований в этой области.

This article provides an in-depth review of key studies dedicated to the perception of architectural imagery within the context of phenomenology from the late 20th to the early 21st century. With a particular focus on the phenomenological approach, the paper discusses the works of such authors as Merleau-Ponty, Robert Venturi, and Norberg-Schulz. The importance of emotional and sensory perception in architecture is highlighted, as well as the potential for further research in this area.

Ключевые слова: феноменология, архитектура, восприятие, Мерло-Понти, Вентури, Норберг-Шульц, эмоции, чувства.
Keywords: phenomenology, architecture, perception, Merleau-Ponty, Venturi, Norberg-Schulz, emotions, senses.

Восприятие архитектуры представляет собой крайне сложный процесс, включающий в себя не только физиологическое ощущение пространства, но и психологические реакции. С целью изучения данной тематики используются методологии различных дисциплин, включая психологию, философию, культурологию и само понятие архитектуры [4].

Роль феноменологии в восприятии архитектуры раскрывается в изучении взаимодействия человека с его окружающим пространством и влиянии этого взаимодействия на формирование его мировоззрения. Феноменология как учение о непосредственном опыте сосредоточивает свое внимание на осознании восприятия пространства и места [10].

В контексте архитектуры понимание феноменологии восприятия представляет особую важность, поскольку оно определяет, как люди воспринимают и взаимодействуют с архитектурными пространствами. Феноменологический подход отвергает упрощенное представление о пространстве, как о нейтральной среде и акцентирует внимание на особенностях восприятия пространства в конкретных условиях [3].

Исследования в области восприятия архитектуры обладают богатой историей, в которой представлены различные подходы и методологии. Многие исследователи, включая представителей гештальтпсихологии, сосредоточены на восприятии формы и пространства. Они изучают, как люди ориентируются в архитектурных пространствах, и используют различные концепции, такие как группировка, замкнутость, близость и непрерывность [15].

В первую очередь, следует отметить работы таких исследователей, как Юхани Палласмаа, Кристиан Норберг-Шульц и Мерло-Понти. В своих исследованиях они широко обращаются к феноменологическому подходу в архитектуре и ставят вопрос о восприятии архитектуры в центре внимания, подчеркивая важность того, каким образом архитектура воздействует на чувства и эмоции человека.

Кристиан Норберг-Шульц, известный архитектор и теоретик, в своем феноменологическом подходе к восприятию архитектуры исследует важность осмысления пространства в архитектурном контексте. В своей известной работе «Гений места: По пути к феноменологии архитектуры» [11] он акцентирует внимание на центральном месте, которое занимает понимание и восприятие места в архитектуре.

Согласно Норберг-Шульцу, «места» — это не просто физические локации, но и эмоционально и культурно значимые пространства, в которых человек осмысляет и воспринимает окружающий мир. Так, архитектурное проектирование должно ориентироваться на создание «мест», способных выразить и усилить так называемый «дух места» (genius loci) — специфическое сочетание физических, исторических, культурных и атмосферных характеристик данного места [11].

В этом контексте восприятие архитектурного образа становится существенным фактором, способным уловить и передать «дух места». Это включает в себя не только восприятие физических параметров пространства, но и эмоционального отклика, вызываемого этим пространством [5].

Таким образом, Норберг-Шульц исследует возможности архитектурного проектирования, направленного на создание уникальных и многозначных пространств, которые, подчеркивая особенности определенного места, могут вызывать глубокий эмоциональный и чувственный отклик у конечных пользователей [12].

Мерло-Понти, ведущий представитель феноменологической школы, выдвинул фундаментальное предположение, что тело служит первичным средством восприятия мира [10]. Эта позиция существенно отличается от кардинального взгляда многих других философов и психологов, утверждающих, что осознание мира осуществляется через интеллектуальные процессы. Для Мерло-Понти, напротив, считал, что тело — это фундаментальный и неотъемлемый компонент восприятия, и это восприятие происходит через активное физическое взаимодействие с окружающим пространством.

Исходя из феноменологической позиции Мерло-Понти, важно отметить, что архитектурное проектирование должно быть направлено на создание пространств, способных поддерживать и усиливать это чувственное восприятие и взаимодействие [8]. Это означает, что архитектура должна стать не просто визуальным искусством, но и тактильным, аудиальным и даже ольфакторным, предлагая богатый многомерный опыт.

Юхани Палласмаа, в свою очередь, подчеркивает многочувственный характер восприятия архитектуры, акцентируя внимание на тактильной и звуковой стороне ощущений.

В своей книге «Глаза кожи: Архитектура и чувства» [12] Юхани Палласмаа обсуждает тему восприятия архитектуры с помощью чувств. Автор подчеркивает, что наш опыт восприятия архитектуры не ограничивается только зрением. Он подчеркивает роль тактильных, звуковых и даже осязательных ощущений в нашем опыте восприятия архитектурного пространства.

В этом контексте тело становится главным посредником во взаимодействии с архитектурным пространством. Под влиянием этого формируются ощущения и впечатления, которые определяют нашу перцепцию и интерпретацию архитектурного образа. Таким образом, восприятие архитектуры становится физическим опытом, включающим в себя тактильные, визуальные, аудиовизуальные и даже ольфакторные ощущения [12].

На практике исследования по восприятию архитектурного образа могут привести к значительным изменениям в подходах к архитектурному проектированию. Например, исследования по «привязанности к месту» [13] подчеркивают важность создания пространств, которые отражают идентичность и ценности сообщества, что, в свою очередь, усиливает эмоциональное взаимодействие между людьми и архитектурой.

В контексте новых подходов к проектированию возможности включения сообщества в этот процесс играют решающую роль. Особенное внимание здесь уделяется созданию пространств, которые были бы отражением местных культур и ценностей, и где дизайн укрепляет социальное взаимодействие и формирование общин [6]. Однако эти задачи

предъявляют серьезные вызовы к существующим методам анализа восприятия архитектуры, особенно к их интеграции в практику архитектурного проектирования.

Центральной проблемой в этой области является разработка эффективных методов измерения и анализа процесса восприятия архитектуры, которые учитывают сложность и многомерность этого процесса. Многие существующие подходы основываются на субъективных описаниях и интерпретациях, которые трудно преобразовать в квантифицируемые данные, пригодные для использования в процессе проектирования [9]. В то же время есть все больше признаний того, что эти субъективные оценки могут представлять большую ценность, поскольку они отражают индивидуальные и культурные различия в восприятии архитектуры, которые не могут быть зафиксированы традиционными методами [1].

Важное исследование в этом контексте было проведено профессором Питером Зумтором в его работе «Thinking Architecture» [16]. Зумтор подчеркнул, что эмоциональное восприятие архитектуры должно стать ключевым компонентом проектирования архитектурного пространства. По его мнению, архитектура способна вызвать чувства уюта, радости, тишины или даже тревоги, может сыграть критическую роль в формировании эмоционального восприятия архитектурного пространства и, следовательно, в создании мест, которые становятся значимыми для людей.

В свою очередь, Джеймс Джером Гибсон в своей работе «Экологический подход к визуальному восприятию» [2] предложил принципиально новую теорию восприятия, которая рассматривает его как активный процесс взаимодействия с окружающим миром. Это подчеркивает роль индивидуальной активности и вовлеченности в процесс восприятия и, таким образом, может предложить новые подходы к проектированию пространств, которые активно стимулируют взаимодействие пользователей с архитектурой.

В связи с этим важно отметить работу Роберта Вентури «Сложность и противоречие в архитектуре» [14], в которой он подвергает критике преобладающую в то время ориентацию на простоту и чистоту в архитектуре. Вентури призывает к созданию более сложных и многослойных архитектурных образов, способных вызывать не однозначные поверхностные ощущения, а спектр различных чувств и эмоций. Этот подход требует от нас переосмысления традиционных подходов к архитектурному проектированию и предлагает новые возможности для создания более эмоционально насыщенных и многозначных архитектурных пространств.

Кроме того, нельзя забывать и о работах Кевина Линча [7], который сделал упор на когнитивное картографирование и понимание архитектурного образа. Линч выявил ключевые элементы, которые люди используют при формировании ментальных карт городских пространств, включая дороги, узлы, районы, ориентиры и границы. Его исследования предлагают нам новые подходы к архитектурному проектированию, которые учитывают важность этих элементов в процессе восприятия и понимания архитектуры.

Совокупность рассмотренных исследований раскрывает богатую палитру представлений о восприятии архитектуры и его значимости в контексте архитектурного проектирования. Эти работы освещают уникальные аспекты взаимодействия человека с архитектурным пространством на уровне перцепции и эмоций, а также подчеркивают влияние такого взаимодействия на социокультурные обстоятельства индивида. Одновременно они указывают на проблематику, связанную с трансформацией этих теоретических концепций в практические методики проектирования. В этом контексте очевиден большой потенциал для продолжения исследовательской работы в данной области, которая способствовала бы углублению нашего понимания и совершенствованию практики архитектурного дизайна.

В рамках данного исследования можно выделить следующие выводы:

1. Мерло-Понти, Норберг-Шульц и Зумтор призывают признать перцептивную и эмоциональную важность архитектуры. Они утверждают, что восприятие архитектурных пространств влияет на нашу связь с окружающим миром, и этот аспект должен быть ключевым в процессе проектирования.
2. Креативный подход восприятия архитектуры Зумтора демонстрирует, как эмоциональный отклик может быть вовлечен в создание уникального архитектурного пространства.
3. Проблематика взаимодействия теории и практики в архитектуре выявляется через затруднения в трансформации идеи восприятия в практическое проектирование.
4. Исследования Гибсона, Вентури и Линча вносят вклад в понимание активной роли индивида в процессе восприятия и исследования архитектурного пространства.
5. Ориентация на местность и социокультурные особенности в архитектуре, отмеченная во многих исследованиях, подчеркивает важность сочетания глобальных архитектурных тенденций и местных культурных ценностей.
6. Общее стремление к расширению понимания архитектуры и включению в нее различных дисциплин говорит о перспективности дальнейших междисциплинарных исследований в области архитектуры.

Список литературы:

1. Arnheim, R. (1977). Динамика архитектурной формы. Berkeley, CA: University of California Press.
2. Gibson, J.J. (1979). Экологический подход к визуальному восприятию. Boston, MA: Houghton Mifflin.
3. Heidegger, M. (1962). Бытие и время. New York: Harper.
4. Holl, S., Pallasmaa, J., & Perez-Gomez, A. (2006). Вопросы восприятия: Феноменология архитектуры. San Francisco, CA: William Stout Publishers.
5. Holl, S. (1996). Вопросы восприятия: Феноменология архитектуры. A+U Publishing.
6. Koffka, K. (1935). Принципы Гештальтпсихологии. New York: Harcourt, Brace.
7. Lynch, K. (1960). Образ города. Cambridge, MA: The MIT Press.
8. Mallgrave, H.F. (2011). Мозг архитектора: Нейронаука, творчество и архитектура. Wiley-Blackwell.
9. Malnar, J.M., & Vodvarka, F. (2004). Сенсорный дизайн. Minneapolis, MN: University of Minnesota Press.
10. Merleau-Ponty, M. (1962). Феноменология восприятия. London: Routledge & Kegan Paul.
11. Norberg-Schulz, C. (1980). Гений места: к феноменологии архитектуры. Rizzoli.
12. Pallasmaa, J. (2005). Глаза кожи: Архитектура и чувства. John Wiley & Sons.
13. Scannell, L., & Gifford, R. (2010). Определение привязанности к месту: Трехкомпонентная организационная рамка. Journal of Environmental Psychology.
14. Venturi, R. (1966). Сложность и противоречие в архитектуре. The Museum of Modern Art.
15. Wertheimer, M. (1923). Законы организации восприятия форм. Untersuchungen zur Lehre von der Gestalt II, Psychologische Forschung, 4, 301-350.
16. Zumthor, P. (2006). Мышление архитектуры. Birkhäuser.

Э.Р. ХУСАНБАЕВА
Аспирант РГХПУ им. С.Г.Строганова

Е.А. ЗАЕВА-БУРДОНСКАЯ
Кандидат искусствоведения, профессор, и.о. зав. кафедрой средового дизайна РГХПУ им. С.Г. Строганова

E.R. KHUSANBAYEVA
Postgraduate student of the Russian State Stroganov University of Design and Applied Arts

E.A. ZAYEVA-BURDONSKAYA
Candidate of Art History, Professor, Acting Head of the Department of Environmental Design of the Russian State Stroganov University of Design and Applied Arts

К ПРОБЛЕМЕ РЕГИОНАЛЬНОГО И ЭТНИЧЕСКОГО СВОЕОБРАЗИЯ ИНТЕРАКТИВНОГО МУЛЬТИМЕДИЙНОГО СЛОЯ В ДИЗАЙНЕ ГОРОДА

ON THE PROBLEM OF REGIONAL AND ETHNIC IDENTITY OF THE INTERACTIVE MULTIMEDIA LAYER IN THE DESIGN OF THE CITY

Авторы рассматривают проблемы современного городского дизайна в контексте цифровых технологий XXI века, акцентируют появление новых форматов дизайна, связанные с мультидициплинарностью и гибридными технологиями.

The authors consider the problems of modern urban design in the context of digital technologies of the 21st century, emphasize the emergence of new design formats related to multidisciplinary and hybrid technologies.

Ключевые слова: интерактивный дизайн, городская среда, проектная культура цифрового искусства и дизайна, предметно пространственная среда.
Keywords: interactive design, urban environment, project culture of digital art and design, object-spatial environment.

К особенностям мультимедийных проектов относится временно́й параметр. Объекты могут быть внедрены в городскую канву последовательно, что постепенно позволяет горожанам использовать заложенные сценарии поведения и запроектированный опыт, снимает противоречия между «старым» (архитектурой) и «новым» (средовым ландшафтом), позволяет формировать разнообразные типы бытования городской среды, добавляя ему четвертое измерение.

В городе (как некоем пространственно-структурном многослойном единстве) активизируются разнесенные во времени и пространстве культурно-исторические слои: некоторые (например, праздники в честь Дня города или Дня независимости) меняются ежедневно, некоторые — еженедельно (например, ярмарки и фестивали), некоторые — сохраняются неизменными многие столетия (такие как архитектура, планировка городов).

Согласно теории каркасно-тканевой системы А. Гутнова и И. Лежавы, на основе перманентных элементов городской среды выстраиваются более подвижные структуры, которые способны менять свое назначение и развивать городское пространство, подстраиваясь под запросы жителей. Советский и российский искусствовед С. Хан-Магомедов размышлял о том, что городские «процессы носили временный характер, однако... они часто воспринимались как некие новые закономерные тенденции и влияли на формирование градостроительных концепций» [1]. Сегодня мультимедийные проекты — изначально эфемерные, недолговечные — стали оказывать на жизненную среду человека не меньшее влияние, чем традиционное и стабильное течение времени. В связи с ускорением темпа жизни мультимедиа объекты, поначалу воспринимавшиеся как раздражители, стали самой быстро развивающейся частью современного города. Гибридный подход к формированию пространств, адаптирующий традиционную городскую культуру к требованиям времени, помогает поддерживать имидж городов. Каждый город задает свою систему координат, в которую методами гибридного дизайна встраиваются современные элементы генерации и интерактивности. Стремление к сохранению городской идентичности определяет направленность некоторых проектов: бережное встраивание сенситивной технологичной прослойки в каркас среды. На выставке Klimahouse в 2020 году группа Сальваторе продемонстрировала проект реконструкции архитектурного наследия с помощью «умных» декоративных панелей из биополимера BioResin, которые подключаются к смартфону. Проект b720 arquitectos для Plaza del Torico в Теруэле (Испания) подчеркивает многовековую городскую структуру и создает технологическое дизайн-обновление с учетом исторического колорита площади [2]. Внедрение материального биодизайна и интерактивные цифровые технологии позволяют обновлять окружающую среду, сохраняя исторический колорит.

Культурную диффузию, взаимное проникновение культур сегодня можно наблюдать на различных примерах: это мультимедиа комплексы AT&T Discovery District [3] (США, Даллас, в 2021 году), Cross Shinjuku Vision [4] (Япония, Токио, в 2021 году) и т. д. Технологическая унификация приводит к единству реализации мультимедийных городских проектов в разных странах, что размывает грань между разными проектами и затрудняет выделение национального дизайна, локальных тенденций и городской специфики: это, например, автостереоскопия на LED экранах торговых центров Coex (в Южной Корее), Pavilion Kuala Lumpur (в Малайзии), Ченду (в Китае).

Вместе с тем контентное многообразие сохраняется во многих проектах, не только нишевых, но и рассчитанных на широкую аудиторию. Ежегодный фестиваль «Путешествие в Рождество» в Москве в 2019 году включал проект пяти тематических павильонов, реализованных компанией Visuals [5] (Москва, Россия). Павильоны сочетали традиционные мотивы народных украшений и праздничного досуга с мультимедиа, анимацией и интерактивными технологиями. Инновационный подход, опирающийся на исследование национальных традиций, обеспечил высокую вовлечённость аудитории и продемонстрировал успешную адаптацию культурного наследия к современным технологическим реалиям. Проекты уже упоминавшейся студии Moment Factory направлены на создание мультимедийного опыта, который способен дополнить «существующую ткань сообществ, предлагая калейдоскоп туристических и культурных возможностей, которые акцентируют на местной идентичности и поддерживают местную экономику» [6].

В проектную практику дизайна входит тема городской мифологии. Городской миф формирует реальность, связанную с конкретным местом, раскрывая ее через образы, либо придавая пространству новые смыслы [7]. Мифологизация городской среды средствами дизайна помогает решать функциональные и художественно-образные задачи [8]. В теории глокализации Р. Робертсона говорится о том, что города состоят из множества локальностей, которые должны быть связаны с глобальными трендами. Таким образом, мифологизация городской среды может быть важным инструментом для создания идентичности города [9].

В спекулятивном дизайне часто используется прием мифологизации для составления сценариев развития будущего [10]. Как, например, в проекте «Город Винни-Пуха» [11] исследователь Н. Элиас (из Лондона, Великобритания) предложил в 2015 году утопическую экономику, основанную на счастье, где игра является неотъемлемой частью архитектурной философии. Международные психологи подчёркивают важность игры не только для детей, но и для взрослых. Так, в 2009 году основатель Института исследования игры и психолог С. Браун [12] утверждал, что игра способствует развитию креативности и поддержанию эмоционального здоровья на протяжении всей жизни. Однако в современном обществе люди все больше адаптируются к поведению других, и игры становятся «отстраненно-наблюдательными», что негативно влияет на психическое здоровье. Провоцирующие к действию объекты городской среды, такие как скульптура, инсталляция и графика, призваны разрешать негативные эмоции через игру. Их провокативный принцип помогает изменить поведенческие стереотипы и статус-кво социальных и культурных отношений. Дизайн в этом случае становится медиатором в работе общества над собой. Поиск способов вовлечения индивидов в игровое коммуникативное взаимодействие становится одной из целей дизайн-проектирования гибридной среды. Сценарное моделирование здесь является методом полноценного проектного раскрытия объектов гибридного дизайна. Последний формирует новые модели поведения, сценарии, игровые сюжеты, квесты.

Тема городской мифологии может воплощаться в приемах «паблик-арта», который представляет собой разнообразные художественные практики, направленные на гармонизацию окружающей среды или акцентирование проблем, способные изменить восприятие городского пространства [13]. Экология культуры также важна для паблик-арта [14], ориентированного на сохранение и адаптацию культурного наследия через взаимодействие технологий и искусства. В работах художницы Д. Моррисон используется солнечная энергия для освещения ее инсталляций [15], а ландшафтный архитектор М. Гора [16] создает «гений места» [17] в продолжение традиции genius loci. Приведем слова известного публициста П. Вайля, которыми открывается его монография «Гений места», «связь человека с местом его обитания загадочна, но очевидна... гений места связывает интеллек-

туальные, духовные и эмоциональные явления с материальной средой» [18]. Динамические скульптуры, сочетающие эстетику и функциональность, соответствуют экологическим стандартам, экономя ресурсы. Обращение к мифологии конкретного города позволяет переосмыслить сценарии жизни его жителей, формируя новые культурные акценты и улучшая восприятие городской среды.

В описанных проектах раскрываются следующие принципы:

— принцип трансформации художественных идей изобразительного искусства в архитектурное пространство;

— принцип взаимодействия человека с арт-объектами в архитектурной среде;

— принцип локальности, опора на региональную повестку и тренды;

— эко-культурный принцип, ставящий во главу угла переплетение социального и природного.

Интеграция интеллектуальных технологий и предметно-пространственного слоя города демонстрирует широкий функциональный спектр гибридного дизайна. Использование технологий, усиливающих уникальность пространства, применение методов гибридного дизайна приводят к формированию новых, органично вписанных в городское окружение сред. Нестандартные подходы к проектированию городской среды реализуют авторские замыслы, воплощающие запросы горожан, что приводит к переосмыслению эко-культурного и эко-энергетического баланса городской среды.

В рамках гибридного дизайна обозначим новую гибридную среду города, объединив две группы проектных принципов:

— проектно-художественные начала, идущие от традиционного дизайна (сценарные модели, высокое искусство, прикладные цели и т.д.);

— интерактивные инновационные принципы, рожденные цифровыми моделями.

Новый формат гибридного дизайна обогащается по двум направлениям: он открыт и высокому (станковому) искусству, и технологическим инновациям. Гибридность подходов предполагает также увеличение и расширение потенциала среды, благодаря чему городское пространство предлагает все более релевантные способы стыковки между природным, биологическим началом человека и его технологической оболочкой через культурное осмысление и междисциплинарность.

Примечания:

1. Архитектура советского авангарда: В 2-х книгах: Книга первая. Проблемы формообразования. Мастера и течения. – М., 1996. URL: https://alyoshin.ru/Files/publika/khan_archi/khan_archi_2_018.html (дата обращения: 02.05.2022).

2. Plaza del Torico, b720 Fermín Vázquez Arquitectos, источник: ArchDaily. – URL: https://www.archdaily.com/43040/plaza-del-torico-b720 (дата обращения: 01.03.24).

3. Подробнее о проекте и ходе проектирования на сайте: – URL: https://momentfactory.com/work/all/all/att-discovery-district (дата обращения: 02.07.2022).

4. Подробнее о проекте на сайте: – URL: https://rocketnews24.com/2021/08/03/1522681/ (Дата обращения: 02.07.2022).

5. Подробнее о выставке «История празднования Рождества в России» на сайте: – URL: https://visuals.ru/christmas (дата обращения: 09.03.24).

6. См. сайт Momentfactory. – URL: https://momentfactory.com/news/reconnecting-public-spaces-covid-19 (дата обращения: 02.07.2022).

7. Санофф Г. Соучаствующее проектирование// Проектная группа 8, 2015.

8. См. об этом: Асс Е. Дизайн в пространстве и жизни города // Техническая эстетика. 1980, № 6.

9. Город и медиа: материалы Международной научно-практической конференции «Новые городские медиа в медиаландшафте России». Пермь, 2018. – URL: http://www.rfp.psu.ru/archive/2018media_and_the_city.pdf (дата обращения: 02.07.2022).

10. См. об этом: Федоров В.В., Коваль И. М. Мифосимволизм архитектуры. М., 2006.

11. Подробнее о проекте PoohTown, представленный на сайте President's Medals. – URL: http://www.presidentsmedals.com/Entry-36271 (дата обращения: 02.07.2022).

12. Браун С. Игра. Как она влияет на наше воображение, мозг и здоровье. – М., 2015.

13. Заева Е.А. Опыт исследования «средового искусства» городских центров: дис... на соиск. учен. степ. канд. искусствоведения. – М., 1991.

14. Лихачев Д. С. Экология культуры // Русская культура. СПб., 1903. Т. 7. С. 359-360. – URL: https://www.lihachev.ru/lihachev/bibliography/pdf_2023/1391.pdf (дата обращения: 02.07.2022).

15. Скульптуры ДиДи Моррисон появились на городских улицах благодаря программе Clearwater.

16. Diedrich L. Light VolumesArt and LandscapeBY Monika Gora/ Birkhauser Architecture, 2012.

17. Вайль П. Гений места. – М., 2006.

18. К таким проектам относятся работы М. Горы: A Space to Explore, Places to Remember (2000), Jimmys (2000), Durus and Mollis (2008), Pat the Horse (2007).

В.В. САВИНКИН
Доцент кафедры дизайна архитектурной среды МАРХИ (Государственная академия)

V.V. SAVINKIN
Associate Professor of the Department of Architectural Environment Design at the MARCHI (State Academy)

ВОСПИТАТЕЛЬНАЯ РАБОТА НА КАФЕДРЕ ДИЗАЙНА АРХИТЕК-ТУРНОЙ СРЕДЫ МАРХИ В КОНТЕКСТЕ СОВРЕМЕННЫХ РЕАЛИЙ РАЗВИТИЯ ПРОФЕССИИ АРХИТЕКТОРА-ДИЗАЙНЕРА

EDUCATIONAL WORK AT THE ARCHITECTURAL ENVIRONMENT DESIGN DEPARTMENT OF THE MARCHI IN THE CONTEXT OF MODERN REALITIES OF THE DEVELOPMENT OF THE ARCHITECT-DESIGNER PROFESSION

Статья рассматривает пятилетний процесс обучения группы студентов выпуска 2024 года кафедры Дизайна архитектурной среды в контексте воспитательной работы, обусловленной веяниями настоящего времени, ВУЗовскими инициативами и требованиями.

Структура статьи опирается на восемь направлений: профессионально-трудовое, научно-образовательное, культурно-творческое, духовно-нравственное, экологическое, физическое, гражданское и патриотическое. Каждое из них ведёт к определенной цели вербально, иллюстративно, в таб-личной форме фиксируя ежегодные шаги как ступени совершенствования и развития навыков и кругозора будущих архитекторов-дизайнеров. Увлечённая и широкая досуговая деятельность студентов, включающая внутренние и внешние выставки, молодежные и профессиональные конкурсы, практики в архитектурно-дизайнерских бюро и художественные пленэры под руково-дством профессорско-преподавательского состава, является сопутствующим, но необходимым средством становления гармоничной и творческой личности, выпускаемой институтом в профессиональную среду.

The article examines the five-year long process of teaching a specific group of stu-dents graduating in 2024 from the Department of Architectural Environment Design in the context of educational work determined by the trends of the present time and University initiatives and requirements.

The structure of the article is based on eight directions: professional and labor, scientific and educational, cultural and creative, spiritual and moral, environmental, physical, civil and patriotic.

Each of them leads to a specific goal verbally, illustratively, and in tabular form, recording annual steps as stages of improvement and development of the skills and outlook of future architects-designers. Enthusiastic and extensive leisure activities of students, including internal and external exhibitions, youth and professional competitions, internships in architectural and design bureaus and artistic plein airs under the guidance of the teaching staff, are an accompanying but necessary means of developing a harmonious and creative personality, graduated from the institute into a professional community.

Ключевые слова: учитель, студент, МАРХИ, дизайн архитектурной среды, воспитание, профессия, психология, мотивация, архитектура, искусство.

Keywords: teacher, student, MARCHI, design of the architectural environment, education, profession, psychology, motivation, architecture, art.

Поступление в МАРХИ всегда было и остаётся для каждого абитуриента и его родителей событием неслучайным. Мало успешно сдать ЕГЭ, мало закончить художественную школу, заниматься с репетитором по рисунку. Нужно заранее два года отучиться на подготовительном отделении, а до этого заниматься в какой-нибудь детской архитектурной школе. Для этого также потребуется удача и счастливое стечение обстоятельств. Успешные обладатели билета в профессию архитектора бросаются в каскад увлекательных проектов постоян-

но увеличивающего масштаба и расширяющегося функционального наполнения. От малого к большому, от простого к сложному, от павильона к району, от предмета к комплексу, от копии к мастерству создания нового и неповторимого. Устоявшаяся тематика и проверенная методика почти не терпит инноваций и изменений. Любые новшества носят точечный характер. Выверенные десятилетиями составы и способы подачи проектов, соблюдения композиционного строя, последовательность проектных действий и просмотров демонстрируют незыблемые традиционные устои, на чем и основан МАРХИ. При этом непосредственный контакт учителя и ученика в процессе учебного проектирования носит локальный характер. Проектные часы, выделенные на персональные консультации от проектной клаузуры до эскиз-идеи, от эскиза проекта до его финальной сдачи, поделенные на количество студентов в группе, определяются даже не часами, а минутами за месяц обучения. При удачном стечении обстоятельств куратор группы и студент могут работать вместе не более полутора часов в месяц. И даже этого мизерного времени хватает опытным педагогам, чтобы их студенты завоевывали грамоты и дипломы методического совета на просмотрах курсовых работ, а востребованность молодых специалистов, окончивших МАРХИ, передовыми архитектурными компаниями из года в год сохранялась и расширялась. Эта востребованность основана также на стремлении студентов осваивать и развивать необходимые умения и навыки работы с компьютерными программами ArchiCAD и Revit. Но комплексность и разносторонность приобретаемых профессиональных знаний широкой направленности от сопромата до организации строительства в государственном университете существенно отличает выпускников МАРХИ от прошедших курсы архитектурной визуализации в интернете или за время месячного онлайн-интенсива. Начитанность и насмотренность студентов, знакомство с проектами современных зданий и сооружений в сети Интернет, знания по истории архитектуры и ис-кусства, философии и типологии проектирования на лекциях в Красном зале усиливают это отличие до полного превосходства выпускников МАРХИ от конкурентов из других ВУЗов и архитектурных школ.

Несомненно, в современных реалиях именно самостоятельная подготовка и знания компьютерных программ, а также индивидуальная ответственность студента за своё будущее, дают возможность учащемуся беспрепятственно устроиться на работу в архитектурное бюро. Предоставляемые ВУЗом знания и навыки дают основания и к большему. Например, ведению самостоятельных проектов малых архитектурных объектов и интерьеров. При определенных стечениях обстоятельств выпускник может организовать свою компанию. Важно иметь пул заказчиков и быстро схватывать принципы взаимодействия со строителями, смежниками, подрядчиками на реальных процессах создания своего архитектурного или интерьерного произведения. В итоге, если в прошлом веке МАРХИ славился своими выпускниками широкого спектра творческих профессий (поэты, художники, музыканты, режиссеры), то сегодня московский и российский строительный рынок нуждается в специалистах архитектурного профиля самых разных квалификаций.

При этом, чтобы не стать рядовым механизмом в мощной системе «выдачи на-гора» тысячи квадратных метров жилья или производственных площадей, выпускнику необходимо обладать определенной профессиональной позицией, уметь противостоять непредсказуемым обстоятельствам в работе и в жизни, быть коммуникабельным, уметь рефлексировать и отстаивать своё мнение. Эти качества в первую очередь приобретаются в семье и школе, но и годы учебы в институте не могут остаться в стороне и не усовершенствовать заложенное родителями и педагогами среднего образования. В начальных, средних и старших классах становлению активного гражданина способствуют внеклассные мероприятия, ответственность за которые возлагается на классного руководителя и старосту класса: фестивали, конкурсы художественной самодеятельности, экскурсии на предприятия и в культурные институции, посещения выставок и музеев. Казалось бы, в институте, на рубеже своего двадцатилетия, студенты должны перестать увлекаться детскими забавами, но Перечень мероприятий по воспитательной работе, который заполняет каждый год и семестр куратор проектной группы в МАРХИ или педагог по ведущим проектным дисциплинам, изобилует знакомыми со школы структурами, терминами и руководствами к действию. Главный архитектор Москвы Сергей Олегович Кузнецов в одном из выступлений обращал внимание, что восемь свободных от работы и сна часов в день человек должен проводить в комфортной среде, будь то остановка общественного транспорта, парк, бульвар, набережная или вход в жилой дом. Библиотеки, выставочные залы, кинотеатры последовательно преобразовались в столице в реальные культурно-досуговые и медиацентры, которые вместе с традиционными и временными культурными институциями дают возможность вчерашним абитуриентам сконцентрироваться на получении дополнительных знаний и навыков, сделать своё индивидуальное и групповое времяпровождение интересным и увлекательным. Однако и в требованиях МАРХИ по воспитательной работе рубрикатор мероприятий носит самый

ВОСПИТАТЕЛЬНЫЕ РАБОТЫ НА КАФЕДРЕ ДИЗАЙНА АРХИТЕКТУРНОЙ СРЕДЫ МАРХИ

НАПРАВЛЕНИЯ	ГРУППА 15 2019–2024 ГГ ОБУЧЕНИЯ НА КАФЕДРЕ ДАС МАРХИ					ЦЕЛЬ
	1 КУРС	2 КУРС	3 КУРС	4 КУРС	5 КУРС	
ПРОФЕССИОНАЛЬНО-ТРУДОВОЕ	лекции профессионалов	экскурсии в дизайнерские бюро	экскурсии в архитектурные бюро	практика в дизайнерском бюро	практика в архитектурном бюро	профессиональное трудоустройство
НАУЧНО-ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ	чтение статей и посещение конференций	тезисы в сборнике МАРХИ	статья в сборнике МАРХИ	статья РИНЦ	СТАТЬЯ ВАК	поступление в магистратуру
КУЛЬТУРНО-ТВОРЧЕСКОЕ	посещение выставок	коллективное участие в студенческих выставках и конкурсах	персональное участие в студенческих выставках и конкурсах	коллективное участие в профессиональных выставках и конкурсах	персональное участие в профессиональных выставках и конкурсах	вступление в профессиональный союз
ДУХОВНО-НРАВСТВЕННОЕ	посещение памятников храмового зодчества	экскурсии в культовые сооружения	изучение истории культовых сооружений	лекция психолога образовательного учреждения	формулирование личных жизненных ценностей	становление полноценной личностью
ФИЗИЧЕСКОЕ	пешие и велосипедные прогулки по средовым маршрутам	регулярные занятия спортом	участие в соревнованиях	экскурсии на строящиеся спортивные сооружения	посещение действующих спортивных сооружений	здоровый образ жизни
ЭКОЛОГИЧЕСКОЕ	от организации рабочего и компьютерного стола к проектированию по принципам устойчивой архитектуры					профессиональная позиция
ПАТРИОТИЧЕСКОЕ	расширение знаний по истории России	изучение истории вуза	посещение мемориалов и музеев страны	экскурсии на российские производственные предприятия	проектирование будущего страны	любовь к Родине
ГРАЖДАНСКОЕ	участие в выборах	посещение культурных мероприятий	участие в культурных мероприятиях вуза	участие во внешних культурных мероприятиях	организация культурных мероприятий	активный гражданин

> Таблица «Воспитательная работа»

обширный характер и затрагивает весь спектр возможной досуговой жизни будущего архитектора во время учебы, возлагая формальную ответственность на куратора проектной группы. Именно он формулирует и берет на себя обязательства за проведение мероприятий по направлениям воспитательной работы: научно-образовательному, гражданскому, патриотическому, духовно-нравственному, физическому, экологическому, профессионально-трудовому, культурно-творческому. Статья содержательно останавливается на основных из этих направлений в контексте пятилетнего обучения группы 2019 года поступления и 2024 года выпуска бакалавриата на кафедре Дизайна архитектурной среды МАРХИ. Заявленные цели проверяются временем и событийными итогами на эффективность, производится коррекция направлений, стабилизируется их определение и установочные позиции целеполагания, а также разрабатывается, опираясь на опыт пятилетки, последовательность задач для развития и совершенствования профессиональной и личностной позиции выходящего в жизнь выпускника (рис. 1).

Каждый выпускник МАРХИ безусловно хочет продолжить творческие изыскания в будущей жизни, занимаясь любимым делом — архитектурным проектированием. Категория профессионально-трудового воспитания открывает плеяду воспитательных категорий и должна дать учащемуся ориентиры в профессиональной области, открыть возможности поступления на работу в лучшие архитектурные бюро, познакомить его с их спецификой, работой в коллективе проектировщиков. Понимание продукта проектного труда, будь это макет здания, альбом чертежей стадии концепции, Эскизный проект или Архитектурный проект, конечно, закладывается на каждом курсовом проекте, выполняемом на 3–5 курсе, но без практического пребывания в архитектурном бюро, наблюдения, участия в реальном строительном процессе команды, это знакомство остаётся поверхностным или идеализированным. Поэтому на начальных курсах к студентам по инициативе педагога приходили читать лекции выдающиеся архитекторы России, такие как Александр Андреевич Скокан и Алексей Олегович Комов. Первый, как руководитель архитектурного бюро «Остоженка», рассказывал о профессиональном пути своей команды. Примечательно, что масштабные проекты современного жилья АБ «Осто-

женка» обеспечивают ей высокий уровень участия в международных конкурсах, юбилейных и локальных выставках, издания каталогов и книг. Главный архитектор Калуги и, одновременно, вице-президент САР обращал внимание на важность для архитекторов и расширение год от года соучастного проектирования, коллаборации архитекторов с местными властями, российскими производителями и специалистами смежных профессий, опыт которых может усовершенствовать и развивать проектные решения уже на ранних стадиях.

На 3 курсе педагог проводит специальные экскурсии в профессиональные компании проектировщиков. Для рассматриваемого поколения студентов это были «Северин Проект» и «Архитектурная мастерская Белоусова». В офисе Александра Балабана они знакомились с проектом винодельни в Краснодарском крае, где архитекторы решали комплекс задач от образного решения здания и упаковывания технологических цепочек до навигационных систем и продвижения продукции на отечественный рынок. Рассказ о деревянном до-мостроении от Николая Белоусова был дополнен экскурсией по интерьерам ДК имени Зуева (арх. Илья Голосов, 1927–1929 гг.) В угловом помещении на верхнем уровне конструктивистского здания располагается офис архитектурного бюро.

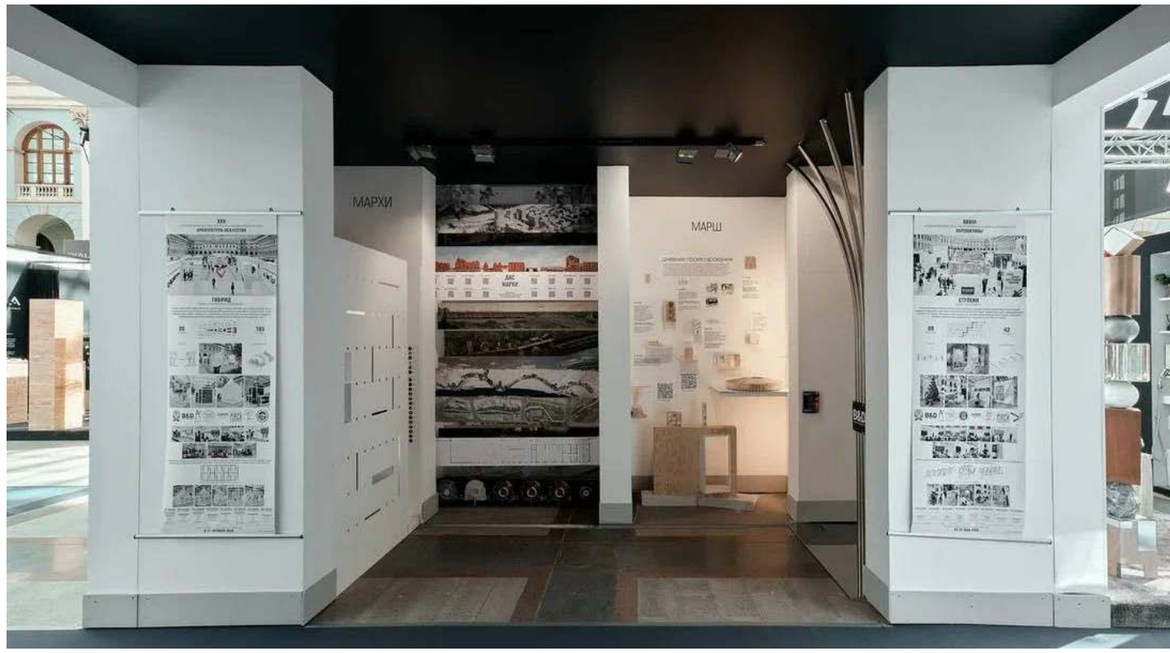
На 4 курсе основным в данной номинации становятся профессиональные практики. Педагог включает свои связи в профессиональной среде и реко-мендует лучших студентов своим бывшим одноклассникам, ставшим за 30 лет практикующими архитекторами-строителями, знакомым, занимающим ведущие роли в крупных концернах, девелоперских компаниях. Так в 2023 году ряд студентов прошёл месячную практику в компании «Мосинжпроект», где они работали в составе профессиональной команды над крупным проектом IT-кластера. Другие студенты работали в компаниях ATRIUM, GAFA, а также бюро Ruda и Forte Interior Design, специализирующихся на частном домостроении и интерьерных проектах. Последние разрабатывали концепцию и планировочные варианты стометровой квартиры в таунхаусе. Старшекурсники отмечали существенные отличия реальных практических заданий от учебных. Это касалось прежде всего необходимости самостоятельной организации рабочего времени, существенного влияния заказчика на проектные решения, ежедневных правок и взаимодействий с непосредственным руководителем, ГАПом (рис. 2).

Культурно-творческое направление воспитательной работы самое понятное, широкое и естественное. На втором курсе благодаря опытным педагогам они приобретают знания и умения рисовать, макетировать, создавать скульптурные формы в духе изучаемых и любимых художников. Педагог обязан отыскать в многочисленных городских мероприятиях то ценное, что студент должен вместе с учителем посетить, освоить, изучить, зафиксировать и при-менить на стадии поиска проектного решения. Так экскурсии в Еврейский музей и центр толерантности (бывший Бахметьевский гараж, архитектор Константин Мельников, 1927) или в недавно построенное пожарное депо в подмосковном посёлке Новомосковский лежат в русле проекта 3 курса кафедры Промышленной архитектуры. А коллективный проезд студенческой группы по МЦК позволяет ощутить связь городской транспортной системы и масштабной столичной реновации,

> Архитектурная визуализация, студент Прудник Пётр
а) проект 4 курса «Жилой район», МАРХИ, 2023
б) проект Жилого комплекса, профессиональная практика в студии GAFA, 2023







> Экспозиция раздела «Послезавтра» на выставке
АРХ Москва 2024

обнаружить отличительные дизайнерские решения фасадов новых жилых комплексов.

Развитие российского туризма сконцентрировало поездки группы в пределах четырехсотки-лометрового автомобильного радиуса от столицы. Экскурсии в Старицу и Тверь сопровождались защитой студентками Филатовой Олесей и Галкиной Ольгой проекта реконструкции библиотеки им. А.Н. Островского, посещение храмов и валов Переяславль-Залесского контрастировало с рекреационным комплексом Форест (архитектор Тотан Кузембаев, 2017) в 20 км от города.

15 группа 5 курса кафедры Дизайна Архитектурной среды МАРХИ обучалась с 2019 года. Из большого объёма внеклассных мероприятий от лекций знаменитых деятелей культуры до выпускного праздника можно выделить серию событий, которая прошла красной линией через 5 лет обучения. Это Международная выставка-форум архитектуры и дизайна АРХ Москва. Уже в 2020 году 15 группа представляла на АРХ Москве в разделе «Послезавтра» свои проекты 1 курса: туристический маршрут Воскресенск-Коломна, и принимала участие в деловой программе в формате театрализованного представления. Каждый студент представлял одного из лиц, заинтересованных в появлении эко-тропы: мэра, владельца дачного участка, школьника, спортсмена, настоятеля храма, водителя, велосипедиста, туриста... Проект был инициирован Александром Андреевичем Скоканом, загородный дом которого расположен в посёлке Пески, фиксирующем середину проектируемого маршрута. В 2021 году студенты группы посетили выставку АРХ Москва, с по-мощью педагога познакомились с ее экспозициями и содержанием, были на лекции учителя в рамках Деловой программы. В 2022 году курсовые проекты посёлков студентов тогда 3 курса Александры Некрыловой и Олеси Филатовой демонстрировали будущие среды поселений в центральной России, рас-ширяя традиционный масштаб представления экспозиции кафедры ДАС в семь кубических метров. Кроме этого, Ольга Кромская и Олеся Филатова в том же году приняли участие в церемонии награждения, получив приз за 2 место в конкурсе на реконструкцию лабаза театра «Модерн». В 2023 году 15 группа полным составом представляла кафедру и институт на АРХ Москве стендом, состоящем из пятнадцати макетов многоэтажных жилых домов, выполненных Лепиным Денисом на 3D-принтере, и закреплённых на вертикальных зеркальных плоскостях. И, наконец, в 2024 году студенческий коллектив из 16 человек, завершая в июне учебу в инсти-

туте, представляя свою ВКР членам ГЭК, получая степень бакалавра, успевает сказать своё последнее слово. Экспозиция строится на разнообразных средовых панорамах дипломных работ студентов, выполненных студентами индивидуально по единому шаблону 300 на 1850 мм. Соединяясь по вертикали в лестницу, фрагменты дипломов составляются в чередующиеся проектные высказывания студентов в алфавитном порядке и должны напоминать картину Александра Павловича Ермолаева, Учителя учителей данной студенческой группы. В данную презентацию стенда включены высказывания студентов на тему «Польза» и о значении выставок в процессе обучения (рис. 3).

Необходимо отметить, что отдельные студенты 15 группы в 2019–2024 годах участвовали в проектировании экспозиционных стендов своих преподавателей, многократно помогали в создании экспозиций, участвовали в сопровождающих выставки перформансах, выступали с лекциями в Деловой программе АРХ Москвы.

На Международном архитектурном фестивале «Зодчество», не менее мас-штабном событии, которое проводится на той же площадке Выставочного комплекса «Гостиный двор», студенты группы участвовали реже, хоть и неоднократно. В 2020 они принимали участие в изготовлении трехметровых «кораблей», спроектированных педагогами, складывая кораблики из оранжевой бумаги и делая мачты из макарон. Студенты подключались к проектированию стендов на стадии визуализации. Филатова и Кромская выступали в Деловой программе с презентацией, основанной на сравнительном анализе итальянской и российской мебели.

Главные архитектурные выставки, оставаясь традиционным ежегодным ме-стом встречи педагогов с выпускниками, иногда играют решающую роль в профессиональной судьбе студента. Представляя свой, тогда студенческий, проект Кванториума во Ржеве и выступая в Гостином дворе на Зодчестве в 2020 году, Екатерина Коробчук не предполагала, что с 2022 года она будет занимать место ведущего дизайнера выставочных пространств в компании «ЭКСПО-Парк».

Научно-образовательное воспитание непосредственно продолжает учебный процесс в университете. Оно для тех, кто много читает, любит писать пояснительные записки к проектам, формулирует свои мысли в формате тек-ста и выходит из стен института со своим кредо или профессиональным ма-нифестом, кто хочет поступать в зарубежную или отечественную магистра-туру, перейти из статуса ученика в ассистенты преподавателя и продолжить своё развитие на педагогическом поприще. На начальной стадии обучения в институте педагог предлагает студентам посещать научные конференции и мастерские-лаборатории, где идут исследования по созданию новых фасадных решений или материалов. Студенты слушают выступления, учатся говорить на языке архитектурной науки, отвечать на сторонние вопросы, реагировать на замечания по существу. На втором курсе они участвуют в написании статей и исследованиях педагога. Им предлагается погрузится в заявленную тему, собирать визуальный ряд, цитаты из соответствующих статей с сайта eLibrary. Они знакомятся с основными требованиями к оформлению и подаче статьи в печать. На третьем курсе заинтересованным студентам предлагается выбрать тему для самостоятельного исследования. Даже тезисы, а при благоприятном стечении обстоятельств выступление на ежегодной Научно-практической конференции и статья в Сборник МАРХИ, занимают у студента и его научного руководителя в общей сложности девять месяцев. И если первые два года участия в научной деятельности ВУЗа не прошли даром, путь к публикации может быть закрыт только лишь из-за количественного лимита публикаций для кафедры Дизайн архитектурной среды в текущем году. Однако настойчивость студента и связи педагога в научном мире дают свет публикации в других издательствах. Так успешные выступления студентки Ольги Кромской в стенах МАРХИ весной 2022 и 2023 года сначала оказались замороженными, но в конце 2023 года статьи были опубликованы. Статья «Музей как интерактивное общественное пространство» опубликована в Сборнике научных статей Института имени Строганова после выступления на Первом Российско-Китайском форуме «Теория и практика художественного образования: вызовы современности, традиции и национальные школы 21 века», а статья «Бумага как материал творчества архитектора-дизайнера» нашла себя в цифровом журнале «Бизнес дизайн ревю» № 4 (32) за 2023 год. Другие студенты прошли менее болезненный, оптимальный и последовательный путь к своей первой публикации. Так статья «Архитектура как знак» студентов четвёртого курса Дарьи Сафиной и Ольги Ханенко сначала была опубликовано в тезисах, потом студентки выступали с докладом по своей теме на конференции в секции 11 «Дизайн Архитектурной среды», а с сентября статья доступна всем желающим на сайте МАРХИ. Речь шла об изданиях категории РИНЦ (рис. 4).

Со статьями ВАК дела обстоят сложнее, тут речь идёт только о совместном написании труда, поскольку у педагога должны быть публикации такого уровня, а у подопечного в арсенале должна быть не одна написанная статья. И даже когда у педагога пять опубликованных статей ВАК, а студентка Олеся Филатова имеет пять заполнен-





> Обложки журналов со статьями студентов кафедры ДАС МАРХИ:
а) Вестник МАСИ, 2024, журнал ВАК
б) Материалы научной конференции РГХПУ им. С.Г. Строганова, 2023, журнал РИНЦ

ных пунктов в форме 16, ожидание публикации их совместной статьи «Городская среда: вчера, сегодня, завтра» доходит до полугода. Ни реальные обследования выбранных для исследования российских (Санкт-Петербург, Тверь, Красноярск, Москва) и зарубежных (Милан, Венеция, Самарканд) городов весной и летом 2023 года, ни совместное выступление с лекцией на заданную тему в деловой программе Международного архитектурного фестиваля «Зодчество-2023», ни доклад на Международной конференции, посвящённой Смотру-конкурсу лучших ВКР МООСАО не смогли ускорить выход статьи. Неудачу можно списать на активную в последнее время публикационную деятельность ППС, магистрантов, аспирантов, которые более активно пробивают себе дорогу, чем студенты старших курсов бакалавриата. Поэтому совместная научная деятельность, не приносящая материальных дивидендов, становится скорее совместным досугом учителя и ученика, обращая научно-образовательное направление в воспитательную категорию.

Особую роль в жизни современного неспортивного студента играет физическое воспитание. Соревновательный дух спорта скорее перекочевывает в ведомости со стобальной оценочной системой, которая выявляет «первых среди равных» на курсе. При общем нейтральном восприятии занятий физи-ческой культурой, когда, при стечении обстоятельств, можно получить зачёт за реферат про победную для россиян сочинскую олимпиаду, в МАРХИ всегда появляются единичные герои или даже целые команды, завоевывающие первые места на общеинститутских соревнованиях. На рубеже веков такими были лыжники и стрелки из пневматических винтовок. В настоящем поколении Денис Лепин в парусном спорте и Ольга Кромская в эстетической гимнастике завоевали первые места в составе институтских сборных. Остальным членам группы остаётся болеть за сокурсников и осуществлять утренние пробежки по близлежащим к месту проживания благоустроенным паркам. Их педагог, когда был студентом, в далекие девяностые трижды

был участником тридцатикилометровой традиционной для Москвы массовой гонки «Лыжня России».

Руководителю группы остаётся знакомить студентов со своими любимыми командами и видами спорта через посещение футбольных стадионов и спор-тивных сооружений: «ВЭБ Арена» (архитектор Макаров А.И., 2016), стадион «Локомотив» (архитекторы Боков А.В., Буш Д.В., 2002), Дворец водных ви-дов спорта в Лужниках (архитекторы UNKprojekt, 2019), Многофункциональный спортивный комплекс «ЦСКА Арена» (архитектурное бюро СПИЧ, 2015). Здесь можно наблюдать в деле большепролетные конструкции, «живые» фасадные решения, правильно организованные эвакуационные пути, яркую навигацию, ощутить дух массовых зрелищных мероприятий и радость спортивных побед. Одно точно – сегодня на архитектурном рынке, сродни таблице футбольного первенства, находятся шестнадцать команд, рейтинг которых определяет их настоящий статус и получение будущих заказов, определяющий их стабильное состояние. И хоть в архитектурном мире не многие могут похвастаться постоянством питерского Зенита, шесть раз подряд взявшего первое место первенства России по футболу, но несомненно каждый выпускник желал бы быть арендованным в одну из 16 архитектурных бюро высшей лиги хотя бы в роли выходящего на тренировочное поле или пока на замену во втором тайме (рис. 5).

Патриотическое воспитание у студента-архитектора начинается с посещений мемориальных комплексов и памятников в городах-миллионниках и российской глубинке. Масштаб тут не имеет значения. 1418 шагов экспозиции музейного комплекса «Дорога памяти. Путь к победе» вокруг главного военного храма России производит такое же неизгладимое впечатление, как и Музей Зои Космодемьянской в деревне Петрищево. Величественный Ржевский мемориал Советскому Солдату дополняется посещением экспозиции Музея истории и архитектуры, только открывающего свои двери. Ещё лучше такие познавательные мероприятия сопровождать хотя бы локальным проектом, как это случилось у студентов тогда 3 курса, реконструирующих городскую библиотеку. Молодому специалисту необходимо знать не только архитектуру, но историю страны, чтобы чувствовать временной и ситуационный контекст проектируемых объектов.

Педагог также концентрирует внимание студентов на российских производителях как строительного, так и мебельного рынка. В Москве это встречи с архитектором Тимуром Башкаевым в Зарядье и в контексте ТПУ Нижегородская с рассказами о сложностях и перипетиях реализации крупных городских проектов. В Санкт-Петербурге – посещение салонов «Палаты», «Дело», молодых архитектурно-дизайнерских компаний, стремящихся иметь своё лицо и компенсировать уход с российского рынка зарубежных популярных компаний дизайнерского экономного сегмента своими проектами индивидуальных жилых домов, мебелью, предметами и текстилем, Цель таких мероприятий в понимании студентом сложных взаимодействий со смежниками для осуществления задуманного. Если реализация их архитектурных проектов представляется неосуществимой во время нахождения на студенческой скамье, то произвести экспериментальный образец стула или стола для интерьера квартиры, указатели или стенд для

> Сборная команда МАРХИ по эстетической гимнастике, 2022



> Музей истории и архитектуры города Ржева, 2024





> Студенческая группа на практике в Арт-резиденции, Тверская область, 2021

экотропы кажется вполне реальным. Опыт общения с производителем и совместной реализации при этом бесценен – здесь и отличие архитектурной концепции от рабочей документации, и оптимальный выбор материала, конструктивных решений, колористики и отделка изделия, интеграция в него электрических и каких-либо технических систем. Параллельно такие мероприятия должны ориентировать и демонстрировать студенту силу отечественного строительного рынка, приучать его к возможности свободно творить и осуществлять задуманное в своей стране и на благо ее развития. Возможно, на дипломном проектировании эти два направления могут соединиться. Актуальные сегодня темы средовой реконструкции, восстановления, ревитализации, реновации подразумевают сопровождение графических и видео материалов ВКР масштабными градостроительными макетами или конкретными дизайнерскими изделиями (рис. 6).

Экологические аспекты жизнедеятельности для студентов-архитекторов проявляются прежде всего как применение полученных знаний устойчивой архитектуры в своих учебных проектах. Понятие «экология», зафиксированное учеными как актуальная тенденция на зарубежной научной конференции в 1986 году, интегрировано во все сферы науки, жизнедеятельности, образования человека. Слово «зелёный» теряет свою колористическую характерность и все чаще применяется по отношению к питанию, технологиям, архитектуре, политике, миру. Однако качественного и масштабного скачка, как утверждают даже апологеты разделения мусора, ветряных мельниц, электродвигателей, солнечных батарей, гидропоники, дождевой воды и ледников, не происходит и необходимо искать радикально иные подходы. К сожалению, в сфере учебного проектирования экологические аспекты не идут дальше использования удобно читаемых пиктограмм, заимствованных из интернета схем, привлекательных на вид, но эффективность которых никому неизвестна. Такая декларация актуальной тенденции без практического понимания ее использования не приводит к зримым результатам. Педагогу остаётся переводить зарубежную литературу, где собраны положительные примеры городских инициатив, соучастного проектирования, средовой архитектуры и предлагать студентам свое понимание решения проблем, воспитывая и продвигая экологическое сознание в массы. Коммерциализированная архитектура ничего не имеет общего ни с искусством, ни с заботой о природе, да и человек остаётся обманутым соучастником общего преступления получения наживы и

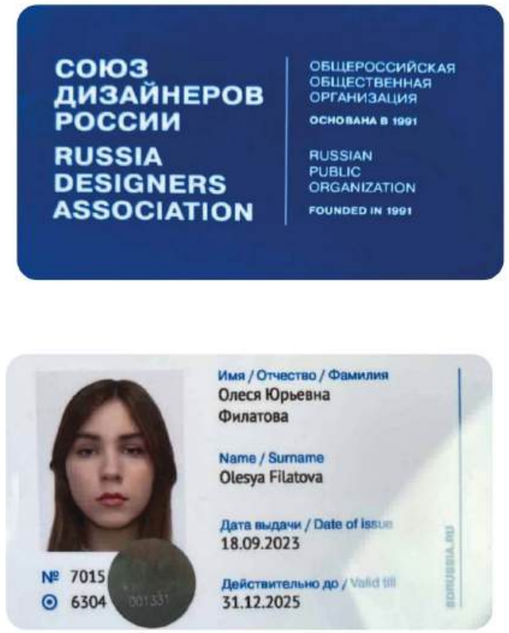
выгоды одними и бедствиями других. В следующем случае они могут в одночасье поменяться местами. Поэтому в этом важном направлении главной целью работы педагога со студентами становится привить им высокую степень организации рабочих процессов и ответственности за свои действия. Задачи при этом могут носить самый естественный и тривиальный характер. Например, сохранение и поддержание порядка в аудитории, бережное отношение к цифровому и предметному университетскому имуществу, использование по назначению предоставляемого оборудования (рис. 7).

Гражданское направление, необязательно выделенное в отдельное, через запятую с патриотическим, вполне могло бы с ним соединиться через дефис и называться гражданско-патриотическим. Однако попытаемся провести тонкую грань между этими понятиями. Архитектор обязан быть профессионалом и гражданином. Здесь его позиция заключается прежде всего в том, что, зачем и для кого он проектирует. Ощущая себя выразителем эпохи в форме, он вправе выбирать клиента и типологию проектов, определяющих его деятельность. Он может отказаться от поставленной задачи, если она не соответствует его этическим нормам и не рекомендовать, а иногда и отстранять коллег от возможности участвовать в неблагонадёжных и несанкционированных действиях, тем более противозаконных. Наглядные негативные примеры конца прошлого века обнаруживают, как пример, около тысячи зданий в Москве, которые уже больше двадцати лет пустуют как недостроенные, брошенные заказчиками, потерявшие свою необходимость ещё до момента окончания строительства. Единственное, кого они могут привлечь — это архитектурных фотографов, ищущих свежих переживаний в съемках бетонных каркасов и ржавых металлоконструкций, выбитых окон и развевающихся на ветру строительных сетках.

Неслучайно так актуальны сегодня в МАРХИ лекции доктора архитектуры К.В. Кияненко, затрагивающего проблемы средового, социального, архитектурного программирования. Обладая спектром научных знаний, он учит будущих архитекторов вырабатывать свою профессиональную и гражданскую позицию на основе заботы о человеке, полезности, здравой экономии и художественной содержательности проектируемого. Если за годы учебы студент не разочаровался в выбранной профессии, он точно знает, что ему надо быть и поэтом, и гражданином. Не только ходить на выборы, но и создавать произведения искусства архитектуры, по которым будущие поколения будут судить о стиле, эпохе, стране. Гражданская позиция демонстрируется молодому поколению профессиональными союзами. Союз архитекторов России имеет молодёжную секцию, проводит специально для студенческой аудитории конкурс «Перспектива» с социально-значимыми проектами, организует специальный раздел «Время молодых» на Международном фестивале «Зодчество». Союз дизайнеров России прежде всего пропагандирует российские производственные компании и мощности, помогает студентам обрести себя в профессии. Его двери всегда открыты для вступления активным и зарекомендовавшим себя на творческом попроще в разных сферах специалистам. Как итог, воспитание гражданской позиции через участие в конкурсах, особенно организованных Москомархитектурой и профессиональными союзами, замечательный самостоятельный старт в профессию для студента. В этом процессе педагог является и инициатором, и мотиватором, и проводником, и даже при необходимости помощником, ведь для участия в конкурсах очень важен опыт (рис. 8).

Рассматриваемая группа в полном составе участвовала в институтских конкурсах по проектированию интерьеров Госкорпорации «Росатом», разрабатывала медаль имени А.В. Ефимова, логотипы для Московской промышленности и строительной компании «ПИРС». Часть студентов принимала участие в фестивале архитектурного образования и карьеры «Открытый город». Широкая палитра тематики конкурсных проектов сегодня даёт возможность проявить себя студентам любых курсов. На начальном этапе обучения для будущих архитекторов это могут быть проекты мебели, арт-объектов в общественном пространстве, на старших курсах — набережные, площади, рекострукции промышленных зданий под арт-кластеры.

Какие же выводы следуют из анализа воспитательной работы по восьми за-явленным ВУЗом направлениям в группе номер 15, обучавшейся в 2019—2024 годах на кафедре Дизайна Архитектурной среды МАРХИ? Во-первых, воспитательная работа ведётся параллельно сложному насыщенному учебному процессу, и поэтому остаётся исключительно на второстепенных ролях. В этой связи профессионально-трудовое воспитание как реальная деятельность педагога выглядит наиболее важной и значимой. Этому необходимо уделять максимальное внимание. Во-вторых, радикально изменить молодого человека, вполне сформировавшегося к восемнадцати годам и вступившего на студенческое поприще под влиянием семьи и родственников, школы и репетиторов, учителей художественной школы и подготовительного отделения, завуча по воспитательной работе и родительского комитета, невозможно. Только культивирование положительных и борьба с отрицательными качествами могут



> Членский билет Союза Дизайнеров России студентки Филатовой Олеси, 2023

дать ощутимый результат. Но для этого педагогу надо обладать качествами психолога и социолога. В-третьих, без участия студентов и их положительной реакции на мотивационные действиях педагога никакие мероприятия и экскурсии невозможны. Поэтому педагогу надо стремиться задействовать в воспитательных активностях как можно больше членов группы. В качестве эксперимента в рассматриваемой группе было определено трое старост: Демчук отвечала за успеваемость, Лепин — за стипендию и финансы, Сафина — за внеклассные мероприятия. В-четвёртых, педагогу необходимо тратить специальные усилия по формированию профессиональной позиции у каждого студента, а также его умению продавать свои услуги, продукты, знания и навыки. В-пятых, в отличие от учебного процесса, в воспитательной работе отсутствует оценочный фактор. «Отлично», «хорошо» или «удовлетворительно» заменяют игра и соревнование. Дух первенства и профессиональных побед студент ощущает и приобретает через конкурсы и выставки. Через это участие он проникает в пул молодых специалистов, позиционирует себя и создает персональный имидж и имя. В-шестых, важность совместного труда специалистов разных уровней и профессий в архитектурном бюро никто не отменял. Воспитательная работа, ориентированная как раз на коллективное и групповое участие студентов в мероприятиях, призвана приобщать их к общему делу и находить себя в коллективной работе. Путешествия и учебные практики (обмерная, художественная) здесь являются большим подспорьем. В деревне Кафтинский городок Тверской области студенты проводили с педагогом весь световой июльский день в трудах, заботах, рисовании, плавании, беседах, приготовлении пищи, вечерних кинопросмотрах и утренних пробежках. Если прибавить к этому выполнение проектных задач по созданию дома для местных охотников и рыболовов, групповое недельное пребывание на практике вполне претендовало на командный творческий ретрит в арт-резиденции. Наконец, столь обширная воспитательная работа в МАРХИ призвана расширить кругозор студента, так необходимый молодому специалисту при общении с работодателем, клиентом, коллегами, в семье и в воспитании его будущих детей.

Список литературы

1. Вентури Р., Браун Д.С., Айзенур С. Уроки Лас-Вегаса. Забытый символизм архитектурной формы. – М.: Ad Margninem, 2023. – 224 с.: ил.

2. Кияненко К.В. Общество, среда, архитектура: социальные основы архитектурного формирования жилой среды: учеб. Пособие. Волог. гос. ун-т. - Изд. 2-е, перераб. и доп. - Вологда: ВоГУ, 2015. - 284 с.: ил.

3. Савинкин В.В. Фото с натуры: сборник фотографий. – М.: Руда, 2023. – 398 с.

4. Саркис Х., Баррио Р.С. Мир как архитектурный проект. М., 2021. – 576 с.: ил.

5. Серр М. Девочка с пальчик. – М.: Ad Margninem, 2016. – 72 с.

6. Степнова М. Хирург. – М.: Редакция Елены Шубиной, 2013. – 320 с.

7. Сайт Гинзбург Аркитектс. URL: https://ginzburg.ru/ (дата обращения 20.07.2024).

8. Сайт Арх Москвы. URL: https://archmoscow.ru/ (дата обращения 20.07.2024).

9. Ермолаев А.П. Философия граничного существования. – М.: Буксмарт, 2020. – 188 с.

10. Gehry F. Catalogue Raisonne of the Drawings Volume One, 1954-1978. – Cahiers d'Art, 2020. – 250 с. Agrest D. The sex of architecture. – NY: Harry N. Abrams, Inc., Publishers, 1996. - 330 p.: il

11. Lambert Emeric. Architecture as environment. - Zurich: Parc Architects, 2019. - 120 p.

12. Lissoni P. Environments. – M.: Rizzoli, 488 p.: il.

Т.А. ПЕТУШКОВА
Кандидат искусствоведения, доцент кафедры дизайна НОЧУ ВО «Московский экономический институт»

T.A. PETUSHKOVA
Candidate in art history, Associate Professor of the Department of Design, Non-state private educational institution of higher education «Moscow Institute of Economics»

СИНЕРГЕТИЧЕСКОЕ МИРОВИДЕНИЕ И ДИЗАЙН-ОБРАЗОВАНИЕ

SYNERGISTIC WORLDVIEW AND DESIGN EDUCATION

В статье рассмотрен опыт применения трансдисциплинарного подхода к вопросам дизайнерского формообразования на базе синергетических положений современной науки и фрактальной методологии. В результате расширены границы построения формально-композиционных и аналитических схем учебного проектирования, как на уровне аналитики, так и создания авторских концепций.

The article discusses the experience of applying a transdisciplinary approach to the issues of design shaping based on the synergetic provisions of modern science and fractal methodology. As a result, the boundaries of constructing formal-compositional and analytical schemes for educational design have been expanded, both at the level of analytics and the creation of original concepts.

Ключевые слова: дизайн-образование, учебное проектирование, трансдисциплинарный подход, фрактальные концепции, фрактальная методология.
Keywords: design education, educational design, transdisciplinary approach, fractal concepts, fractal methodology.

Сегодня, как никогда, нужен целостный трансдисциплинарный взгляд на мир [1; с. 168]

Термин «трансдисциплинарность» введен в научную практику Жаном Пиаже в 1970 году для обозначения исследовательской стратегии, пересекающей «дисциплинарные границы» и развивающей «холистическое видение исследуемых явлений, событий или процессов». В широком смысле это понимается как «единство знания за пределами конкретных дисциплин», а в узком означает «интеграцию различных форм и методов исследования, включая специальные приемы» познания реальности конкретных дисциплин [1].

Благодаря этому «устанавливается связь между естественными, гуманитарными и социальными науками, а также искусством, литературой, поэзией и иными сферами духовного искусства, исследования сознания и духовных практик» [4; с. 31].

В этом плане в начале 2000-х годов проводятся исследования дизайнеров, направленные на расширение концептуальных подходов к вопросам формообразования. Это психология зрительного восприятия, синергетический подход, эволюционная эпистемология, понимание холизма как целостности теории процессов. В рамках эволюционной эпистемологии рассматриваются «взаимосвязи когнитивной, культурной, социальной и биологической эволюции формообразующих факторов» в дизайне с позиции эволюции искусства, нелинейности развития «мира природы» и «мира культуры», что позволило рассмотреть дизайн как открытую нелинейную систему, развивающуюся по принципу самоорганизации. На основе холистического подхода были сведены в единую систему классические методы искусствоведения и новейшие методы синергетики, теории фракталов, позволившие перейти к междисциплинарному подходу [2].

В работе [3] фрактальность рассмотрена как новое направление проектирования, названное «осознанной фрактальностью». Оно опирается на законы природного формообразования и может быть использовано как образ внешнего решения объекта, так и гармонической взаимосвязи самоподобных форм, что может служить основой



Рис. 1. Интегративная модель фрактального формообразования в культуре (рис. Петушкова Т.А.)

Рис. 2. Эскиз на тему «Предчувствия» (студенческая работа, рук. Петушкова Т.А.)

создания нового стиля, например, в промышленном дизайне.

Нами рассмотрены четыре основных направления развития фрактальной методологии в современной культуре. Первое — философско-эстетическое направление, в котором развиваются теоретические положения метода «научного искусства» (science art). Основной принцип — синтетическое взаимодействие науки и искусства на основе схожих методологических оснований. Наиболее известные авторы этого направления: А.В. Волошинов, С.В. Ерохин, В.В. Тарасенко, И.А. Евин, П.П. Николаев, В. Рибас и др.

Второе — экспериментальное поле фрактального искусства (концепция ФРАКТАЛ-АРТ), в основе которого лежат алгоритмические принципы природного формообразования: самоподобие, динамичность, алгоритмичность, нелинейность, бесконечность. Это синтез науки, техники и искусства, гармония Космоса и Хаоса, единства и многообразия.

Третье направление — математический анализ произведений искусства с целью объективной оценки их эстетической привлекательности.

Четвертое — математическое направление, задаваемое алгебраическими формулами и реализуемое с помощью нелинейных процессов в n-мерных пространствах [5].

Эти данные послужили методологической основой для расширения композиционных возможностей формообразования в учебном проектировании по профилям подготовки «Дизайн костюма», «Графический дизайн» и «Дизайн рекламы».

Первое направление: теоретико-методологическое освоение положений фрактальной геометрии с последующим анализом произведений архитектуры, скульптуры, живописи, графики и фотографии, графического и предметного дизайна, дизайна костюма и орнамента, компьютерного дизайна, что позволило наблюдать искусственные геометрические и природные фрактальные модели в роли генераторов новых идей.

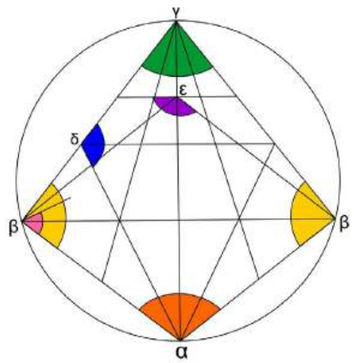
Основная задача — развитие чувственного опыта обнаружения общих формально-композиционных схем различных объектов, их метафорической выразительности и стилевых характеристик конкретного времени, что фиксируется в инфографике, позволяющей наглядно представить «поле междисциплинарного диалога» [1], показанное на рисунке 1.

Второе направление — экспериментальное поле фрактального искусства, которое осваивалось в курсе изучения компьютерных программ Adobe Illustrator и Adobe Phrotoshop в рамках дисциплины «Компьютерные технологии». В задачу входило использование простейших геометрических элементов (паттернов) — треугольники, квадраты, круги, прямые линии, углы, биоформы, преобразуемые в структуре конкретных фрактальных моделей как генераторов новых идей. Актуализировалось создание авторских эскизов логотипов, текстильного орнамента, моделей одежды, рекламно-графических проектов.

Такое сочетание задач по изучению инструментальных возможностей компьютерной программы и непосредственного освоения принципов фрактального формообразования позволило:

— мотивировать освоение учебного курса компьютерных программ творческой установкой на получение креативных дизайн-проектов;









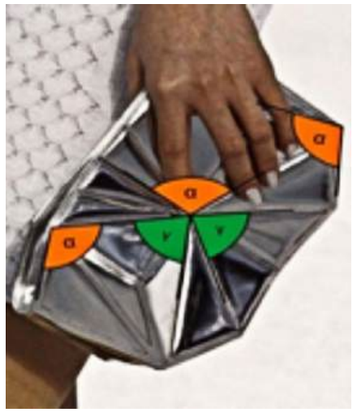






Рис. 3. Примеры «золотой» пропорции в объектах природы и творчества:
– А-ромб И. Шевелёва (рис. Петушкова Т.А.)
– Коллаж гармонического единства природного космического пространства и живых объектов [8]
– Сосуд из Суз. Конец IV века до н. э.
– Модель сумки бренда «Шанель», структурируемая посредством углов α и γ
– Херст-тауэр (Манхэттен). 1928 г.
– Модель обуви бренда «Шанель», структурируемая посредством углов α и γ

— показать конкретные возможности техники как инструмента решения профессиональны задач;

— использовать сочетание двух методик для развития эмоционального интеллекта студента в процессе формирования креативного мышления.

Кроме того, в эксперименте отрабатывалась методика выявления степени креативности студентов, способности улавливать изменения в культуре и социуме и отражать это в своем творчестве. Эта деятельность позволяет наблюдать «процесс свободного оперирования миром образов», возникающих в сознании студента, когда происходит «экстериоризация интуитивных механизмов» личности в пространство «электронной виртуальной реальности» [9].

На рисунке 2 показан один из вариантов такого решения темы, в основе которого лежат циклические закономерности процессов формообразования орнаментальных структур и графических систем в костюмографике. Это переходный период 1999–2021 годов (точка бифуркации), в распределении масштабных характеристик графических паттернов и структурных параметров форм костюма как программы соотношений хаоса и порядка в моде предстоящего цикла.

Третье направление — математический анализ произведений искусства с целью объективной оценки его эстетической привлекательности включал исследовательскую деятельность студентов по теме «Синергетическая природа гармонизации», которая апробировалась в таких дисциплинах, как: «История орнамента и стиля в графическом дизайне», «Основы производственного мастерства в графическом дизайне», «Дизайн и рекламные технологии», «Дизайн и оформление средств массовой информации».

Побудительным мотивом являлся тезис: «Объект и среда его существования» есть «две вечные ипостаси целостной эволюции сколь угодно малого и сколь угодно большого объёма мироздания» [8; с. 117]. Непосредственным инструментом выбрана графическая модель угловых параметров на основе природного пропорционирования А-ромба И. Шевелёва [7], показывающих уровень фрактальной размерности объекта наблюдения (рис. 3).

Как видим, первым объектом такого анализа является коллаж гармонического единства природного космического пространства и живых объектов, которые характеризует «угол древовидного ветвления — некий структурный инвариант не только для растений, но и для животных и человека». Он определяет структуру изображения молнии, профиль лица человека с вершиной на кончике носа, лицевые точки глаз, ноздрей, рта, расхождение пальцев рук, ног, строении насекомых, остриях конических вершин многих раковин, крон хвойных α, деревьев, геометрии русских шатровых церквей и т. д. Углы имеют значения: α; 0,75 α; 0,5 α. [8].

Второй объект (рис. 3) — характерный «зигзаг» в орнаментальных композициях эпохи неолита. Угол его «ветвления» составляет 0,25 α.

Третий и пятый объект (рис. 3) — модель сумки и обуви бренда «Шанель», структурируемые посредством углов α и γ, а в четвертом — знаменитый Хёрст-тауэр Нормана Фостера на Манхэттене гармонизируется величиной угла γ [5].

Таким образом, проведенный эксперимент в учебном проектировании позволил верифицировать следующую цитату семиолога Ю.С. Степанова: «Фрактальность ... становится одной из самых емких метафор для объяснения и понимания мира, она позволяет рассматривать сложные процессы мышления и сознания на новом уровне понимания сложности итераций и асимптоты», как «наивысших категориях обобщения» [6; с. 227].

Список литературы:

1. Буданов В.Г. Методология синергетики в постнеклассической науке и в образовании. - Изд. 3-е доп. - М.: Издательство ЛКИ, 2009. - 240 с.

2. Бытачевская Т.Н. Искусство художественного авангарда XX века как фактор формообразования в дизайне (Теоретические концепции и проблемы интерпретации): специальность 17.00.06 «Техническая эстетика и дизайн»: автореф. дис. на соискание ученой степени доктора искусствоведения / Тамара Никифоровна Бытачевская. - Москва, 2005.

3. Жердев Е.В. Аксиология цифрового искусства / Е. В. Жердев // Компьютер и визуальная культура дизайна в контексте эстетических, онтологических, аксиологических проблем и проектных технологий (Цифровая революция–2017): Сборник трудов Всероссийской научно-практической конференции, Москва, 17 марта 2017 года. - М.: Московская государственная художественно-промышленная академия им. С. Г. Строганова, 2017. - С. 87-97.

4. Князева Е.Н. Возвращение к единству: методологические аспекты эволюционного холизма / Е.Н. Князева // Вестник Томского государственного университета. Философия. Социология. Политология. - 2016. - № 3(35). - С. 23-35.

5. Петушкова Т.А. Визуально-графические коммуникации модных брендов в концепции «Фрактал-АРТ»: учебное пособие для вузов / Т. А. Петушкова. - М.: ООО «Издательство «Мир науки», 2022. - 130 с.

6. Степанов Ю.С. Заключительная статья. Парасловие / В.В. Тарасенко // Фрактальная семиотика: «слепые пятна», перипетии и узнавания. - М.: Либроком, 2009. - С. 224-228.

7. Шевелев И.Ш. Принцип пропорции. - М.: Стройиздат, 1986. - 200 с.

8. Якимова Н.Н. «Смотри в корень!» : Из цикла «Структурное единство мира» / Н.Н. Якимова. - М.: Дельфис, 2005. - 286 с.

9. Яцук О.Г. Мультимедиа: становление новой проектной культуры // Научно-практический и методический журнал «Вопросы культурологии». - 2008. - № 1. - С. 35-39.

М.Р. БОРОДИНА
Академик Академии художеств Узбекистана, профессор кафедры «Дизайн» Ташкентского архитектурно-строительного университета

M.R. BORODINA
Academician of the Academy of Arts of Uzbekistan, Professor of the Department of Design at the Tashkent University of Architecture and Civil Engineering

ТВОРЧЕСКАЯ КОММУНИКАЦИЯ В СИСТЕМЕ СОВРЕМЕННОГО ХУДОЖЕСТВЕННОГО ОБРАЗОВАНИЯ

CREATIVE COMMUNICATION IN THE SYSTEM OF CONTEMPORARY ART EDUCATION

Статья посвящена теме художественного творчества в системе образования дизайна архитектурной среды, присутствию вклада преподавателей в существующие архитектурные объекты; влиянию метода творческой работы в группах для стимулирования эвристической деятельности в студенческой аудитории, внедрению потенциальных возможностей молодежи в практическую сферу художественного творчества. Возрождение интереса к научным исследованиям в области решения проблем адаптации молодежи к творческой профессии, формирование ценностных ориентаций. Привлечение студентов к работе в проектах и конкурсной деятельности, развитие чувству конкуренции и широты профессиональных интересов.

The article is devoted to the topic of artistic creativity in the system of education of architectural environment design, the presence of teachers' contribution to existing architectural objects; the influence of the method of creative work in groups to stimulate heuristic activity in the student audience, the introduction of the potential of young people into the practical sphere of artistic creativity. Revival of interest in scientific research in the field of solving the problems of adaptation of young people to a creative profession, the formation of value orientations. Involvement of students in work on projects and competitive activities, in a sense of competition and the development of a breadth of professional interests.

Ключевые слова: творчество, дизайн, студенческие проекты, проблемы образования.
Keywords: creativity, design, student projects, educational issues.

Поскольку творческая художественная работа интеллекта молодого человека формирует его личностные и профессиональные качества, расширяет широту интересов, постольку происходит активное изменение общего уровня культуры — группы и курса. В последнее время в рамках художественного образования большую продуктивность имеют коллективные творческие проекты. Они играют роль деликатного и гибкого механизма образовательного воздействия на личность. Разрабатывая индивидуальное авторское решение в коллективе, молодой человек приобретает первые навыки в социализации, личностной самореализации и самооценки. Используя эти факторы, можно выработать у студента способность к новизне мышления, самокритике и других качеств адаптации личности в профессиональной среде: креативности, свободы мышления, ответственности, толерантности, объективной самооценки, успешности.



Рис. 1. Работа студенческих групп

Рассмотрим этот процесс через призму результатов некоторых реализованных творческих проектов. Интересные результаты коллективного творчества демонстрирует международный творческий проект Art-atel'ye work-shop «ТК+», стартовавший на базе Архитектурно-строительного института в Ташкенте. По его итогам состоялась выставка пространственных ландшафтных композиций — инсталляций, размещенных во дворике рядом с институтом. Работы выполнялись из различных материалов группами студентов при поддержке и руководстве представителей Франции, Германии и Узбекистана: Жюльен Дюпон — архитектор (Франция), Филипп Гётце — скульптор, дизайнер (Германия), Марина Бородина — скульптор, дизайнер (Узбекистан). По условиям проекта рабочие творческие группы составлены из студентов Ташкентского института дизайна и художеств им. К. Бекзода и студентов Ташкентского архитектурно-строительного института. В проекте было задействовано 22 студента (пять групп из четырех-пяти человек), объединенных в Art-atel'ye. В качестве материалов для создания инсталляций были выбраны обрезки лиан и веток из Ташкентского ботанического сада и некоторые продукты промышленности. Одни студенты вывезли из ботанического сада два грузовика драгоценного «мусора» для строительства инсталляций. Другие применили для своих конструкций деревянные рейки, стальную сетку, мешковину, зеркало, ЛДСП и др. Названия инсталляций также нестандартны, как и материалы, из которых они выполнены: «Узы», «Мираж», «Гравитация света», «Микрокосмос», «Реинкарнация».

Ателье создало знаковый прецедент в образовательной и культурной жизни республики, так как подобное мероприятие проводилось впервые. В основе замысла работы каждой группы заложена философско-творческая концепция. Задача не была простой, ведь авторское творчество — это один из самых сложных процессов человеческой психики; всё создаваемое должно было родиться в воображении в виде не всегда реальных образов, которые путем отбора приобретут ясность итогового варианта, созданного воображением. Затем они реализуют-

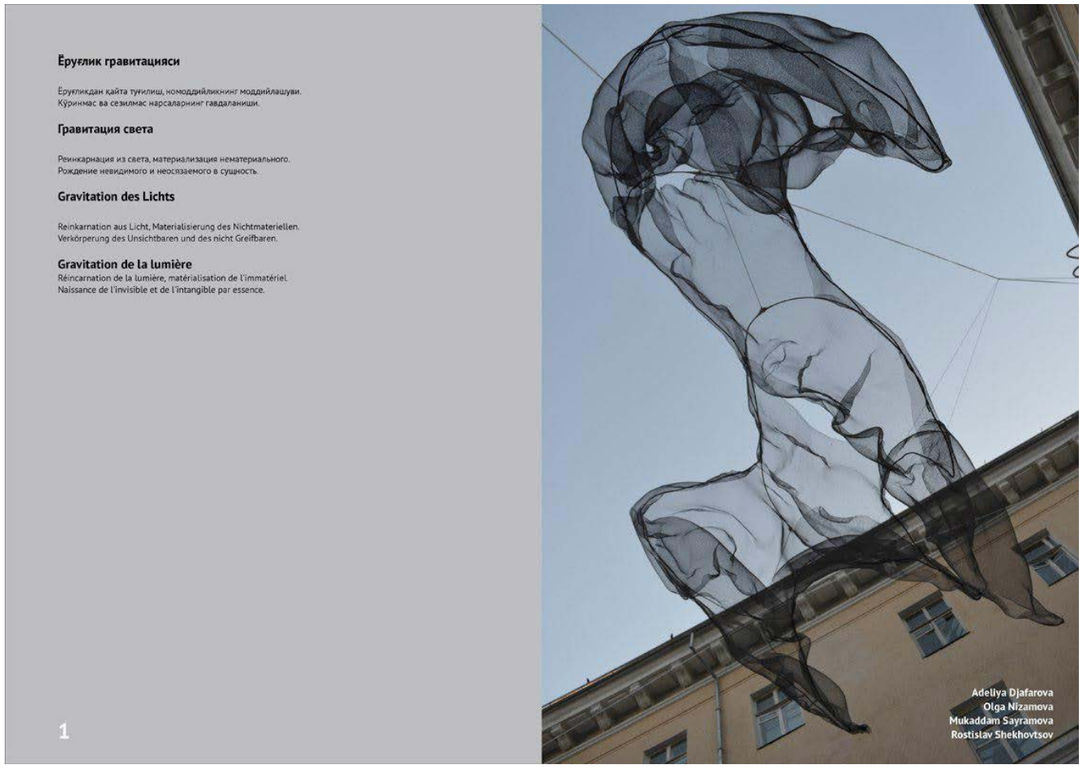


Рис. 2. Ростислав Шеховцов, студент 3 курса. Инсталляция «Гравитация света»



Рис. 3. Инсталляция «Мираж»

ся в 3D-моделях или макетах, и только после этого все задуманное материализовалось в натуральную величину в конкретном пространстве.

Во время открытия итоговой выставки прозвучали приветствия послов двух европейских государств — Федеративной Республики Германия Найтхарта Хёфер-Виссинга и Республики Франция в Республике Узбекистан Жака-Анри Эльса. Проект был реализован при содействии Германо-французского фонда культурного сотрудничества с третьими странами на основе Елисейского договора 1963 года. В ходе этой работы ранее не знакомые друг с другом студенты, обучающиеся в разных направлениях, выработали единую творческую концепцию, подобрали материалы для ее реализации и исполнили/выполнили объекты, способные функционировать в ландшафтном пространстве города. Студенты приобрели практические навыки и знания в работе с различными техническими инструментами (пилами, шуруповертами, шлифмашинками), которыми не пользовались в учебном процессе (рис. 1).

Очень емко и кратко положительные качества этого процесса описала доктор психологических наук М.С. Бережная: «Человек, обладающий постоянным и осознанным интересом к творчеству, умением реализовать свои творческие возможности, более успешно адаптируется к изменяющимся условиям и требованиям жизни, легче создает свой индивидуальный стиль деятельности, более способен к самосовершенствованию и самовоспитанию» [2].

В качестве подтверждения сказанного использованы фотографии и информация о проекте из буклета, подготовленного выпускницей Ташкентского архитектурно-строительного института по специальности «Дизайн архитектурной среды» Юлией Дробовой. Ее инсталляция «Гравитация света» (рис. 2) обращает внимание на сущности материального и нематериального, света и тьмы, представленной в форме и образе птицы, выполненной из стальной мелкоячеистой сетки. Художественные объекты, выполненные из этого материала, обладают особой притягательностью благодаря частичной прозрачности и фиксации формы. С особой гордостью хочется отметить, что сегодня выпускница кафедры «Дизайна архитектурной среды Юлия Дробова, график с международным именем, не боится экспериментов, смены стилей, техник и жанров.

Особым показателем успешной работы системы образовательного процесса стали участие и победы в конкурсах молодежных профессионально ориентированных проектов. Республика Узбекистан всегда демонстрировала свое лидерство в подобных мероприятиях. В течение последних десятилетий в нашей республике происходит множество процессов, нацеленных на улучшение и модернизацию образовательной системы Высшей школы в соответствии с динамикой развития современного общества.

Рассматриваемый образовательный метод можно сравнить с методом case-study, в котором обучение ведется путем решения задач конкретных ситуаций. И это означает, что в условиях реформирования образовательной среды возможно сохранение основной цели творческих методов образования как самообучающегося специалиста для формирования современного качественного поисково-экспериментального процесса.

Еще один проект «Мираж», его авторы Маргарита Гриненко, Улугбек Хаитов, Фарход Рискиев, Аббос Шарифзода, Бекзод Турдиев. В концепции проекта написано: «Есть в нашем городе места с большими открытыми пространствами, где летний палящий зной вызывает желание прикоснуться к прохладе, рисует в воображении образ волны. Это и есть наш проект — беседка, которая укроет от солнца и даст прохладу в жару» (рис. 3). Беседка представляет собой функциональный солнцезащитный объект и может быть использована как зона отдыха, автобусная остановка и пространство архитектурной среды.

Во время закрытия итоговой выставки по результатам ателье (рис. 4) прозвучали заключительные слова послов Германии и Франции.

В частности, в них говорилось: «Для нас ателье и выставка стали, прежде всего, очередным подтверждением того, что искусство и культура объединяют людей и народы».

Опыт использования партнерских творческих отношений в образовательном процессе подтверждает их высокую результативность в области активизации внимания студентов в учебных занятиях, развитии творческого и научного потенциала, умения анализировать и работать в группе с непривычным количеством информации и заданий, отстаивая свою точку зрения.

Ушбу тадбир Германия Федератив Республикаси ва Франция Республикасининг Ўзбекистондаги элчихоналари ва Тошкентдаги Гёте институти томонидан Учинчи давлатлардаги маданий дастурлар бўйича Франция-Германия жамғармаси доирасида Париждаги Франция институти кўмагида ҳамда Тошкент Архитектура ва қурилиш институти ва Камолиддин Беҳзод номидаги Миллий рассомчилик ва дизайн институти билан ҳамкорликда ташкил этилди.

Жюльен ва Филипга сабр-тоқати ва қунармандлик маҳорати учун; ушбу устахонанинг учинчи одами бўлиб қолган Отабекка; Нигора, Тўйчи ва Шавкатга таржималари учун; Михаил ва Жонатанга иш қуроллари учун; Марина, Саодат, Одил, Татьяна, Мари ва барча иштирокчиларга қайрат ва шижоатлари учун ҳамда ушбу лойиҳанинг муваффақиятига ўз ҳиссасини қўшган барча шахсларга ўз миннатдорчилигимизни билдирамиз.

Это мероприятие было организовано Посольством Федеративной Республики Германия, Посольством Франции в Узбекистане и Гёте-институтом Ташкент, при поддержке Французского института (Париж) в рамках франко-немецкого Фонда культурных программ в третьих странах и при содействии Ташкентского архитектурно-строительного института и Национального института художеств и дизайна им. К. Бехзода.

Спасибо Жюльену и Филипу за их терпение и мастерство; спасибо Отабеку, ставшим третьим человеком в Ателье; спасибо Нигоре, Туйчи и Шавкату за их переводы; спасибо Михаилу и Джонатану за их инструменты; спасибо Марине, Саодат, Одилу, Татьяне, Мари и всем участникам за их энтузиазм, а также всем тем, кто способствовал успеху этого Ателье.

Diese Veranstaltung wurde von den Botschaften der Bundesrepublik Deutschland und der Republik Frankreich in Usbekistan und dem Goethe-Institut Taschkent mit Unterstützung des Französischen Instituts in Paris im Rahmen des deutsch-französischen Kulturprogramms in Drittstaaten in Zusammenarbeit mit der Taschkenter Hochschule für Architektur und Bauwesen und der Nationalen Hochschule für Malerei und Design organisiert.

Unser Dank geht an Julien und Philip für ihre Geduld und handwerkliches Können; an Otabek, der zum „dritten Mann" der Werkstatt geworden ist; an Nigora, Tuychi und Shavkat für ihre Übersetzungen; an Michael und Jonathan für die Geräte; an Marine, Saodat, Odil, Tatjana, Marie und allen Teilnehmern für ihre Begeisterung, sowie an all diejenigen, die zum Erfolg dieser Werkstatt beigetragen haben.

Cette manifestation a été organisée par l'Ambassade de La République Fédérale d'Allemagne, l'Ambassade de France en Ouzbékistan et le Goethe Institut, avec le soutien de l'Institut français (Paris) dans le cadre du Fonds culturel franco-allemand en pays tiers, et en partenariat avec l'Institut d'architecture et de construction de Tachkent et l'Institut d'art K. Bekhzod.

Merci à Julien et Philip pour leur patience et leur savoir-faire ; merci à Otabek, le 3ème homme du workshop ; à Nigora, Tuychi et Shavkat pour leurs traductions ; à Mikhail et Jonathan pour leurs outils ; à Marina, Saodat, Odil, Tatyana, Marie, à tous les participants pour leur enthousiasme et à tous ceux qui ont contribué au succès de cet atelier.

Расмлар/Фотографии/Photographies/Fotografien
© Liliya Akhsanova, Tuychi Ruzboev, Yulia Drobova





Рис. 4. Участники арт-ателье «ТК+»

Ришта

Анъаналар барчада мавжуд, бу хоҳ инсон бўлсин, хоҳ ҳайвон ёки ҳашарот бўлсин.
Анъаналар меъморчилик қурилмаларидан тортиб, то оилавий қадриятларгача бўлган
турли нарсаларда намоён бўлади. Айнан шулар ички уйғунлик, бизни боғлаб турувчи ришталар ҳисобланади.
Бугунги дунёга ҳаддодлар қолдирган мерос га тайган ҳолда қараб, шуни айтиш мумкин: аньана белгиси - бу уй.
Уй - бу доимий иликлик, осойишталик, оила. Бу - барқарорлик, мувозанат. Бу - аслият ва тириклик.
Дунёга келган инсоннинг биринчи уйи бешик дир. Айнан унда ҳаракат, барқарор динамика бошланади.
Силлиқ шакллар - бу хавфсизлик ва табиийлик туйғусидир.

Узы

Традиции есть у всех, будь то человек, животное или насекомое. И проявляются они во всем,
начиная с архитектурных сооружений, до семейных ценностей. Это и есть внутреннее единение,
узы нас связывающие.
Смотря на сегодняшний мир сквозь призму наследия наших предков, можно сказать:
показатель традиции - это дом. Дом - это всегда тепло, покой, семья. Это устойчивость, равновесие.
Это самое настоящее и живое.
Первым домом после рождения человека является детская колыбель - "бешик",
в которой и познается начало движения, устойчивая динамика.
Плавные формы - ощущение безопасности и естественности.

Bande

Jeder hat Traditionen, sei es ein Mensch, ein Tier oder ein Insekt. Traditionen treten überall in Erscheinung,
etwa in der Architektur und in familiären Werten. Sie sind innere Einigung, die uns verbindenden Bande.
Wenn man die Welt von heute aus dem Blickwinkel dessen betrachtet, was wir von unseren Vorfahren geerbt haben,
kann man sagen: Das, was die Tradition ausmacht, ist das Zuhause. Das Zuhause bedeutet Wärme, Ruhe, Familie.
Es bedeutet Stabilität, Gleichgewicht. Es ist das Wahrste und das Lebendigste.
Das erste Zuhause eines Menschen nach seiner Geburt ist die Wiege, in der man den Anfang von Bewegung,
von ständiger Dynamik, kennenlernt. Fließende Formen geben ein Gefühl der Sicherheit und Natürlichkeit.

Liens

Homme, animal ou insecte, nous avons tous nos traditions. Et nous les retrouvons dans tous les domaines,
qu'il s'agisse des constructions architecturales ou des valeurs familiales. Ainsi en va-t-il de l'harmonie interne,
des liens qui nous unissent.
En observant le monde contemporain à travers le prisme de l'héritage de nos ancêtres, nous pouvons dire
que la maison est le révélateur des traditions. La maison est synonyme de chaleur, de paix et de famille.
C'est la stabilité, l'équilibre. C'est le présent et le vivant.
Le berceau – beshik, est la première maison de l'homme après la naissance ; une maison qui voit apparaître
le mouvement, une dynamique stable. Les formes harmonieuses révèlent la sensation de sécurité et de naturel.

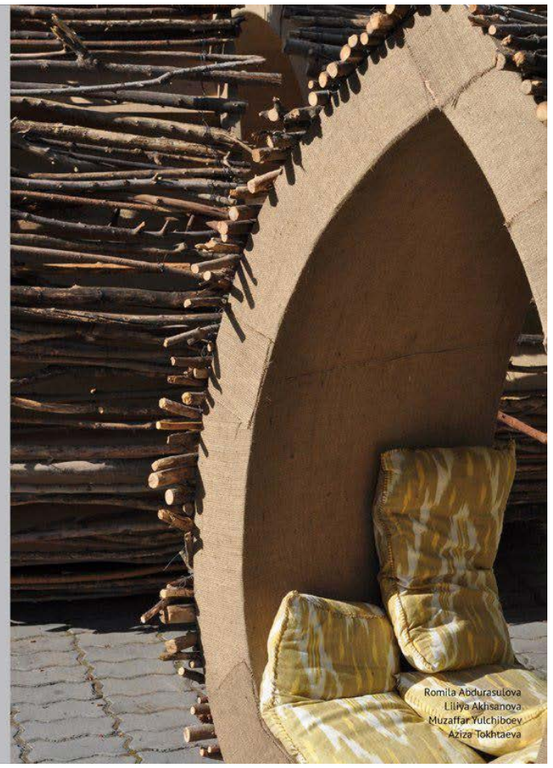




Рис. 5. Объект «Узы» – метафора образа колыбели.
Разработка авторского коллектива студентов



Рис. 6. Объемно-графическая инсталляция «Черно-белые сны»

Это способствует качественному усвоению учебного материала и всестороннему развитию личности.

Знакомясь с результатами и спецификой подобной творческой самореализации учащихся в системе практического художественного образования, необходимо отметить, что процесс образования в таких системах неразрывен от воспитания. Он лежит в плоскости выявления особых педагогических задач, которые формируют восприимчивость к новым идеям, развивают интерес учащихся к творческой познавательной деятельности и стимулируют их стремление к дальнейшему саморазвитию.

В контексте реализации инновационных проектов по совершенствованию образовательных моделей организация и проведение творческих конкурсов является одним из важнейших условий выявления интеллектуального и творческого потенциала в студенческих группах. Особенно важно то утверждение, что «творческая деятельность — это форма деятельности человека, направленная на создание качественно нового, никогда ранее не существовавшего» [3; с. 286]. Этот период можно охарактеризовать как наиболее интенсивный для государственной политики Узбекистана, проводящийся в области образования.

Опираясь на собственный опыт и практику, педагоги-организаторы предлагают формулу создания «эксклюзивной творческой коммуникации» через общение студентов и профессионалов в больших урбанистических проектах. Это дает не только возможность производства некоммерческого национального арт-продукта, но и возможность образовательной преемственности (рис. 5).

В этой связи рождается понимание необходимости отхода от работы с пунктами обязательных постулатов заданий как основной и единственно возможной формы решений. Учитывая развитие современных средств коммуникаций, можно констатировать, что представления о задачах и нормах выполнения заданий для творческих конкурсов существенно меняются. Одна из основных задач конкурсантов — выявить метафорические качества инсталляционных композиций, используя выразительные особенности применяемых материалов (рис. 6).

Итак, в статье представлен взгляд на проблему рабочего диалога педагога и студента. Рекомендован метод синтеза искусств в арт-пространствах через введение ассоциативных образов в среду восприятия. С учетом профессионального опыта автора в вопросах сущности предметного дизайна рассмотрены смысловые и структурные связи с метафорами в инсталляциях. При этом раскрыта проблема сочетания инсталляционной и ассоциативной парковой пластики. Таким образом, теоретические рассуждения сопровождены фактами реализованных творческих проектов.

Список литературы:

1. Акриловое стекло: сайт. - URL: https://www.google.com/search?client=opera&q=акриловое+стекло&sourceid=opera&ie=UTF-8&oe=UTF-8 (дата обращения: 24.11.2024)

2. Бережная М.С. Творческая самореализация студентов вузов в художественно-творческой деятельности. - М., 2010.

3. Педагогический энциклопедический словарь / гл. ред. Б.М. Бим-Бад; редкол.: М.М. Безруких, В.А. Болотов, Л.С. Глебова и др. - М.: Большая Российская энциклопедия, 2002. - 528 с.

П.В. АМЕЛИНА
Преподаватель СПГХПА им. А.Л. Штиглица

P.V. AMELINA
Lecturer of The Saint Petersburg Stieglitz State Academy of Art and Design

ТРАДИЦИИ И НОВАЦИИ В СОВРЕМЕННОМ ХУДОЖЕСТВЕННОМ ОБРАЗОВАНИИ

TRADITIONS AND INNOVATIONS IN MODERN ART EDUCATION

Статья посвящена анализу текущего состояния и перспектив развития современного художественного образования, акцентируя внимание на балансе между сохранением традиционных подходов и внедрением новационных методик и технологий. Исследование исходит из предпосылки, что синтез традиционных и инновационных подходов может способствовать повышению качества обучения и развития творческих способностей учащихся. В статье рассматриваются основные тенденции и вызовы, с которыми сталкивается сфера художественного образования в эпоху цифровизации и глобализации. Особое внимание уделяется анализу педагогических и методических инноваций, включая использование цифровых технологий, интеграцию междисциплинарных подходов и развитие проектной деятельности. Выводы статьи подчеркивают значимость гармоничного сочетания традиционных ценностей и новых образовательных стратегий для подготовки творческих специалистов, способных адаптироваться к быстро меняющимся условиям современного мира.

The article is devoted to the analysis of the current state and prospects for the development of modern art education, focusing on the balance between the preservation of traditional approaches and the introduction of innovative techniques and technologies. The study proceeds from the premise that the synthesis of traditional and innovative approaches can contribute to improving the quality of education and the development of students' creative abilities. The article examines the main trends and challenges faced by the field of art education in the era of digitalization and globalization. Special attention is paid to the analysis of pedagogical and methodological innovations, including the use of digital technologies, the integration of interdisciplinary approaches and the development of project activities. The conclusions of the article emphasize the importance of a harmonious combination of traditional values and new educational strategies for the training of creative professionals who are able to adapt to the rapidly changing conditions of the modern world.

Ключевые слова: художественное образование, традиции, инновации, цифровизация, междисциплинарный подход, проектная деятельность, педагогические технологии.
Keywords: art education, traditions, innovations, digitalization, interdisciplinary approach, project activity, pedagogical technologies.

Современное художественное образование находится на перекрестке традиций и инноваций, сталкиваясь с необходимостью адаптации к изменяющимся культурным, социальным и технологическим условиям. В контексте глобализации и цифровизации общества возрастает потребность в переосмыслении и модернизации образовательных подходов и методик.

Традиции и новации в современном художественном образовании играют ключевую роль в формировании творческой личности. В современном мире, где технологии развиваются с невероятной скоростью, художественное образование также подвергается значительным изменениям, однако традиционные методы обучения по-прежнему сохраняют свою актуальность. Давайте рассмотрим, как сочетаются и взаимодействуют традиции и новации в современном художественном образовании.

Традиционные методы обучения в художественном образовании включают в себя классические подходы к изучению искусства, такие как рисование, живопись, скульптура и графика. Эти методы направлены на развитие навыков наблюдения, понимания композиции, цвета, формы и пространства. Традиционные методы также акцентируют внимание на изучении истории искусства, теории цвета и композиции, что позволяет студентам лучше понимать контекст и развивать критическое мышление.

С другой стороны, новации в художественном образовании в большей степени связаны с интеграцией новых технологий и подходов. Среди них цифровое искусство и дизайн — использование компьютерных программ и приложений для создания художествен-

ных работ; виртуальная и дополненная реальность — погружение в созданные цифровые миры для исследования новых форм визуализации и пространственного восприятия; 3D-печать и цифровое моделирование — создание трехмерных объектов и скульптур с помощью цифровых технологий; интердисциплинарные проекты — сочетание искусства с наукой, технологиями, инженерией и математикой (STEM) для разработки комплексных проектов.

Цифровое искусство и дизайн

Цифровое искусство и дизайн занимают всё более значимое место в художественном образовании, отражая современные тенденции в технологиях и культуре. Эти направления представляют собой синтез традиционного искусства и новейших цифровых технологий, позволяя создавать инновационные работы, которые могут быть как практическими, так и исследовательскими по своей сути. Рассмотрим ключевые аспекты цифрового искусства и дизайна в контексте художественного образования.

Цифровое искусство включает в себя создание визуальных произведений с использованием цифровых технологий, как инструмента для их создания. Это может включать в себя цифровую живопись, 3D-моделирование, цифровую фотографию, анимацию и многое другое. Цифровой дизайн часто касается более прикладных аспектов, таких как графический дизайн, веб-дизайн, дизайн интерфейсов и опыта пользователя.

Преимущества цифрового искусства и дизайна: гибкость и экспериментирование — цифровые инструменты предлагают неограниченные возможности для экспериментов с цветом, формой и текстурой без значительных материальных затрат; междисциплинарность — цифровое искусство и дизайн позволяют сочетать различные области знаний и навыки, открывая новые пути для творчества; доступность — цифровое искусство делает искусство более доступным широкой аудитории, расширяя границы традиционного искусственного пространства.

Цифровое искусство и дизайн представляют собой важные компоненты современного художественного образования, способствующие развитию творческих и профессиональных навыков студентов. Интеграция этих направлений требует сбалансированного подхода, который учитывает как возможности, так и вызовы, связанные с цифровыми технологиями. Поддерживая развитие как традиционных, так и цифровых навыков, художественное образование может подготовить студентов к успешной карьере в динамично меняющемся мире искусства и дизайна.

Виртуальная и дополненная реальность

Виртуальная (VR) и дополненная реальность (AR) представляют собой две важные технологии, которые революционизируют художественное образование. Эти инновационные инструменты предлагают новые подходы к обучению и творчеству, позволяя студентам и преподавателям исследовать искусство и дизайн в более интерактивной и погружающей среде. Использование VR и AR в художественном образовании открывает уникальные возможности для обучения, исследования и создания искусства.

Виртуальная реальность предлагает полное погружение в цифровой мир, позволяя пользователям взаимодействовать с трехмерными объектами и средами. В контексте художественного образования VR может быть использована для виртуальных галерей и музеев — студенты могут посещать виртуальные выставки и музеи по всему миру, не покидая классную комнату, что делает искусство более доступным и улучшает образовательный опыт; интерактивного обучения — VR предоставляет инструменты для интерактивного изучения истории искусства, техник живописи и скульптуры, позволяя студентам «входить» в произведения искусства и изучать их изнутри; творческого рабочего пространства — с помощью VR студенты могут создавать собственные трехмерные арт-проекты в полностью виртуальной студии, экспериментируя с пространством и масштабом без ограничений реального мира.

Дополненная реальность обогащает реальный мир цифровыми объектами, расширяя границы традиционного восприятия и предоставляя новые контексты для искусства и обучения. В художественном образовании AR может быть использована для интерактивных учебников — AR может превратить традиционные учебные материалы в интерактивные опыты, добавляя визуальные и аудио слои, которые делают процесс обучения более захватывающим; аугментированных арт-инсталляций — студенты и преподаватели могут создавать арт-проекты, которые взаимодействуют с реальным пространством и зрителями, предлагая новые формы визуального исследования и выражения; повышения навыков через игру — использование AR для создания образовательных игр и заданий, которые помогают студентам развивать навыки восприятия, критического мышления и творческого решения проблем.

Интеграция виртуальной и дополненной реальности в художественное образование предлагает обширные возможности для обогащения учебного процесса и расширения творческих границ.

3D-печать и цифровое моделирование

3D-печать и цифровое моделирование революционизировали многие аспекты художественного образования, предоставляя новые возможности для творчества и экспериментов. Эти технологии открывают перед студентами и преподавателями уникальные инструменты для реализации их идей, позволяя создавать объекты и формы, которые были бы недостижимы или чрезвычайно сложны в исполнении традиционными методами.

Цифровое моделирование — это процесс создания детализированных 3D-моделей с помощью специализированного программного обеспечения. Этот навык находит широкое применение в различных областях, включая кинематограф, анимацию, игровую индустрию, промышленный дизайн и архитектуру. В художественном образовании цифровое моделирование позволяет студентам экспериментировать с формой, пространством и текстурой, развивая при этом визуальное мышление и технические навыки.

3D-печать превращает цифровые модели в физические объекты, позволяя студентам и преподавателям воплощать свои идеи в реальность. Этот процесс не только способствует развитию творческих способностей, но и дает возможность изучать сложные геометрические формы и конструкции, которые трудно или невозможно создать вручную. 3D-печать находит применение в создании скульптур, ювелирных изделий, архитектурных моделей и даже в моде, где дизайнеры экспериментируют с новыми материалами и формами.

Интеграция 3D-печати и цифрового моделирования в художественное образование требует от преподавателей не только знания этих технологий, но и понимания того, как они могут быть использованы для достижения учебных целей. Это может включать разработку специализированных курсов, посвященных 3D-моделированию и печати; включение модулей по 3D-моделированию и печати в существующие курсы по искусству и дизайну; создание междисциплинарных проектов, где студенты могут применить эти технологии в сочетании с традиционными художественными методами.

3D-печать и цифровое моделирование представляют собой значительные инновации в художественном образовании, предлагая новые методы для творческого выражения и практического применения искусства. Их интеграция в учебный процесс открывает студентам двери в будущее, где традиционные и новые технологии сливаются в единое целое, создавая новые возможности для искусства и дизайна.

Интердисциплинарные проекты

В художественном образовании интердисциплинарные проекты представляют собой подход, при котором студенты и преподаватели интегрируют знания и методы из различных дисциплин для создания комплексных работ или исследований. Этот подход способствует развитию критического мышления, креативности и глубокого понимания предмета за счет сочетания разнообразных перспектив и техник. Интердисциплинарные проекты могут включать в себя элементы искусства, науки, технологий, инженерии, математики и других областей знаний, создавая уникальные образовательные возможности.

Примеры интердисциплинарных проектов: STEAM-проекты (Science, Technology, Engineering, Art, Mathematics), интеграция искусства с наукой, технологиями, инженерией и математикой для создания проектов, которые стимулируют творческое и аналитическое мышление. Например, создание кинетических скульптур, которые объединяют арт-дизайн с физикой и инженерией. Цифровое искусство и программирование: студенты могут использовать программирование для создания интерактивного искусства, анимаций или даже музыки, объединяя компьютерные науки с визуальными и аудио искусствами. Экологическое искусство: проекты, связанные с экологией и устойчивым развитием, могут стимулировать студентов к созданию художественных работ, используя переработанные материалы или исследуя темы, связанные с окружающей средой. Исторические и культурные проекты: интеграция искусства с историей и культурологией для создания работ, отражающих исторические события, культурные традиции или социальные вопросы. Музыка и визуальное искусство: создание мультимедийных проектов, которые объединяют музыку и визуальное искусство, например, создание визуализаций для музыкальных композиций.

Интердисциплинарные проекты в художественном образовании представляют собой мощный инструмент для развития комплексного мышления и навыков, необходимых в современном мире. Они способствуют более глубокому пониманию предметов, развитию творческих и аналитических способностей, а также подготавливают студентов к решению сложных задач во взаимосвязанном мире.

Итоги

Интеграция новых технологий в художественное образование открывает новые горизонты для творчества и обучения. Результаты исследований в этой области подчеркивают ряд ключевых преимуществ, включая улучшение вовлеченности студентов, развитие критического мышления и креативности, а также предоставление новых способов для исследования и выражения идей.

Использование технологий в художественном образовании значительно повышает интерес и вовлеченность студентов. Цифровые инструменты и

платформы делают обучение более интерактивным и погружающим, что способствует более глубокому пониманию материала. Исследования показывают, что студенты, которые используют технологии для создания художественных проектов, демонстрируют большую мотивацию к обучению и лучше усваивают учебный материал.

Технологии предоставляют студентам инструменты для экспериментирования и исследования, что способствует развитию критического мышления и креативности. Цифровое искусство, виртуальная реальность, 3D-моделирование и другие технологические инструменты позволяют студентам исследовать новые формы и техники, тем самым расширяя границы традиционного искусства и дизайна. Это не только улучшает технические навыки, но и стимулирует инновационное мышление.

Современные технологии предоставляют уникальные возможности для выражения идей и эмоций. Цифровые средства, такие как графические планшеты, программы для рисования и анимации, позволяют художникам создавать более сложные и детализированные работы. Кроме того, технологии, такие как дополненная и виртуальная реальность, открывают новые перспективы для создания иммерсивных искусственных сред, позволяя зрителям погрузиться в арт-объекты и пережить уникальные впечатления.

Технологии также помогают преодолевать традиционные ограничения в художественном образовании. Они делают искусство более доступным для широкой аудитории, включая людей с ограниченными физическими возможностями. Цифровые инструменты могут адаптироваться для нужд людей с различными типами восприятия и способностей, делая творчество и обучение искусству возможными для каждого.

Исследования показывают, что интеграция новых технологий в художественное образование несет значительные преимущества, включая повышение вовлеченности и мотивации студентов, развитие критического мышления и креативности, а также предоставление новых способов для исследования и выражения идей. Технологии также способствуют демократизации искусства, делая его доступным для более широкой аудитории. Эти результаты подчеркивают важность продолжения интеграции технологий в образовательный процесс и необходимость дальнейших исследований в этой области.

Однако для достижения наилучших результатов важно сохранять баланс между новаторством и сохранением традиционных ценностей и навыков, таких как ручной рисунок, композиция и цветоведение.

Сочетание традиционных методов и новаторских подходов в художественном образовании позволяет студентам развивать как классические навыки, так и современные компетенции. Например, студент может изучать техники масляной живописи, одновременно осваивая цифровое рисование на графическом планшете. Это сочетание подходов способствует формированию у студентов гибкости мышления и способности адаптироваться к различным стилям и медиа.

Одним из важных аспектов сочетания традиций и новаций является создание учебной программы, которая учитывает изменения в современном искусстве и обществе, сохраняя при этом уважение к историческому и культурному наследию. Преподаватели играют ключевую роль в этом процессе, поскольку они должны не только передавать знания, но и постоянно обновлять свои подходы и методы обучения.

Сочетание традиций и новаций в художественном образовании обогащает учебный процесс, делая его более гибким, инновационным и отзывчивым к потребностям современного мира. Это подход позволяет студентам не только овладеть классическими техниками искусства, но и развивать навыки, необходимые для успешной карьеры в постоянно меняющемся мире искусств. Важно, чтобы образовательные учреждения продолжали исследовать и внедрять инновационные методы обучения, сохраняя при этом уважение к искусственному наследию и традициям.

Традиции и новации в современном художественном образовании не являются взаимоисключающими понятиями. Будущее художественного образования лежит в гармоничном сочетании традиций и инноваций. Развитие технологий предоставляет новые возможности для творческого самовыражения и обучения, но основополагающими остаются фундаментальные принципы искусства и дизайна. Для подготовки конкурентоспособных специалистов важно формировать у учащихся гибкие навыки, способность к критическому мышлению и адаптации к постоянно меняющемуся миру.

Список литературы:

1. Иванов А.В. Инновационные технологии в художественном образовании. - М.: Современное искусство, 2020.

2. Международная конференция по художественному образованию «Инновации и традиции в искусстве и образовании»: Тезисы докладов. - Париж: UNESCO, 2022.

3. Петрова С.И. Традиции и новации в обучении искусству: история и современность. - СПб.: Культура, 2019.

4. Чернова Г.Е. Цифровые технологии в художественном образовании. - М.: Искусство, 2021.

М.С. МАКСУМОВА
PhD, старший преподаватель кафедры «Архитектура и градостроительство» Ташкентского международного университета Кимё, исследователь Национального института художеств и дизайна им. К. Бехзода

M.S. MAKSUMOVA
PhD, Senior Lecturer at the Architecture and Urban Planning Department of the Tashkent International Kimyo University, Scientific researcher of the National Institute of Arts and Design named after K. Bekhzod

ИНКЛЮЗИВНЫЙ ДИЗАЙН В СОВРЕМЕННОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ И ХУДОЖЕСТВЕННО-ПРОЕКТНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

INCLUSIVE DESIGN IN CONTEMPORARY EDUCATIONAL AND ART PROJECT ACTIVITIES

В настоящее время социальное проектирование приобрело весьма важное значение во всех, прежде всего, развитых странах мира, где осуществляющиеся социальные процессы модернизации обычно предваряются соответствующим проектированием различных форм деятельности, организации и управления. Одной из главных задач инклюзивного проектирования является значительное сокращение социальных дистанций между представителями различных социальных групп населения.
Включая новые программы, идеи, концепции инклюзивного дизайна в образовательный и художественно-проектный процесс, социальное проектирование создает возможности реализации путем внедрения в жизнь социальных проектов и тем способствует нормальному функционированию общества. Проекты по созданию доступной инклюзивной среды жизнедеятельности, региональные и государственные программы, нацеленные на формирование безбарьерного городского пространства, задают новый идеологический вектор социальных отношений [1].

Nowadays, social design has become very important in all, primarily developed, countries of the world, where ongoing social processes of modernization are usually preceded by appropriate design of various forms of activity, organization and management. One of the main objectives of inclusive design is to significantly reduce social distances between representatives of different social groups.
By incorporating new programs, ideas, concepts of inclusive design into the educational and artistic design process, social design creates opportunities for implementation through the introduction of social projects and thus contributes to the normal functioning of society. Projects to create accessible inclusive living environment, regional and state programs aimed at the formation of barrier-free urban space, set a new ideological vector of social relations.

Ключевые слова: социальное проектирование, инклюзия, универсальный дизайн, доступная среда, сенсорные зоны, инклюзивные парки.
Keywords: social design, inclusion, universal design, accessible environment, sensory zones, inclusive parkқ.

Инклюзивный дизайн в архитектурной среде — это подход, направленный на создание доступной, удобной и безопасной среды для всех пользователей, независимо от их физических, психических или возрастных особенностей. Включение принципов инклюзии в процесс обучения студентов вузов, обучающихся по направлениям «Дизайн архитектурной среды», является важным шагом на пути к обеспечению равных возможностей и социальной интеграции. И внедрение инклюзивного подхода в проектирование становится не просто актуальным, но и необходимым для формирования справедливого и удобного общественного пространства для всех.

Современная архитектурная среда должна служить не только эстетическим и функциональным целям, но и удовлетворять потребности всех членов общества, включая взрослых и детей с ограниченными возможностями здоровья, пожилых людей, семей с маленькими детьми, а также других групп, которым может быть сложнее полноценно взаимодействовать с окружающим пространством. В Узбекистане и мире существует значительный дефицит объектов, адаптированных для людей с инвалидностью, что делает внедрение инклюзивного дизайна чрезвычайно актуальным.

Концепция инклюзивного дизайна разрабатывалась зарубежными авторами, но остается новым и развивающимся направлением научной и практической работы. В западных научных публикациях мы обращаем внимание на разную терминологию. Так, дизайн универсальный чаще описывается в работах американских авторов (Н. Грира, Е. Остроффа, Дж. Сальмена, Е. Стейн-филда, Уолкера, Л.К. Уайзмана и др.). В то же время американский социолог Р. Соммер оперирует понятием «социальный дизайн», а концепцию инклюзивного дизайна развивают преимущественно британские ученые Р. Имри и П. Халл, а также Дж. Кларксон, П. Коулман, С. Китс, С. Барнс, И. Бентли, С. Вентрисс [2].

Одной из важнейших сторон по благоустройству городского пространства является проблема доступности для маломобильных групп населения, к которым относят не только инвалидов, но и людей с временными нарушениями здоровья, пожилых, беременных, людей с колясками и др. [3]. Временный характер нарушения здоровья может быть вызван травмами или следствием перенесенных операций. Каждый день людям с нарушениями здоровья приходится сталкиваться с барьерами городской среды, которые обычные люди чаще всего не замечают. К таким барьерам традиционно относятся высокие бордюры, отсутствующие или нефункциональные пандусы, поручни и скаты, неработающие лифты, малое количество низкопольного общественного транспорта, узкие и тугие двери, неудобные переключатели, неконструктивные элементы управления, отсутствие визуальных и звуковых сигналов, текстового сопровождения, кнопок вызова помощи и многое другое. Благодаря этим барьерам в Узбекистане до сих пор очень многие люди не могут получить доступ к важным инфраструктурным объектам, воспользоваться необходимыми услугами и реализовать свои законные права на независимый образ жизни и равноправное участие в жизни общества.

Эти ограничения и барьеры появляются, с одной стороны, вследствие невнимательного и поверхностного отношения к проектированию городской среды и предметов наполнения, а с другой стороны, благодаря тому, что производитель чаще всего ориентирует свой продукт на специализированные целевые группы, полагаясь на усредненные показатели, несоответствие которым автоматически исключает интересы нецелевых потребителей. Устранить и по возможности избежать эти преграды, минимизировав социальную изоляцию, возможно с помощью комплексного всестороннего подхода в проектировании, который учитывал бы интересы как можно большего количества людей и способствовал их вовлеченности в жизнь общества. Таким подходом выступает проектирование с использованием принципов инклюзивного дизайна.

Понятие «инклюзивный дизайн» образовано от англ. inclusive — всеобъемлющий, всесторонний и согласно определению крупнейшего мирового провайдера стандартов British Standard Institution обозначает «проектирование основных продуктов и/или услуг, которые доступны и пригодны для наибольшего числа людей, насколько это разумно возможно <...> без необходимости специальной адаптации и специализированного дизайна» [4].

Важно отметить, что инклюзивный дизайн — это не стилистическое направление, а в первую очередь, новое отношение и подход к проектированию, которые ориентированы, главным образом, на конкретные утилитарные нужды человека.

Совсем недавно 18.07.2024 вышло Постановление Президента Республики Узбекистан «О дополнительных мерах по созданию благоприятной и беспрепятственной среды для лиц с инвалидностью» запустила программу «Доступная среда». Таким образом, барьеры в городской среде способствуют не только ограничению образа жизни маломобильных людей, но и усугубляют их социальную изоляцию. Поэтому проблема доступности городской среды гораздо шире проблемы инвалидности как таковой и направлена на поддержку всей маломобильной группы населения для обеспечения и реализации её законных прав.

Маломобильные группы населения являются более уязвимыми по сравнению с другими людьми, ведь сложности, которые они испытывают в связи со своим состоянием и неприспособленной городской средой, очень часто делают их зависимыми от помощи или терпимости окружающих. Именно поэтому все должно быть организовано таким образом, чтобы обеспечить условия для независимого пользования всеми [1].

Комплексный подход к решению проблем интеграции детей и взрослых с ограничениями, наряду со многими факторами, предполагает также и организацию доступных форм досуга. Вопросы организации среды и расширения возможностей проведения досуга решают и ландшафтные архитекторы.

Необходимость включения инклюзии в архитектурно-ландшафтное проектирование

Архитектурно-ландшафтное проектирование оказывает огромное влияние на восприятие и комфортного пребывания в окружающем пространстве. Инклюзивные принципы должны быть заложены на всех этапах проектирования — от выбора материалов до разработки концепций. Важно учитывать не только физическую доступность, но и создание среды, способствующей социальной и эмоциональной инклюзии, например, через разнообразие функциональных зон и использование технологий для улучшения взаимодействия с пространством.

Примеры вузов, внедряющих инклюзивный дизайн в учебную программу

В последние десятилетия многие ведущие университеты мира начали активно внедрять элементы инклюзивного дизайна в программы обучения архитекторов и дизайнеров. Одним из ярких примеров является Гарвардский университет, где в рамках архитектурных курсов учащиеся обучаются принципам универсального дизайна и инклюзивной архитектуры. Гарвардский университет активно поддерживает инициативы, направленные на улучшение доступности и устойчивости городской среды для людей с ограниченными возможностями.

В Корнельском университете (США) образовательная программа, ориентированная на инклюзивный дизайн, включает исследования в области создания доступной зданий и общественных пространств для людей с инвалидностью. В университетах Швеции и Нидерландов особое внимание уделяется инклюзивному дизайну в контексте социальной ответственности архитектуры, и соответствующие курсы становятся частью обязательной образовательной программы. В Великобритании, например, в Университете Манчестера и Университете Лондона внедрены курсы по инклюзивному дизайну, в рамках которых студенты изучают реальные проекты, направленные на улучшение доступности и удобства городской среды для всех групп населения, включая людей с различными нарушениями.

Многофункциональный парк в Ташкенте с интеграцией сенсорных зон для детей с ОВЗ и РАС

Опыт адаптации детских площадок и «сенсорных садов» — это база для создания целостного паркового пространства, в котором будет осуществляться полноценная интеграция людей с ОВЗ в повседневную жизнь общества. Поэтому необходимо вывести некоторую единую систему, в которой все детские площадки, парки, скверы и бульвары будут включать не только пандусы и тактильную плитку, но и зоны, предназначенные для людей со всеми видами психофизических нарушений, для их самостоятельной игры и исследования окружающей среды.

В 2019 году на защите выпускных квалификационных работ бакалавров — специалистов по интерьеру и ландшафтному дизайну в Ташкентском государственном архитектурно-строительном университете представлен проект, учитывающий все описанные аспекты (автор — студентка четвертого курса Сахибова Ш., руководитель — профессор Бородина М.Р.) «Проект организации городского модульного арт-пространства». Перед студенткой стояла задача создать общее ролевое, модульное арт-пространство в парке, работа с вовлечением детей в единую среду игр, театральных действий, спектаклей под открытым небом.

Общая площадь выбранной для проектирования территории парка — 4 га. В качестве места для реализации проектного предложения была выбрана территория существующего парка «Гульшан» в так называемом районе «центра Луначарского» в Ташкенте.

Главный вход находится со стороны оживленной автотрассы и выполнен из железобетонных опор и металлического прута, имеющий очертания клетки для экзотических птиц. Кроме разнообразных тематических развлечений, на территории парка находятся детская театральная зона, торговая зона, детское кафе, парковка, территория гномов, зеленые лабиринты, археологическая зона, также здесь есть реконструированное озеро с несколькими фонтанами — облаками, способствующими аэрации воздуха в летнее время, сад с уникальными растениями, садом камней, а также тактильные дорожки с разнофактурным покрытием протяженностью 1,5 км.

Каждое воскресенье в детском парке организуются развлекательные мероприятия с играми и конкурсами. Они проходят в павильоне для кружковых занятий под названием «Дворец Белоснежки». Замыкает игровую тематическую зону «Пещерный городок», выполняющий также функцию ограждения.

Главная особенность проекта — детская площадка с тренажерами для детей-инвалидов будут





> Модульные скамейки-муравьи. Игровая зона со скамьями-муравьями. Автор проекта – Сахибова Ш.

> Территория гномов (зона с листьями). Автор проекта – Сахибова Ш.

рассчитаны на маломобильных подростков и дошколят. К тому же они — игровые модули — могут быть тиражированы и распространены по многим парковым зонам в различной компоновке (рис. 1).

Игровые гибкие мягкие модули (трава, насекомые, листья) являются отличным инструментом для развития у детей разного возраста и возможностей координации движения, ловкости и умения держать равновесие. Мягкие модули — это прекрасная игрушка, способная не только увлечь ребенка, но и развить фантазию.

К примеру, для детей с расстройствами аутистического спектра (РАС) важно, чтобы были домики, в которых можно было прятаться. Кроме этого, при создании игровых площадок для детей с РАС не должны использоваться яркие цвета.

Оборудование для площадок и парков разработано для детей с разными физическими и ментальными возможностями, это позволяет практически всем без исключения ребятам играть и тренироваться в таком пространстве (рис. 2).

Если это касается детей с нарушениями опорно-двигательного аппарата, то это означает безбарьерную среду. На такой площадке нет бордюров или серьёзных переходов, по которым не сможет проехать инвалидная коляска.

Комбинируя в игре несколько модулей, ребенок начинает мыслить творчески. Дети самостоятельно создают из модулей элементы природы, сказочные сюжеты, поляны и многое другое в безграничном полете воображения.

Они находят свое применение в широкой сфере: от дворовых пространств и парков — до детских садов и игровых комнат. Если мы говорим о детях с ментальными и сенсорными нарушениями, то в этом случае при создании игровых элементов учитываются цвет, звук, которые не должны выступать раздражителями.

Модульные зоны предназначены в основном для развития двигательной активности, эмоциональной сферы ребенка, развития образного мышления. Благодаря таким модулям дети смогут изучить названия новых растений, расширить представление об окружающем мире.





Кроме развлечений, на территории парка находятся зоны театрализованных игр и праздников, а также реконструированное озеро с несколькими фонтанами-облаками, способствующими аэрации воздуха в летнее время, сад с уникальными растениями, садом камней. При входах расположены карты парка, на которых вся информация продублирована шрифтом Брайля для людей со слабым зрением.

Современная идеология работы с больными детьми подразумевает не только их защиту и уход, но и интеграцию в общество, в том числе путем максимальной адаптации окружающей среды под их нужды. Сама же реабилитация детей-инвалидов тесно связана с повышением качества их жизни через удовлетворение физических и духовных потребностей.

Одной из важных потребностей ребенка являются игры, в том числе подвижные, а также общение со сверстниками в процессе игры. Соответственно, большую значимость приобретают игровые пространства, в случае детей-инвалидов таковыми могут стать инклюзивные игровые площадки.

Вместе с тем опыт реализации концепций инклюзивных игровых площадок в мировой практике позволяет, с одной стороны, выделить ряд проблем, с другой стороны, предложить пути их решения, в том числе с позиции дизайн проектирования.

В последнее время число людей с ограниченными возможностями, регулярно занимающихся спортом, увеличилось в несколько раз. В этих условиях возрастает актуальность создания на территории города спортивной инфраструктуры, приспособленной для активного занятия физической культуры и спортом, как для здорового населения, так и для лиц, имеющих нарушения здоровья.

Делать парковые площадки инклюзивными — это признак развитого общества. Если в обществе есть люди с ОВЗ, то для них должна быть инфраструктура. Каждый человек должен иметь право на возможность заниматься спортом, а не быть заложником своей квартиры. В настоящее время в нашей республике построено много спортивных уличных площадок только для здоровых детей, поэтому создание инклюзивных спортивных площадках в парках будет весьма актуально.

Инклюзивный дизайн — это не просто тенденция, это необходимость, которая должна быть интегрирована в архитектурно-ландшафтное проектирование на всех уровнях. Включение этих принципов в учебный процесс вузов, готовящих дизайнеров и архитекторов, обеспечит формирование профессионалов, способных создавать среду, доступную и комфортную для всех. Внедрение инклюзии в дизайн не только отвечает требованиям времени, но и способствует созданию более справедливого и инклюзивного общества, где каждый человек может чувствовать себя полноценным и защищенным.

Список литературы:

1. Манова М.В. Концептуальные основы проектирования // Азимут научных исследований: педагогика и психология. - 2015. - № 1. - С. 87-89.

2. Наберушкина Э.К., Радченко Е.А., Мирзаева Е.Р. Инклюзивный дизайн (обзор зарубежных концепций) // Теория и практика общественного развития. - 2023. - № 2. - С. 30-35. - URL: https://doi.org/10.24158/tipor.2023.2.3.).

3. Уваров Н.Ю. Доступное городское пространство и инклюзивный дизайн // Вестник молодых ученых Санкт-Петербургского государственного университета технологии и дизайна. - 2016. - № 4.

4. Свод правил: British Standard BS 7000-6:2005 Design Management Systems: managing inclusive design [текст]: Design management systems. Managing inclusive design. Guide - London: British Standards Institution, 2005. - 54 p.

5. Айрес Э. Дж. Ребенок и сенсорная интеграция. Понимание скрытых проблем развития / Э.Дж. Айрес; пер. с англ. Юлии Даре. - 5-е изд. - М.: Теревинф, 2017. - 272 с.

6. Никитина Е.Н. Благотворительный фонд садовой терапии и создания развивающей экосреды для детей, пожилых людей и людей с ограниченными возможностями «Сад в городе» [Электронный ресурс]. - URL: http://www.sadvgorode.ru/ Заглавие с экрана.

7. Playground Overview // Landscape Structures [Электронный ресурс]. - URL: https://www.playlsi.com/en/commercial-playground-equipment/playgrounds/sepulveda-recreation-center/.



Часть 2.

Традиции и вызовы времени. Страницы истории художественно-промышленного образования

Т.Л. АСТРАХАНЦЕВА
доктор искусствоведения, академик РАХ, зав. отделом НИИ теории и истории изобразительных искусств РАХ

T.L. ASTRAKHANTSEVA
Doctor of Arts, Academician of the Russian Academy of Arts, Head. Department of the Research Institute of Theory and History of Fine Arts of the Russian Academy of Arts

Н.В. ГЛОБА И ВЛАДИКАВКАЗ. НЕИЗВЕСТНЫЕ СТРАНИЦЫ МУЗЕЙНО-ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

N.V. GLOBA AND VLADIKAVKAZ. UNKNOWN PAGES OF ARTISTIC AND PEDAGOGICAL ACTIVITY

В статье описаны неизвестные страницы деятельности Николая Васильевича Глобы, бывшего директора Императорского Строгановского художественно-промышленного училища во Владикавказе (1919-1921), проанализирована его работа в Терском художественному музее, в Подотделе искусств Наркомобразования, в секции ИЗО, обозначена роль в создании Горского художественного института.

The article describes unknown pages of the activities of Nikolai Vasilyevich Globa, the former director of the Imperial Stroganov Art and Industrial School in Vladikavkaz (1919-1921), his work in the Tersky Art Museum, in the Art Department, in the Fine Arts section, on the creation of the Gorsky Art Institute.

Ключевые слова: Н.В. Глоба, Строгановское училище, Владикавказ, Терский художественный музей, Горский художественный институт.
Keywords: N.V. Globa, Stroganov School, Vladikavkaz, Tersky Art Museum, Gorsky Art Institute.

Директор Строгановского училища Николай Васильевич Глоба (1859–1941) вошел в историю отечественного художественного образования как создатель новых учебных художественных школ, училищ, институтов, мастерских, как реформатор учебного процесса и образовательных программ. В изучении деятельности этого выдающейся личности, заложившей основы современной российской школы декоративно-прикладного и народного искусства немало еще неизученных страниц, одной из которых является Кавказский период. Работа в архивах и музеях Владикавказа дала неизвестные ранее ценные сведения о жизни и творчестве этого человека.

Тема художественно-промышленного образования на Кавказе первой половины XX века практически не изучена. Мало, что известно о существовании художественно-промышленных школ, о подготовке мастеров народных промыслов. Еще в начале XX века известные кавказские художники и деятели культуры, получившие образование в Императорской академии художеств в Петербурге, учившиеся за рубежом, с горечью констатировали о том, что богатейшие традиционные художественные центры народного искусства Кавказа стали затухать [3]. Лишь в 1920-е гг. в области художественного образования появились какие-то сдвиги — так во Владикавказе в 1921 году открылся Горский Художественный институт, к созданию которого прямое отношение имел бывший директор Строгановского училища Николай Васильевич Глоба.

Выпускник Императорской академии художеств по классу монументальной живописи Н.В. Глоба после окончания мало работал как художник, его талант раскрылся на педагогическом поприще. Парадоксально, но чисто академический художник передвижнического толка еще студентом увлекся изучением народного и декоративно-прикладного искусства и всю свою практически жизнь посвятил развитию этих искусств.

Глоба был универсал, масштаб его личности огромен — помимо монументальной и станковой живописи он владел массой прикладных профессий, умел вышивать, лепить, работать по металлу, с эмалями, в керамике. Еще в студенческие годы, будучи участником реставрации Кирилловской церкви в Киеве (1883) был отмечен по мнению руководителя восстановительных работ Н.И. Мурашко как хороший реставратор, знаток красок.

Его универсализм сказывался прежде всего при создании новых художественно-промышленных учебных заведений, в выборе их специализации — Глоба всегда учитывал особенности места, края, специфику местных народных традиций и материалов. Так было в керамическом Миргороде, в центре ювелирного искусства на Волге в Красном селе, в подмосковной Гжели, в самой Москве, так было и на Северном Кавказе, куда Глоба попал в 1919 году и где проявился его талант организатора. Сюда он отчасти перенес опыт директорства в Строгановском училище и академической деятельности в Московском Археологическом институте, сочетавших несколько направлений: художественного-историческое, художественно-промышленное, архитектурно-археологическое, театральное, декоративно-прикладное и народное.

Кавказ возник не случайно, ибо после 1917 года в жизни Действительного статского советника, единственного из русских художников Камергера Императорского двора произошло немало изменений.

1917 год — рушился старый мир, обрывалась связь времен. Уволенный из Училища Временным правительством Глоба после Октябрьских революционных событий по приглашению гетмана П. Скоропадского уезжает в Киев. В 1919 г. вместе с Добровольческой армией А.И. Деникина перебирается на юг страны, где еще надеется на лучший исход и возможность остаться в России. С апреля 1919 по декабрь 1921 года он живет и работает во Владикавказе, где со свойственной ему кипучей энергией занимается лекционно-преподавательской деятельностью, изучает народное искусство и художественные ремесла народов Кавказа, искусство современных осетинских художников, проявляет интерес к специфике и особенностям декоративного искусства, его самобытности, национальным формам и орнаменту. Все его начинания будут иметь продолжение и успешное развитие уже в 1930-е годы, но сам Н.В. Глоба будет забыт. Причина одна — в конце 1925 года он стал эмигрантом, невозвращенцем, его имя на долгие годы будет вычеркнуто из советской истории, даже из истории Строгановского училища.

Владикавказ (1) ко времени приезда Глобы был одним из крупнейших городов на Юге России, с давними интернациональными традициями, с разноплеменным населением, соединившим в себе Восток и Запад, Кавказ и Россию, он переживал страшные социальные потрясения, длительное безвременье и кровопролитную Гражданскую войну. Выбор Владикавказа был не случаен. Многое объясняют годы учебы в Петербурге. Южанин Глоба тяжело переносил петербургский климат, нередко брал академический отпуск, посещая Кавказ, где горный кавказский воздух, обладающий целебными свойствами, ему был особенно полезен. Поездки на кавказские горы продолжились и позднее (2). Директор Строгановского училища прекрасно ориентировался в этих местах, особенно знал и любил культуру и искусство Северной Осетии, изучал художественные и археологические собрания Городского музея. Ведь Владикавказ — это не только «город казарм, город церквей и духанов, город картежных домов и притонов» (3), как писали в путеводителях — он притягивал своей красотой, культурой русских писателей, поэтов, художников, оставался городом с особой духовной культурой, вмещающий в себя как Россию, так и культуру горцев Кавказа. В этом городе родился Евгений Вахтангов, существовал один старейших театров России.

Во Владикавказе Глоба сходится и сотрудничает с местной творческой интеллигенцией: М.С. Тугановым, С.А. Гатуевым, И.П. Щеблыкиным, Л.П. Семеновым (4), В.П. Пожидаевым и др.

Махарбек Сафарович Туганов (1881–1952) — талантливый осетинский художник, ученик И.Е. Репина, сокурсник И. Бродского, учился помимо Императорской академии художеств у Антона Ашбе в Мюнхене, был прекрасным иллюстратором нартовского эпоса, исследователем современного искусства и новейших течений в живописи, знатоком кустарных промыслов, истории, фольклора, этнографии и археологии. Он стал соратником и главным консультантом Глобы в создании Горского художественного института. С Глобой Туганов встречался еще в дореволюционный период. Знакомство произошло в Москве при непосредственном участии великой княгини Елизаветы Федоровны Романовой, покровительницы Строгановского училища. Как пишет сам Туганов: «В самой Москве действует Комитет Елизаветы Федоровны для поддержания кустарного дела, «Союз кустарей» (художников-кустарей – Т.А.) — и Кустарный музей», [4, с. 31] стремившиеся сохранить и развивать художественные промыслы, «придать самобытные черты произведениям народного искусства», а также принять заботу о кустарях, о занятиях с ними профессионалов-художников, о создании склада изделий промыслов» [4, с. 31]. Также он изучает промыслы Московской и Полтавской губерний, отмечает, что они хорошо поставлены, «организована работа для поддержания женского труда» [4, с. 31]. При этом подчеркивает, что «местные же кавказские кустари: серебряки, медняки, работающие по дереву, выделывающие кожи, бурки и пр., на глазах местной интеллигенции доживают горькие последние дни»

[4, с. 31]. В 1920-е гг., вернувшись во Владикавказ М. Туганов продолжит изучение художественных ремесел, народного орнамента и архитектуры. Его тяготение к теоретическому осмыслению народного творчества, народного осетинского эпоса, к народному декоративному искусству получит дальнейшее развитие в трудах 1920-1940-х годов.

Сергей Алексеевич Гатуев (1881 – 1950) — первый профессор геологии в Осетии. Окончил Петербургский университет (1909), один из инициаторов открытия во Владикавказе в 1918 г. Политехнического института (впоследствии ГСХИ — ГГАУ), сын видного кавказского церковного деятеля и просветителя, протоиерея Алексея Гатуева, преподававшего до революции Закон Божий во Владикавказской Ольгинской гимназии. Семья Гатуевых сыграла в кавказской судьбе Глобы очень важную роль, и не только в его трудоустройстве. С. Гатуев, уже при большевиках, помогал Глобе, человеку непролетарского происхождения в обустройстве жилища, в музейной работе, способствовал тому, что 3 ноября 1919 года (еще при белых) Николай Васильевич участвует на Вечере русского народного творчества в здании женской гимназии (5), а 24 марта 1920 г. в Ольгинской женской гимназии на Марьинской улице (ныне улица Маркуса) делает доклад «О трудовой школе», где красной нитью проводит «Тему ручного труда» (6). По предположению осетинских исследователей Глоба мог проживать в доме Гатуевых (7). Летом 1920 года С.В. Гатуев возглавил Северо-Кавказский институт краеведения (8).
В мае 1920 г. в его ведение перешел бывший Терский Музей, получивший наименование «Научный музей г. Владикавказа» (9). Он привлек к работе института и музея квалифицированных научных сотрудников, куда пригласил и Глобу почетным членом, как историка изящных искусств, знатока народной культуры и национальных традиций—– должность почетная и значимая. Из хроники музея узнаем: «В воскресенье 21 августа 1921 года, состоялось, под председательством профессора С.А. Гатуева, общее собрание сотрудников Северо-Кавказского Института Краеведения. Рассматривался и был решен вопрос о перевыборах лиц, состоявших сотрудниками, и о выборах новых. Кандидаты сделали краткий отчет относительно выполненных работ и изложили свои предстоящие задачи в области изучения края. Выборы происходили посредством предварительной дачи характеристики кандидата и затем голосования его закрытой баллотировкой. Избранными оказались: Л.Б. Блюме, проф. С.А. Гатуев, проф. Н.В. Глоба, А.У. Дударов, проф. М.П. Дукальский, А.И. Духовский, В.В. Ермаков, Г.В. Мартиросян, проф. Д.М. Павлов, инж. Л.Н. Пламеновский (?), В.П. Пожидаев, М.П. Преображенская, М.А. Радищев, М(Л.). П. Семенов, проф. А.Н. Сутулов, доц. Д.А. Тариоградский. Директором Северо-Кавказского Института Краеведения избран С.А. Гатуев (единогласно), заместителем его — А.И. Духовский, секретарем Совета – Л.П. Семенов» (10).

Сохранился музейный путеводитель: «Государственный научный музей гор. Владикавказа при Северо-Кавказском Институте Краеведения. Краткий очерк истории и деятельности музея Владикавказ: Издание Северо-Кавказского Института Краеведения (1925)», (составлен Л.П. Семеновым [3, с. 29], в котором есть — официальное упоминание должности Глобы —читаем: «С начала 1920-х гг. музей имеет два отдела: 1 — антропогеографический с подотделами: военно-историческим, археологическо- художественным и этнографическим и 2 — естественно-исторический. В штат научных сотрудников археологическо-художественного отдела входили: Иван Павлович Щеблыкин — известный исследователь Кавказа, художник и археолог; Николай Васильевич Глоба — специалист по изящным и прикладным искусствам, почетный член; художники: П. Блюме, С. Тавасиев, М. Туганов, Гродовский, Лакисов, А. Полетико; этнограф С.П. Кусов, историк В.П. Пожидаев; Л.Б. Беме – профессор зоолог, а также ученые-профессора С.А. Гатуев и А.П. Семенов (ученый секретарь музея). Директором Института краеведения и Научного музея был С.А. Гатуев. В 1947 году вышло второе его издание, но имени Глобы по понятным причинам уже не упоминалось [3, с. 28].

Н.В. Глоба был специалистом широкого профиля, он собирал художественные произведения прошлых эпох, картины современных художников, что легло потом в основу Художественного музея им. М.С. Туганова, созданного во Владикавказе 1939 году. Работал совместно с художником и археологом И. Щеблыкиным, производившим раскопки и делавшим массу этюдов и рисунков, с ученым историком Л. Семеновым, выполнявшим археологические и этнографические работы, с живописцами Полетико и Тавасиевым, писавшими в красках свои горные этюды. Сведений о том, писал ли на пленэре картины Николай Васильевич, нет, но что интересно, если сравнивать его этюды парижского периода (1930-е гг.) с теми работами местных художников (разных по национальности), которые он отбирал на выставки и в коллекцию музея, то обнаруживается их явное живописное и композиционное родство, близость взглядов, настроения. Еще одна интересная деталь — уже в музее Глоба вынашивает план создания Художественного института, учебного заведения, которое должно обладать своим собственным музеем и коллекциями, необходимыми для учебного процесса. Доказательством этому служит свидетельство, обнаруженное в музейном Путеводителе 1947 года, подтверждающее разноплановую деятельность Глобы: «в число собраний музея (Владикавказа – Т.А.) входила коллекция бывшего Горского художественного института, а также картины, гравюры, русские медали севрский фарфор и прочее [3, с. 28].

Глоба был свой в музейной среде, в окружении близких ему по духу художников, скульпторов, ученых-исследователей, археологов, этнографов. Здесь ценили его опыт и знания, вкус и талант. На что указывает короткая информация по случаю отъезда Глобы в Москву, опубликованная в газете «Горская правда» № 126 от 18 октября 1921 года — в Рубрике «Школьная жизнь. В институте краеведения»: «В субботу 15 октября (1921), в Институте Краеведения состоялась вечеринка по случаю отъезда сотрудника его, ректора Горского художественного института, профессора Н.В. Глобы. На вечеринке присутствовали сотрудники учреждения. После речи директора института проф. С.А. Гатуева, посвященной характеристике проф. Н.В. Глобы, как замечательного деятеля в области искусства, так и человека, им был преподнесен виновнику скромного торжества адрес об избрании его Советом почетным членом Северо-Кавказского института Краеведения. Выступали и другие ораторы, говорившие о личности и деятельности Н.В. Глобы» (11). В архиве Национального музея Северной Осетии автором данного исследования была обнаружена подписанная 1922 годом (?) фотография, запечатлевшая сотрудников музея во главе с С.А. Гатуевым (подписаны Щеблыкин и Семенов) у входа в музей. Имя Н.В. Глобы не было, но он запечатлен. Предположительно, что съемка состоялась в конце 1921 горда как раз после Прощального ужина и проводов Николая Васильевича в Москву руководить Кустарным техникумом. Думается, что многие из собравшихся в этот момент понимали, что Глоба вряд ли вернется во Владикавказ.

Заключение

Н.В. Глоба был активным участником культурной жизни Владикавказа. Помимо многогранной работы в Терском художественном музее он входил в секции Подотдела искусств (структура Владикавказского областного отдела народного образования Ревкома), заведовал секцией ИЗО, организовывал художественные выставки, читал лекции, был членом «Особой комиссии по охране культурных ценностей г. Владикавказа» — занимался охраной памятников и старины. Главная заслуга Н.В. Глобы на Кавказе – создание Горского художественного института — специального высшего учебного заведения, необходимость существования которого осознавалась давно. Начиная с 1919 он вынашивает план создания в республике института, который смог бы решить многие проблемы развития художественного образования на Кавказе. Он видел сколько талантливых живописцев, скульпторов, прикладников стремятся овладеть профессией и профессиональными навыками. Древнейшие архитектурные памятники, сохранившиеся в большом количестве в регионе, нуждались в реставрации, а значит в архитекторах и специалистах-реставраторах, как много здесь центров народных промыслов и художественных ремесел, которым были нужны профессиональные мастера и педагоги. Опыт Глобы был бесценен, но судьба распорядилась иначе.
В конце 1921 года его вызвали в Москву, ему пришлось покинуть Владикавказ, а в 1925 году и Россию.

Примечания:

1. Начиная с 1921 г. статус Владикавказа неоднократно менялся. На смену Терской области пришла Горская республика во Владикавказе – Горская АССР (декрет ВЦИК от 20 января 1921 г.), в состав которой вошли Чеченский, Назрановский, Владикавказский, Кабардинский, Балкарский, Карачаевский округа, Владикавказ стал центром нового административно-территориального образования.

2. Известно, что летом 1914 г. Глоба лечился в Кисловодске, его там застало начало Первой Мировой войны.

3. Из послереволюционного путеводителя. Г. Апресян. – URL: https://yapet.livejournal.com/139823.html (дата обращения 18.11.2023).

4. Щеблыкин И.П. Известный исследователь Кавказа художник и археолог, проводил археологические и этнографические работы. // Л.П. Семенов [4, с. 32].

Семенов Л.П. – профессор, ученый секретарь музея, историк, проводил археологические и этнографические работы.// Л.П. Семенов [4, с. 32]

5. Вечер русского народного творчества был посвящен теме народных сказок /Хроника жизни Владикавказа. – Владикавказ, 2020. – С. 130.

6. Коммунист. – 24 апреля 1920. – № 14.

7. Мнение кандидата искусствоведения М.Г. Плиевой. По ее же сведениям, Глоба мог проживать какое-то время ив отеле «Империал», где вместе с семьей жил М.С. Туганов. Отель (сохранился до настоящего времени) находился в центре Владикавказа, с установлением новой власти стал называться «советскими меблированными комнатами».

8. После изгнания деникинцев летом 1920 года при Главном комитете по делам музеев и охране памятников искусства, старины и природы был организован Северо-Кавказский институт краеведения (вместо Дома науки и краеведения), куда вошел Терский музей, получивший название «Научный музей г. Владикавказа», также восстановила работу «Особая комиссия по охране культурных ценностей г. Владикавказа», продолжившая совершать экспедиции по Горской республике, Чечне, Кабарде, Дагестану, Ингушетии – институции, где деятельность Глобы проявилась наиболее ярко.

9. Музей находился в специально построенном для него здании. Ныне здесь находится Музей осетинской литературы им. К.Л. Хетагурова).

10. ЦГА РСО-А. Газета «Горская правда» № 79, 23 августа 1921. Л. 2. «Академическая жизнь». «В Институте Краеведения».

11. ЦГА РСО-А, газета «Горская правда» № 126 от 18 октября 1921 года. С. 2. Автор благодарит кандидата искусствоведения Маргариту Георгиевну Плиеву за любезно предоставленные сведения о прощальном вечере Н.В. Глобы во Владикавказе [1].

Список литературы:

1. Плиева М.Г. Становление и развитие изобразительного искусства Республики Северная Осетия-Алания 1920-1990 гг., диссертация на соиск. уч. ст. канд. иск., рукопись. – СПб, 2008.

2. СОИГСИ. Ф. Искусство. Оп.1. Д. 93.

3. Семенов Л.П. Государственный научный музей гор. Владикавказа при Северо-Кавказском Институте Краеведения. Краткий очерк истории и деятельности музея. – Владикавказ: Издание Северо-Кавказского Института Краеведения, 1925. – С. 29.

4. Туганов М.С. Литературное наследие. – Орджоникидзе, 1977.

– Кустарное дело в Московской губернии. – С. 25.

– Новейшие течения живописи. – С. 26-28.

– Кустарное дело среди горцев. 1912. – С. 28--31.

– Искусство горцев в прошлом и настоящем. / Народное творчество. История.1923. – С. 43 -50.

– Архитектурное искусство горцев. – С. 50.

– Кустари-горцы и Кустарный техникум. – С. 53-54.

– Хранилища горской старины – С. 54.

5. Центральный государственный архив РСО-А Центральный государственный архив РСО-А Р. 781. Оп. 1. Личный фонд профессора Семенова Леонида Петровича 1886-1959- литературовед, археолог, этнограф, искусствовед, собиратель фольклора. Экспедиции в Ингушетию под руководством Семенова (путевой дневник археологическо-этнограф экспедиции), воспоминания (Л.- 5).

Автор выражает глубокую благодарность в подготовке статьи:

Генеральному директору «Национальный музей Республики Северная Осетия-Алания» Цуциеву Аслану Аркадьевичу;

Заведующему «Музея истории Владикавказа» Габоевой Елене Руслановне;

Кандидату искусствоведения Маргарите Георгиевне Плиевой;

Сотрудникам Национальной научной библиотеки РСО-Алания.

Н.Л. БОРИСОВА
Кандидат искусствоведения, профессор, зав. кафедрой реставрации монументально-декоративной живописи РГХПУ им. С.Г. Строганова

N.L. BORISOVA
Candidate of Art History, Professor, Head of the Department of Restoration of Monumental and Decorative Paintings of the Russian State Stroganov University of Design and Applied Arts

В.П. БУРЫЙ
Кандидат искусствоведения, профессор, заслуженный деятель искусств, профессор кафедры реставрации монументально-декоративной живописи РГХПУ им. С.Г.Строганова

V.P. BURY'J
Candidate of Art History, Professor, Honored Artist, Professor of the Department of Restoration of Monumental and Decorative Painting of the Russian State Stroganov University of Design and Applied Arts

К ИСТОРИИ РЕСТАВРАЦИИ ПАМЯТНИКОВ СТЕНОПИСЕЙ В СТРОГАНОВСКОМ УНИВЕРСИТЕТЕ

ON THE HISTORY OF THE RESTORATION OF WALL PAINTINGS AT THE STROGANOV UNIVERSITY

Направление реставрации монументально-декоративной живописи является продолжением усилий основателя Строгановской школы, графа С.Г. Строганова по изучению и сохранению памятников культуры и искусства. С момента организации кафедры реставрации монументальной живописи в РГХПУ им. С.Г. Строганова накоплен огромный опыт проведения атрибуционных, искусствоведческих, технико-технологических исследований, а также сформирована методология экспозиционного, музейно-выставочного показа отреставрированных произведений. Авторы анализируют вклад создателей и преподавателей кафедры в теорию, методологию и практику реставрации.

The restoration of monumental and decorative paintings is a continuation of the efforts of the founder of the Stroganov School, Count S.G. Stroganov, to study and preserve cultural and artistic monuments. Since the establishment of the Department of Restoration of Monumental Painting at the Stroganov Russian State Pedagogical University, extensive experience has been gained in conducting attribution, art history, technical and technological research, as well as a methodology for the exposition, museum and exhibition display of restored works. The authors analyze the contribution of the creators and teachers of the department to the theory, methodology and practice of restoration.

Ключевые слова: Строгановская школа, реставрация монументально-декоративной живописи, монументальные росписи, методика проведения реставрационных работ.
Keywords: Stroganov school, restoration of monumental and decorative painting, monumental murals, methods of restoration work.

В нынешнем 2025 году исполняется 200 лет со времени организации нашего учебного заведения — РГХПУ им. С.Г. Строганова. Созданное в 1825 году графом С.Г. Строгановым как «Школа рисования в отношении к искусствам и ремеслам», оно на протяжении всего XIX века возрастало в своем значении национальной школы для подготовки фундаментально образованных и творчески развитых художников прикладного искусства. Одновременно с этим в Строгановском учебном заведении постепенно развивается научный интерес к истории формирования русского декоративно-прикладно-

го и монументального искусства. И в основе этого интереса лежала не только потребность опереться на национальные традиции в педагогическом и художественном творчестве преподавателей и учащихся, но и проникнуть глубже – в историко-культурные истоки, повлиявшие на сложение самобытных стилей древнерусского декоративного искусства. Изучение, сохранение и развитие форм средневекового искусства России, возрождение на этой основе национальных традиций в промышленном декоративно-прикладном искусстве стало одним из ведущих направлений в творческой, научной и педагогической деятельности Строгановской школы. Поэтому возникшие в нашем вузе в 1983 году направление реставрации памятников монументально-декоративной живописи не было новой темой в научной и творческой деятельности Строгановского училища, а являлось, по сути, продолжением и развитием идей, формировавшихся в Строгановском учебном заведении на протяжении всего XIX века.

Личность С.Г. Строганова — просвещённого патриота своей страны, отразилось не только в самом факте организации учебного заведения с передовыми для своего времени устремлениями, но и определила дальнейшее развитие этой школы. И здесь мы должны прежде всего назвать интерес С.Г. Строганова к истории, его увлечение сбором, коллекционированием и изучением древностей Российского государства. Он был попечителем Московского учебного округа, первым председателем Общества истории и древностей российских при Московском университете, основателем и первым председателем Императорской археологической комиссии — ИАК (1859 г.). С годами деятельность Комиссии распространилась и на охрану, изучение и реставрацию памятников старинной русской архитектуры и живописи, стало действовать определение, в соответствии с которым все ремонты и реставрации «монументальных памятников древностей» должны выполняться не иначе как по согласованию с ИАК.

Приведем несколько примеров из деятельности С.Г. Строганова и учреждённого им учебного заведения, связанных с изучением и сохранением памятников русских древностей В 1837-1847 гг. была впервые проведена реставрация архитектуры, стенописей и декоративного убранства Дмитровского собора (1194–1197 гг.) во Владимире. Реставрация этого памятника производилась, по воле императора, для приведения здания в «первобытный вид», то есть для «поправления ветхостей и возобновления храма». Она выполнялась в соответствии с принятыми в те годы в Европе нормами стилистической реставрации (виднейший представитель которой был французский архитектор и историк искусств Виолле-ле-Дюк). В этот же период С.Г. Строганов занимается проблемами изучения, копирования и издания древностей Русского государства, ведёт исследовательские работы на этом поприще и в 1849 году публикует монографию об археологическом изучении Дмитриевского собора («Дмитриевский собор во Владимире на Клязьме, строенный от 1194 до 1197 года»). Для С.Г. Строганова была характерна чуткость к передовым научным подходам в деле изучения и сохранения древних памятников – тема чрезвычайно актуальная для XIX века. Так С.Г. Строганов, в ряду других учёных и знатоков, высоко оценил и поддержал работы основоположника научной реставрации древнерусской живописи Н.Н. Подключникова (1812–1877 гг.), с которых, собственно, и начала развиваться подлинная реставрация древнерусского живописного наследия.

С середины XIX века начинания С.Г. Строганова в области изучения национального искусства были продолжены трудами педагогов и учащихся Строгановского училища. Под руководством директора этого учебного заведения В.И. Бутовского проводились исследования и копирование орнаментов древних рукописей и памятников монументального искусства. Большие работы были предприняты по снятию слепков-копий с декоративного убранства владимиро-суздальских памятников архитектуры XII–XIII вв.

На Всемирной Парижской выставке 1867 года Строгановской школой была показана целая коллекция старинных русских орнаментов, что стало заметным событием в жизни этой огромной всемирной выставки. Вскоре В.И. Бутовский подготовил роскошный альбом со своей вступительной статьей «История русского орнамента», который был опубликован в 1870 году. На выход этого альбома Виолле-ле-Дюк откликнулся статьей, в которой высказал свой взгляд на ход развития и сюжеты русского орнамента. Затем появилась и книга Виолле-ле-Дюка «Русское искусство, его источники, его составные элементы, его высшее развитие, его будущность» (1877 г.), посвященная архитектуре, монументальной живописи и орнаменту. Эта книга произвела на современников, по словам её критика Ф.И. Буслаева, сильное впечатление и пользовалась «невероятным успехом и во Франции, и у нас». Задачи Виолле-ле-Дюка, по мнению Ф.И. Буслаева, состояла в том, чтобы «пробить кору невежества и равнодушия» к русскому национальному искусству как в Европе, так и в России. В спорах о древнерусском искусстве участвовал и С.Г. Строганов. Краеугольным был вопрос о природе (происхождении, влияниях) форм и сюжетов скульптурных орнаментов и прилепов во владимиро-суздальской архитектуре XII века и, в первую очередь, о декоративном убранстве архитектуры Дмитриевского собора во Владимире. Мы можем завершить затронутую научную проблему словами Н.П. Кондакова, сказанными в контексте поднятой нами темы несколько позднее: «Наследие многих веков, усвоенное русским народом, стало его художественным преданием и последовательно образовало древнерусское искусство». Нелишне будет вспомнить и фразу из Лаврентьевское летописи о завершении строительства церкви в Суздале в 1194 году: «...а иже не ища мастеров от немец...»

В итоге мы можем заключить: изучение, выработка понимания и активное стремление сохранить (а если надо, то и возродить) национальные формы русского монументально-декоративного искусства должны быть продолжены в нашем (строгановском) учебном заведении как одно из ведущих направлений научной и педагогической деятельности. Теоретическое осмысление накопленного в таких работах опыта —важнейшая часть подобной деятельности.

Исторически так сложилось, что Строгановский университет большую часть XX в. не был сколько-нибудь серьёзно вовлечен в научно-методические проблемы реставрации. Можно лишь отметить, что «в 1919 г. в Москве в Строгановском училище открылась первая реставрационная выставка, а в 1920 г. — выставка реставрационных работ по древнерусской живописи и архитектуре» [8]. Заслуживает упоминания и тот факт, что во второй половине XX в. в РГХПУ при кафедре монументально-декоративной живописи (а затем и при кафедре РМДЖ) продолжительное время существовал такой вид обучения реставраторов монументальной живописи, как отделение подготовки мастеров (ОПМ) с двухлетним сроком обучения.

В полный рост встали научно-методические проблемы реставрации произведений стенописей в Строгановском университете после организации кафедры Реставрации монументально-декоративной живописи в 1983 г. Необходимость в подготовке кадров реставраторов монументальной живописи в системе высшего образования осознавалась и ранее: так в 1966 г. Советом Министров РСФСР было издано постановление № 473, в котором поручалось «обеспечить, начиная с 1966/67 учебного года, подготовку кадров художников-реставраторов памятников монументальной и станковой живописи и прикладного искусства в художественных институтах имени Репина и имени Сурикова, а также в Московском художественно-промышленном училище (бывшем Строгановском)», но оно было выполнено с большим опозданием и лишь частично. Москва, да и вся Россия ещё долго оставались без реставраторов-монументалистов с высшим образованием, что, несомненно, сдерживало развитие современной реставрационной отрасли.

Подготовка реставраторов стенописей была начата в Строгановском училище лишь в 1983 г. (во исполнение того же постановления СМ РСФСР № 473), для чего была организована кафедра Реставрации монументально-декоративной живописи (РМДЖ). Первым заведующим кафедрой был назначен Пётр Григорьевич Редечкин (художник-монументалист, преподаватель академического рисунка, профессор), который возглавлял кафедру в её первый период с 1983 по 1988 гг. Затем (в 1989–2009 гг.) кафедрой руководил Владимир Прокофьевич Бурый — художник-реставратор высшей категории, кандидат искусствоведения, профессор, председатель секции монументально-декоративной живописи Комиссии по аттестации художников-реставраторов МК РФ (1984–2004 гг.), член НМС МК РФ, который до этого три года работал в научно-производственном реставрационном комбинате (ВПНРК МК СССР), а после этого 18 лет трудился в научно-исследовательской реставрационной организации: ВЦНИЛКР–ВНИИР (современный ГосНИИР). Преподавать на кафедре РМДЖ В.П. Бурый начал с 1984 г. как преподаватель-почасовик, читая курс «Введение в специальность», лекции по спецхимии, материаловедению, реставрационным технологиям и ведя практические занятия по профилирующей спецдисциплине кафедры — «Методы реставрации стенописей». С 2009 г. по 2018 г. кафедру РМДЖ возглавляла Людмила Александровна Ефремова, кандидат искусствоведения, доцент, преподаватель теоретических дисциплин: «Реставрационная документация», «Иконография». Затем, с 2018 г. по настоящее время, кафедрой руководит Н.Л. Борисова — художник-реставратор высшей категории, кандидат искусствоведения, профессор, член Комиссии по аттестации художников-реставраторов МК РФ, член секции монументально-декоративного искусства Научно-методического совета МК РФ, преподаватель профилирующих спецдисциплин кафедры.

Первую дипломную работу выпускники кафедры РМДЖ выполнили в 1988 г. по реставрации фрагментов стенописей XVII в. из Троицкого собора Макарьевского монастыря г. Калязина, взорванного в 1940 г. (фонды ГМА им. А.В. Щусева). Руководителем дипломной работы был В.П. Бурый, который специально для таких объектов разработал реставрационную методику. Комиссия НМС МК СССР, созданная для контроля за этими работами, признала их высокое качество и рекомендовала продолжить такое сотрудничество вуза и музея [5, с. 160–164]. Дипломные работы последующих нескольких лет проводились на разных памятниках: в музеях, в храмах и монастырях (см. ниже). Со временем сложился оптимальный состав каждой дипломной работы: реставрация памятника стенописей, реставрация

произведения станковой живописи (икона или картина), копия какого-либо произведения живописи. Руководители этих реставрационных работ были, в основном, преподаватели или выпускники кафедры РМДЖ, в отдельных случаях, когда работа выполнялась на памятнике монументальной живописи, руководителем работ мог быть бригадир-реставратор, ведущий этот объект. Естественно, что, подходя к выполнению дипломного задания, студент уже был подготовлен к такому роду работ всеми предыдущими годами обучения.

Уже в первые годы существования кафедры РМДЖ начала складываться реставрационно-методическая идея, положенная в основу учебно-реставрационных работ и в проведение практических реставрационных работ на музейных памятниках. В 1987 г. была опубликована совместная статья В.П. Бурого и П.Г. Редечкина «Методические проблемы реставрации монументальной живописи и подготовка реставрационных кадров» [3], в которой кратко излагались базовые принципы (и базовые же проблемы) современной реставрационной науки и практики, и связанные с этим формы и задачи реставрационного образования в Строгановском училище. Отмечалось, например, что развитие реставрационной теории и практики исторически шло таким образом, «что теория, если и поспевала за практической деятельностью, то влияла на реставрацию больше с общих методологических позиций», тогда как реставрационно-технологические поиски «были традиционной областью деятельности реставраторов-практиков». В 1920-30-х гг. предпринимались попытки соединить реставрационную практику с научными достижениями, но такие рекомендации часто были недостаточно продуманы, а материалы — проверены. В то время, по мнению авторов, ещё не сложилось представление «о составляющих настоящего реставрационного образования». Механистические сложения профессиональных навыков и компетенций разных специалистов не могут создать в сумме, так сказать, условного реставрационного специалиста — широко образованного и, главное, представляющего целостно все аспекты реставрационной деятельности. Обучение навыкам от случая к случаю, отсутствие базовых знаний, суженный, в силу обстоятельств, профессиональный кругозор — эти недостатки в подготовке кадров реставраторов тех лет сказались не только в текущей реставрационной деятельности, но обусловили некоторые ошибки и в будущие годы.

В 1960-е годы, продолжают авторы рассматриваемой статьи, в реставрации монументальной живописи стали широко внедряться синтетические полимеры (в реставрации археологической живописи они начали применяться примерно за 10 лет до того). Горячие споры между сторонниками и противниками использования синтетических материалов оттеснили на второй план проблемы эстетического порядка. «Работать грамотно, работать хорошо стало синонимом работать новыми составами». Обсуждались, главным образом, технологические аспекты выполняемой реставрационной работы. Историки искусства стали высказываться, по большей части, на технологические темы. Авторы пишут, что подобная ситуация была исторически обусловлена, но, всё же, что-то важное было растеряно в этом одностороннем процессе. Стали привычными и даже обязательными тяжеловесные тонировки, реконструкции. Не поставленное на прочную историческую и эстетическую основу профессиональное мышление в этой ситуации привело, в ряде случаев, к утрате чувства внутреннего контроля и приводило к досадным ошибкам. Авторы не пишут, но мы должны напомнить хотя бы последние случаи (на тот период — Н.Б., В.Б.) избыточных тонировочных вмешательств в росписи А. Рублёва в Успенском соборе Владимира и в Благовещенском соборе Московского Кремля (конец 1970-х — нач.1980-х), где неумеренное стремление реставраторов к максимально проявленному экспозиционному виду памятников привело к досадным искажениям подлинного облика уникальных древнерусских стенописей. К тому же ряду ошибок можно отнести и плотные тонировки во фрагментах стенописей из церкви Спаса на Ковалёве (Великий Новгород) [7; 8]. Авторы так заключают вводную часть своей статьи: «Научно-методическая основа образования художников-реставраторов поможет им избежать в будущем многих просчётов, которые тяжело отражаются на состоянии памятников древней монументальной живописи» [3].

В разбираемой нами статье предельно кратко обрисована ситуация в реставрации монументально-декоративной живописи, которая сложилась к моменту создания кафедры РМДЖ. Пришедший в 1984 г. из головного научно-исследовательского учреждения нашей страны новый преподаватель (а затем заведующий кафедрой) художник-реставратор В.П. Бурый начал выстраивать с помощью своих коллег — преподавателей структуру учебной подготовки и формировать методические и методологические принципы, на которых она должна была базироваться. В статье приводится перечень спец-дисциплин кафедры с краткой характеристикой целей и содержания каждой из них. Авторы замечают, что «подготовка художников-реставраторов вообще и реставраторов монументальной живописи в особенности должна в первую очередь отличаться от других профессиональных специализаций художественных вузов тем, что в составе её дисциплин наряду со специальными художественными будет много предметов технологического профиля, а также историко-искусствоведческих дисциплин». «Другими словами, - заключают свою статью авторы- он (реставратор) должен покинуть стены учебного заведения с правильными общетеоретическими и методическими представлениями» [3].

Но что же означает фраза «правильные представления» в этом конкретном реставрационно-методическом случае? Ответ на этот вопрос можно прочесть в последующей публикации В.П. Бурого [4], но главное – увидеть в результатах учебных реставрационных работ на кафедре РМДЖ, а затем в дипломных реставрационных работах студентов кафедры (под руководством и при участии преподавателей) на памятниках стенописей самых разных культурных эпох (от VIII в. до н.э. до современного XX в.), произведений разных живописных техник (клеевой, фресковой, фреско-темперной, масляной, воско-масляно-смоляной), объектов, находящихся в самых различных состояниях сохранности: от археологических, полностью лишенных своего оригинального связующего, до современных — разрушающихся от переизбытка жёстких связующих веществ в своём красочном слое (конкретнее об этом — см. ниже). Во многих реставрационных работах преподавателей кафедры этого же периода, выполненных вне учебного процесса, запечатлены те же методологические принципы и методические положения, какие они сами устанавливали в процессе обучения студентов.

Следует отметить, что практические работы сотрудников кафедры РМДЖ базировались на основательных историко-культурных исследованиях памятника, на выявлении его технических и технологических характеристик, на изучении состояния сохранности произведения, на анализе причин и видов разрушения и факторов, их вызвавших. Всё это находило отражение в отчётной научно-реставрационной документации и определяло построение Методики реставрации памятника (см. архив кафедры РМДЖ). Результаты многих реставрационных работ публиковались в отраслевых специализированных изданиях. Свидетельством научно-методической зрелости коллектива кафедры РМДЖ являются разработанные ими новые технологические методы реставрации монументальной живописи, а также проведенные исследования прежних методов и методик, которые позволили отказаться от утвердившихся в прошлом надуманных трактовок ряда реставрационных процессов. Все эти материалы неоднократно сообщались на отраслевых конференциях, издавались в периодических изданиях. Сотрудниками кафедры были изданы ряд учебных пособий и монографии [1; 2; 5; 6; 10].

Итак, интенсивные реставрационные работы на широком круге памятников монументально-декоративной живописи, освоение существующих методов и методик, разработанные или усовершенствованные новые методы реставрации древних стенописей, работы в области методологии реставрации, доклады, статьи, учебные пособия и монографии, большое количество подготовленных кафедрой реставраторов монументально-декоративной живописи — всё это позволяет оценить сложившуюся с годами в РГХПУ им. С.Г. Строганова научно-методическую деятельность по реставрации произведений стенописей, как опыт, достойный тщательного изучения.

Библиография.

1. Горелова С.И. Из истории реставрации в СССР (1917-1923 гг.) //Художественное наследие. Хранение, исследование, реставрация. № 3. - М., ГосНИИР, 1977. С. 178-200.
2. Бурый В.П. Реставрация фрагментов стенописей. История методов (монография)//- М.: РГХПУ им. С.Г.Строганова, 2019.- 556 с.
3. Бурый В.П., Редечкин П.Г. Методические проблемы реставрации монументальной живописи и подготовка реставрационных кадров// Проблемы реставрации монументальной живописи. Сборник научных трудов. Науч.-метод. совет по охране памятников культуры -М., НМС МК СССР, 1987. С. 165-173.
4. Горин И.П. Актуальные проблемы современного состояния реставрации и консервации музейных памятников// Художественное наследие. Хранение, исследование, реставрация. № 10. - М., ГосНИИР, 1985. С. 6-23.
5. Горин И.П. Актуальные вопросы реставрации монументальной живописи в СССР// Художественное наследие. Хранение, исследование, реставрация. № 12. М., ГосНИИР, 1989. С. 3-18.
6. Бурый В.П. Несколько замечаний по поводу концепции реставрационного образования (из опыта кафедры реставрации монументальной живописи МХПИ им. С.Г. Строганова)// Реставрация и реставраторы сегодня. Научно-практическая конференция 24-26 ноября 1998 г. Материалы конференции. М., ГосНИИР, ЦНОПМ, 1998. С. 21-22.
7. Бурый В.П., Борисова Н.Л. Проблемы укрепления фреско-темперной живописи яичным желтком // Учебное пособие по выполнению реставрационных работ для студентов специальности - «художник-реставратор монументально-декоративной живописи» и направлению 54.05.02 «живопись». - М.: РГХПУ им. С.Г. Строганова, 2021. - 126 с.
8. Борисова Н.Л. Новый метод реставрации масляных стенописей XIX века// Учебно-методическое пособие по выполнению реставрационных работ для студентов специальности - «художник-реставратор монументально-декоративной живописи» и направлению 54.05.02 «Живопись». - М.: РГХПУ им. С.Г. Строганова, 2019. - 70 с.
9. Борисова Н.Л. Процессы укрепления и расчистки масляных стенописей XIX века (на примере реставрации масляных росписей в Спасо-Преображенском храме города Плёс Ивановской области) // Учебно-методическое пособие. - М.: РГХПУ им. С.Г. Строганова, 2019. - 98 с.
10. Манин Ю.А. Техника монументальной живописи и технология живописных материалов - М.: РГХПУ им. С. Г. Строганова, 2014. - 261 с.: ил.

Д.М. ЧАВУШЬЯН
Кандидат искусствоведения, профессор, зав. кафедрой реставрации художественного металла РГХПУ им. С.Г. Строганова

D.M. CHAVUSHYAN
Candidate of Art History, Professor, Head of the Department of Restoration of Artistic Metal of the Russian State Stroganov University of Design and Applied Arts

ВЫПУСКНИЦА СТРОГАНОВСКОГО УЧИЛИЩА К.А. АПУХТИНА В ОСНОВЕ СТАНОВЛЕНИЯ СКАННО-ЭМАЛЬЕРНОГО ДЕЛА В СЕЛЕ КРАСНОМ НА ВОЛГЕ

A GRADUATE OF THE STROGANOV SCHOOL, K.A. APUKHTINA IS AT THE HEART OF THE FORMATION OF THE SCAN-ENAMEL BUSINESS IN THE VILLAGE OF KRASNY ON THE VOLGA

В статье рассматриваются академические традиции ювелирного дела Строгановского училища, позволившие не только заложить основы профессионального мастерства в промысловых центрах, но и создать выдающиеся школы ювелирного мастерства, к которым относится и Красносельское училище художественной обработки металлов в Костромской области.

The article examines the academic traditions of the Stroganov School of Jewelry, which allowed not only to lay the foundations of professional skills in the commercial centers, but also to create outstanding schools of jewelry, which include the Krasnoselsky School of Artistic Metalworking in the Kostroma region.

Ключевые слова: Строгановское училище, Красное село, Красносельское училище художественной обработки металлов, ювелирное искусство, сканно-эмальерные технологии, Клавдия Апухтина, история и теория декоративного искусства и дизайна.
Keywords: Stroganov College, Krasnoe Selo, Krasnoselskoye College of Artistic metalworking, jewelry, scan-enamel technology, Claudia Apukhtina, history and theory of decorative art and design.

Многолетние академические традиции ювелирного дела Строгановского училища помогли заложить основы профессионального мастерства в промысловых центрах, к которым относится Красное село на Волге. Этому в большой степени способствовали выпускники, одной из которых стала Клавдия Александровна Апухтина, великолепный художник ювелирных украшений.

Древние кустарные традиции ювелирного дела в Красном селе передавались от отца к сыну, иногда отправляя своих детей для обучения в Москву и Санкт-Петербург. Ни одного учебного заведения в XIX веке, направленного на развитие ремесел, в этом месте не существовало. Но на гребне возрождения народных ремесел кустарный отдел Костромской уездной земской управы в 1893 году обратился к идее развития ювелирного промысла, о чем свидетельствовал доклад «Об учреждении рисовального класса при Красносельской земской школе». Костромское губернское земство стремилось помогать кустарям и артелям, оказывая им финансовую помощь, давая дешевые материалы и организовывая сбыт изделий. В 1908 году при губернском земстве был открыт

склад кустарных изделий, а в 1910 году выпущена брошюра «Кустарные промыслы Костромской губернии».

Основной целью доклада Костромской уездной земской управы стало художественное воспитание и профессиональное образование для детей кустарей-серебряников, что помогло при открытии классов технического рисования в Красном селе в 1897 году. Эту идею поддержала дирекция Строгановского училища технического рисования.

Роль Строгановского училища в организации обучения ювелирному искусству в Красном селе была не случайной. Этому способствовало участие работ Красносельской учебной мастерской в Международной строительно-художественной выставке в Петербурге. Изделия учащихся подверглись критике со стороны дипломников Строгановского училища, а также жюри выставки.

Министерством торговли и промышленности было принято решение о формирования художественного направления Красносельской школы и мастерских, повышения качества и ценности выпускаемых художественных изделий, но основное, что было подчеркнуто, требовалась замена руководства и художников-преподавателей школы [1].

Таким образом, с 1 сентября 1908 года заведующим учебной мастерской был назначен В.М. Анастасьев, который преподавал рисование, лепку, историю искусств и технологии ремесла. «Под его руководством были расширены отделы — граверный, сканно-эмальерный, литейный, гальванопластики» [5].

По рекомендации директора Московского Строгановского училища Н.В. Глобы и итогам лучших дипломных проектов на должности художников-инструкторов художественно-ремесленной мастерской в селе Красном были предложены кандидатуры дипломников-строгановцев Клавдии и Вячеслава Апухтиных [7; с. 260].

Таким образом, начиная с 1908 года преподавателем стилизации, рисования, акварели и контура стала К.А. Апухтина. Через год, с 1 сентября 1909 года место преподавателя истории искусств, акварели и стилизации занял ее брат В.А. Апухтин, рисование и лепку с 1 октября 1911 года преподавала его жена В.Н. Апухтина. Таким образом, строгановские выпускники были назначены на главенствующие должности, под их руководством и вместе с ними работали мастера, принятые на службу еще в 1904 году. Эти преподаватели составляли методику обучения детей, основываясь на опыте, полученном в Строгановском училище.

Недавние выпускники Московского Строгановского училища брат и сестра Апухтины — В.А. Апухтин и К.А. Апухтина — стали преподавателями этой мастерской. Они наследовали традиции стиля модерн и активно переносили его как в свои изделия, так и в методику преподавания детей. Имея блестящее строгановское образование, Апухтины прекрасно владели как различными ювелирными техниками, так и рисунком и проектной графикой.

Апухтины ввели метод преподавания для начинающих — копирование эскизов ювелирных изделий преподавателей. «В фондах Красносельского музея ювелирного и народно-прикладного искусства сохранилось множество эскизов ювелирных изделий, выполненных Клавдией Александровной Апухтиной, преподававшей спецдисциплины в Красносельской школе. Выполненные с прекрасным художественным вкусом, они демонстрируют разнообразие использования различных ювелирных техник, в том числе скань и эмаль» [7; с. 263].

Как молодой преподаватель Клавдия Александровна Апухтина красносельской мастерской приняла участие на конкурсе Фаберже, который проводило в 1912 году Русское художественно-промышленное общество, и «...завоевала по первой задаче вторую премию в размере 75 руб. за проект под девизом “Круги” и по второй задаче четвертую премию в размере 25 руб. за проект под девизом “Жемчужинка”» [7; с. 266]. Она стала победителем конкурса в разряде украшений, в дальнейшем сфера ее деятельности нашла выход в разработке методики преподавания проектирования ювелирных украшений. В мастерской обучающиеся выполняли по проектам Апухтиной разные ювелирные изделия, на их примерах она показывала своим ученикам разнообразные приемы и техники работы с художественным металлом, расширяла профессиональный кругозор и мастерство своих учеников.

Если обратиться к работе учебной мастерской, то ее основной задачей было развитие художественного вкуса красносельских кустарей. В 1904 году учебные классы были реорганизованы в художественно-ремесленную мастерскую золото-серебряного дела. Важно отметить 1906 год, именно в это время учебный план мастерских стал более разнообразным, а с 1910 года здесь кроме занятий по граверному делу, чеканке и литью, создаются новые мастерские по обучению скани и эмали благодаря приезду художников Апухтиных и И.А. Дерябина. С этого времени красносельские мастерские стали тесно сотрудничать со Строгановским училищем, а его ведущими преподавателями технологии ремесла, специализации и т. д. стали строгановские выпускники.

Руководство живописно-эмальерным классом в мастерских Красного села взяла на себя В.Н. Апухтина. Художники декоративно-прикладного искусства В.А. Апухтин и М.В. Афанасьев стремились привносить черты русского модерна в ювелирное

искусство мастеров села Красного.

Сохранились сведения о преподавателе В.А. Апухтине его ученика, а впоследствии и мастера А.А. Шустова, он писал: «На занятиях по творческому рисованию он обычно приносил из музея и библиотеки экспонаты художественных изделий русских мастеров, альбомы с орнаментами, свои рисунки и непременно требовал от нас не простого копирования чужих образцов, а сочинения собственных композиций. При этом он заставлял каждого до конца завершать свой замысел не только в цветовом эскизе, но и в материале» [3].

Технология ремесла была одним из главных предметов среди дисциплин образовательного цикла красносельской мастерской. Здесь изучали материаловедение, основы физики и химии и их использование в художественной обработке металлов, гальванические методы обработки металлов, художественные эмали. В практическом курсе обучающиеся осваивали техники гравировки, чеканки, скани и эмали.

Большинство великолепных художников — преподавателей мастерских были выпускниками Строгановского училища. Но некоторые исследователи отмечают и негативную роль, которую сыграли эти преподаватели, привнося в большинстве приемы копирования и не развивая творческие начала обучающихся. А.И. Бузин писал: «Методы копирования оригиналов, таблиц, древнерусских орнаментов, репродукций из альбомов больше приобщали учащихся к ремесленному, а не творческому подходу отражения этих сюжетов» [2; с. 61].

Ведущих преподавателей из Москвы критиковали за неверное пониманием народных промыслов. Это подтверждает и выбранная позиция заведующего красносельской мастерской В.М. Анастасьева и преподавателя прикладных искусств В.А. Апухтина, в которой они утверждали, что роль профессионала-художника является чрезвычайно важной и направляющей в творческой реализации кустарей. Ряд профессиональных художников, выступавших на Всероссийском съезде художников в 1911 году, напротив, отстаивали точку зрения о вреде подобной позиции, о том, что профессиональные художники наносят настоящий вред национальным традициям и самобытности, заставляя мастеров работать по образцам.

Стиль модерн сильно повлиял на предметы, выполненные в селе Красном бывшими выпускниками учебной мастерской золото-серебряного дела, воспитанными профессиональными художниками В.А. Апухтиной и В.М. Анастасьевым.

В первое десятилетие XX века в деятельности Красносельского ювелирного промысла наблюдается соединение городского и народного искусства. «Ученые» художники, как называли преподавателей-строгановцев, влияли на разработку нового ассортимента в связи с модой и требованиями времени.

Художественный руководитель Красносельской артели В.А. Апухтин писал: «... соприкосновение художников с мастерами является в данном случае особенно важным, потому что сами художники являются лучшими ценителями, чем мастера и ремесленники, своих произведений. С другой стороны, я не вижу причины побуждать работать для дворцов или на крестьянскую избу, так же, как и наоборот» [6; с. 244].

Важным событием для работы красносельской артели стало издание в 1912 году «Каталога изделий художественно-ремесленной артели в селе Красном Костромской губернии», на страницах которого был продемонстрирован весь ассортимент предприятия, выполненный в стиле модерн. Главным отличием и прогрессивным фактом стало разнообразие по сравнению с однотипными формами ювелирных изделий кустарей технических приемов чеканки, эмали и скани, использование изобразительных мотивов, форм изделий. Некоторые из предметов были выполнены по эскизам профессиональных художников.

Мастерская в Красном селе не была еще известна, она только вырабатывала свой стиль. Модные вещи в стилистике модерна станут основными изделиями артели и образцовой мастерской в последующие годы.

В.А. Апухтин с основания красносельской мастерской проводил среди кустарей просветительскую работу, стараясь освободить их от обмана купцов-прасолов. На упомянутом Всероссийском съезде художников он выступил с речью: «Пока скупщики будут у нас законодателями мод и вкусов, пока крестьяне не обучатся художественной технике, пока мы, художники, не поможем им вспомнить то, что забыто, до тех пор художественная промышленность не будет двигаться вперед» [6; с. 226].

Вначале становления мастерской в селе Красном не было квалифицированных мастеров по скани и эмали. Но со временем здесь появились мастера, продолжившие потомственные традиции серебряников. Например, практические занятия по сканному мастерству проводил И.А. Дерябин. «С 1904–1908 гг. мастерство скани преподавал Павел Астафович Чухин, успешно окончивший Класс технического рисования и прошедший практику на ювелирных фабриках» [4; с. 21]. Мастера известных ювелирных фирмы рубежа XIX–XX столетий преподавали в мастерских Красного села. Это преподаватель ювелирного дела Фёдор Петрович Крючков, который работал на Московской ювелирной фабрике «Фаберже», а затем был приглашен Монастырским в 1905 году в Красное село.



> Эскиз К.А. Апухтиной декоративного подвеса. Собрание Красносельского музея ювелирного и народного искусства

Художники-педагоги из Москвы быстро убедились в том, что недостаточно открыть мастерскую золото-серебряного дела, чтобы поднять художественный уровень центра, необходимо организовать художественно-ремесленную артель, изделия которой способны конкурировать с работами мастеров-кустарей. Каталог с артельными изделиями демонстрирует художественный уровень ювелирного дела этого объединения.

Эскизы художника по прикладному искусству Апухтиной Клавдии Александровны, преподавателя специальных дисциплин в Художественно-ремесленной мастерской золото-серебряного дела, где она работала в 1908–1914 годы, привлекают внимание своей экспрессивной подачей. Она разрабатывала разные изделия, начиная от туалетных коробочек до выразительных колье и подвесов (рис. 1) в неорусской стилистике. Некоторые из них представлены в собрании Красносельского музея ювелирного и народного искусства.

Отдельные ювелирные украшения были созданы по эскизам К.А. Апухтиной ее учениками в 1908–1914 годы, они бережно хранятся в собрании Красносельского музея ювелирного и народного искусства.

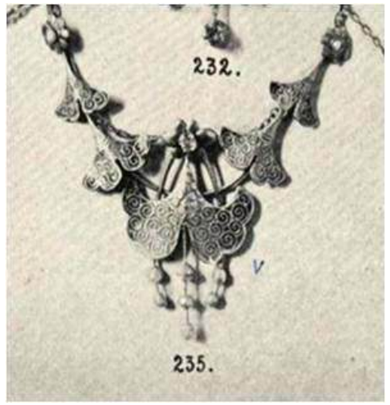
Множество предметов, изготовленных в этот период, сочетают в себе различные ювелирные технологии: скань, чеканка, закрепка, литье, штамповка. Изделия исполнялись из драгоценного и цветного металлов, в зависимости от сложности и назначения предметов. Сканная проволока чаще использовалась в качестве небольших деталей ажурного рисунка в украшениях или как составляющая техники эмали по скани.

Ряд проектов Клавдии Александровны Апухиной представляют нам ее творчество. В своих проектах ювелирных изделий, выполненных в стиле модерн, она активно сочетала разные материалы и техники. Только в подвеске сканная техника выступает формообразующей. По краям это изделие дополнено глухой зеленой эмалью и крапановым кастом с розовым маркизом по центру. Во всех остальных ювелирных украшениях скань используется в качестве декора — колье и подвеска на цепочке, либо не присутствует вовсе.

Все три изделия (рис. 2–4): подвеска с розовым маркизом, колье и подвеска на цепочке демонстрируют одинаковое отношение к орнаментике сканной проволоки. Здесь скань создает воздушный рисунок из плавных линий, присущих эстетике модерна. При этом сканной узор выполняет разные функции в каждом украшении.

В первой подвеске (рис. 5) сканная проволока заполняет всю поверхность изделия, создавая плоскостной витиеватый рисунок. Завитки с двой-







> Колье. 1908-1014 гг. Создано по эскизу К.А. Апухтиной. Собрание Красносельского музея ювелирного и народного искусства

> Подвеска серебряная (84-й пробы) из «Каталога изделий художественно-ремесленной артели в с. Красном Костромской губернии». 1912 г.

> Подвеска на цепочке, 1908-1014 гг. Создана по эскизу К.А. Апухтиной. Собрание Красносельского музея ювелирного и народного искусства

> Сканная подвеска, 1908-1914 гг. Автор К.Н. Апухтина. Из собрания Красносельского музея ювелирного и народного искусства

> Подвеска серебряная (84-й пробы) из «Каталога изделий художественно-ремесленной артели в с. Красном Костромской губернии» (1912)

> Посудная группа. Эмаль по сканному орнаменту. 1908-1914 гг. Собрание Красносельского музея ювелирного и народного искусства







ной и тройной головкой, ассиметричные ленивцы, колечки, арки, лепестки создают волнообразную композицию в стилистике модерна.

В колье (рис. 2) сканные завитки с одной и двойной головкой заполняют только внутреннее пространство стилизованных сдвоенных лепестков. Таким образом, ажурная скань выступает здесь в качестве орнаментального заполнения отдельных частей колье.

В подвеске на цепочке (рис. 4) скань вовсе уходит на второй план. При первом впечатлении зритель может и не заметить здесь сканные элементы. Они использованы в качестве фона растительного ажурного чеканного рельефа. В данном изделии, как и в двух предыдущих, использованы типовые элементы: завитки с одной головкой и лепестки. Главное здесь — художественный образ.

Такого же плана и другая серебряная подвеска (рис. 6), здесь сканные завитки дополняют пластически выразительную композицию украшения, но не являются превалирующими. Сказочный образ подвески с объемными травами и цветами фрагментарно подчеркнут сканными фрагментами. В «Каталоге изделий художественно-ремесленной артели в с. Красном Костромской губернии» за 1912 год сказано, что артель стремилась придать своим изделиям художественную форму и таким образом удовлетворять растущие вкусы общества и искать новые выразительные средства.

Находясь под влиянием произведений художников «Мира искусства», подражая живописным полотнам К.А. Сомова, Л.С. Бакста, В.Э. Борисова-Мусатова, мастера артели были увлечены живописными приемами, иллюзорным подходом в передаче живых природных форм, а видимая перенасыщенность орнаментальными узорами придавала украшениям вычурность и чрезмерную пышность.

Такое ретроспективно-романтическое проявление модерна отразилось на работах с эмалями, например, на туалетных коробочках с рисунками «Нимфы», «Дамой с веером» Апухтиной.

В.И. Шапошников писал: «Просматривая каталоги изделий, выработанных учебной мастерской, видишь, что при большом разнообразии изделий почти все они вычурной, усложненной формы, орнаментовка их далека от народного орнамента. Чаще всего она напоминает виньетки и заставки журнала “Нива”... Небольшие вещицы дамского туалета до чрезмерности усложнены — сплетения рыб, ветвей, птиц, да и конструктивно вещи довольно несуразны. Но в каждой вещи — поиск, желание сделать ее художественной» [8; с. 45].

В остальных изделиях этого периода, собранных в Красносельском музее ювелирного и



> Портсигар. Эмаль по сканному орнаменту. 1908-1914 гг. Собрание Красносельского музея ювелирного и народного искусств

народного искусства, скань используется только в присутствии эмали. Технология эмали по скани получила здесь широкое распространение. Вазочки, портсигары, броши, сосуды небольшой формы декорировались с помощью этой техники. Во всех изделиях орнамент сканных перегородок подчинялся эстетике модерна (рис. 7, 8).

Эти первые попытки внедрения скани в производство красносельских кустарей на основе новых модных течений не оказали должного влияния в дальнейшем, поэтому ювелирные изделия в стиле модерн мы можем встретить только в работах учащихся и преподавателей художественно-ремесленной мастерской.

Первая мировая война отразилась на жизни мастерских. Известно, что в 1914 году ушел на фронт и погиб Вячеслав Александрович Апухтин. Вера Николаевна, жена В.А. Апухтина, возглавлявшая живописно-эмальерный класс, уехала в Москву. К.А. Апухтиной Министерство промышленности и торговли предложило организовать художественно-ремесленные мастерские в городе Мелитополе.

Новое профессиональное дыхание, которое принесли в село Красное на Волге молодые и талантливые выпускники Строгановского учили-

ща, заложило серьезную основу для создания здесь крупного народного ювелирного центра. Благодаря их активности учебные работы золото-серебряной мастерской стали победителями на ряде выставок, проведенных в Казани (1909 г.), Екатеринославле (1910 г.), Турине (1911 г.) и других городах, и получили высокую оценку. А ведь становление этой мастерской происходило в достаточно короткие сроки. В альбоме выставки в Екатеринославле, на которой изделия мастерской получили большую золотую медаль, было сказано: «Все выставленные вещи ясно говорили об успехе, достигнутом мастерской в столь короткий срок с основания ее...» [7; с. 265].

Кроме того, в тот период было сформировано понимание методов проектирования у местных ювелиров, заложены основы проектной графики, так называемых рисунков для производства и профессионального мастерства исполнения. Сканное дело в Красном селе в то время развивалось в стиле модерн и уникальный стиль ажурной красносельской скани только формировался. Но начало этому уже было положено строгановскими художниками. Знание древней истории этой техники помогло К.А. Апухтиной привить утраченные традиции мастерства своим ученикам и показать им вектор творческих возможностей.

Примечания:

1. Архив Красносельского музея ювелирного и декоративно-прикладного искусства. (АКЮМ) 04. П 5/1. Л. 44.

2. Бузин А.И. Красносельские художники-ювелиры. – Кострома, 1997. – 259 с.

3. Материалы научной экспедиции в Красносельский район. Отчет экспедиции за 1968 год. Архив Костромского историко-архитектурного музея-заповедника.

4. Отчет Художественно-ремесленной учебной мастерской золотого и серебряного дела в селе Красном за 1905/1906 учебный год. – Кострома, 1907.

5. Соколова Н.С. О художниках К.А. Апухтиной и В.А. Апухтине и их деятельности на поприще развития русского декоративно-прикладного искусства // КМЗ КЮМ ВХ-2502/1. Л. 51.

6. Труды Всероссийского съезда художников. – СПб., 1911-1912.

7. Уткина А.С. Выставочная деятельность Красносельской художественно-ремесленной мастерской золото-серебряного дела с 1904-1914 гг. и ее значение в истории красносельского ювелирного промысла// Музейный хронограф. Вып. 9. – Кострома, 2021. - С. 256-270.

8. Шапошников В. И. Красносельские ювелиры. – Ярославль, 1969. – 59 с.

Н.Ю. КРАСНОСЕЛЬСКАЯ
Кандидат искусствоведения, профессор кафедры реставрации художественного металла РГХПУ им. С.Г. Строганова

N.Y. KRASNOSELSKAYA
Candidate of Art History, Professor of the Department of Restoration of Artistic Metal of the Russian State Stroganov University of Design and Applied Arts

ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ МЕТАЛЛ В НЕКОТОРЫХ ПОСТРОЙКАХ АРХИТЕКТОРА ИМПЕРАТОРСКОГО СТРОГАНОВСКОГО УЧИЛИЩА А.А. ГАЛЕЦКОГО

ARTISTIC METAL IN SOME BUILDINGS OF THE ARCHITECT OF THE IMPERIAL STROGANOV SCHOOL A.A. GALETSKY

Статья посвящена творчеству архитектура А.А. Галецкого, выпускника Императорского Строгановского училища и Российской академии художеств, занимавшегося перестройкой здания Строгановского училища и проектированием московских усадеб, работавшего вместе с Ф.О. Шехтелем.

The article is devoted to the work of architect A.A. Galetsky, a graduate of the Imperial Stroganov College and the Russian Academy of Arts, who was involved in the reconstruction of the Stroganov College building and the design of Moscow estates, who worked with F.O. Shekhtel.

Ключевые слова: художественный металл в архитектуре, архитектор А.А. Галецкий, Императорское Строгановское училище, Строгановская школа, московские усадьбы, орнамент в художественном металле, история и теория декоративного искусства и дизайна.
Keywords: artistic metal in architecture, architect A.A. Galetsky, Imperial Stroganov College, Stroganov School, Moscow estates, ornament in artistic metal, history and theory pf decorative art and design.

Творчество архитектора Александра Антоновича Галецкого привлекает внимание современных исследователей, хотя о нем сохранилось не так много сведений. Его жизнь была тесно связана с Императорским Строгановским училищем. А постройки отличались большим вкусом, выраженной стилевой направленностью и любовью к декоративным деталям. Практически в каждой его работе можно встретить оформление художественным металлом архитектурных деталей здания. И, видимо, это было не случайно, так как творчество этого зодчего неразрывно связано со старой Строгановкой и ее художественными традициями в декоративно-прикладном искусстве.

Еще в детстве он был зачислен в вольные посетители Императорского Строгановского училища. Известно, что Александр закончил училище 18 сентября 1894 года с золотой медалью по архитектуре и серебряной по рисованию. Далее он продолжил свое образование в Императорской Академии художеств, учился в мастерской А.Н. Померанцева и закончил ее с малой серебряной медалью и званием художника архитектора. Тема дипломного проекта А.А. Галецкого была посвящена разработке Великокняжеского дворца.

В начале XX века судьба привела А.А. Галецкого в Императорское Строгановское училище, где он получил должность архитектора училища. В 1907 году он был взят в штат на эту должность. В это время он принимает участие в пристройке к музейному корпусу новых зданий Строгановского училища. Проблема состояла в том, что мастерские, которые являлись основой учебного процесса и были важными для формирования художественных специальностей, не имели просторных помещений. «Мастерские располагались в совершенно не приспособленных для ремесленных работ помещениях главного корпуса и в отдельных ветхих строениях на территории. Они были опасны и в пожарном отношении, и для здоровья учащихся. В связи с этим возникла идея переустройства всего владения на Рождественке» [1; с. 3]. Директор училища Н.В. Глоба обратился тогда к министру торговли и промышленности, к ведомству которого относилось учебное заведение, для решения проблемы учебных помещений Строгановки. Вот такой была резолюция





> Козырек-навес над входом в больницу в фабричном поселке Никольском. Архитектор А.А. Галецкий

> Ажурный кованый парапет больницы в фабричном поселке Никольском

министра: «Тип полного художественно-промышленного училища в Москве вполне определился, остается лишь выстроить для него идеальное, в смысле удобства и техники, здание — светлое, просторное, гигиенически здоровое для подрастающего поколения, оборудованное новейшими машинами, которое могло бы удовлетворять потребностям Училища не менее как в 75 лет и более» [5].

Таким образом, была собрана Комиссия для разработки и предложения проекта переустройства Училища, в частности его мастерских, и работала она с 1910 по 1911 год. «В нее входили преподаватели-архитекторы Строгановки (хранитель музея и библиотеки С.В. Ноаковский. Н.С. Курдюков, Д.П. Сухов и др.) и ее штатный архитектор А.А. Галецкий» [1; с. 4].

Конкретную проектную разработку как реконструкции всего комплекса в целом, так и возведения здания мастерских выполнял Александр Антонович Галецкий. Он предложил надстроить двумя этажами трехэтажное здание на углу Рождественки и Сандуновского переулка и перевести туда библиотеку и музей Училища. В своем проекте он предлагал использовать железобетонные конструкции.

Интересно, что биография А.А. Галецкого была связана с Донецко-Юрьевскими металлургическими заводами, где он служил архитектором. Так или иначе, в своей жизни он был связан с промышленным строительством и с 1900–1902 годы был архитектором Никольской мануфактуры С.Т. Морозова. Все его проекты лично утверждал влиятельный заказчик Савва Тимофеевич Морозов.

С 1900 по 1901 год он работал с Ф.О. Шехтелем, эта встреча послужила тесной совместной работе архитекторов и созданию новых построек в стиле модерн. Можно предположить, что в Строгановском училище произошло основное общение между Шехтелем и Галецким, так как здесь Шехтель преподавал в нем с 1896 года, а Галецкий закончил его в 1894 году. Именно в 1900 году, когда Александр Антонович был помощником Шехтеля, он организовывал экспозицию Строгановского училища на Всемирной выставке в Париже в 1900 году.

Являясь помощником Шехтеля, он получил новые навыки в строительстве городских особняков. Например, в строительстве особняка с флигелем А.И. Дерожинской-Зиминой — дочери и наследницы основателя Товарищества мануфактур Ивана Бутикова, где в оформлении здания был активно использован кованый металл.

«С 1900-х Шехтель наряду с московскими коллегами начинает работать в новом стиле. Московский особняк модерна унаследовал обаяние своих ампирных предшественников. В частном доме стиль смог воплотиться полноценно вследствие большой свободы выбора средств выразительности. Архитектуру особняка отличала индивидуальность внешнего облика, разнообразие композиционных приемов в решении фасадов» [6; с. 269].

Большая совместная работа с Ф.О. Шехтелем по перестройке здания театра МХТ дала большие перспективы в работе и удачные знакомства. Например, в это время зодчий был представлен Савве Тимофеевичу Морозову. И с его легкой руки он возглавляет большой фабричный проект в Никольском и становится фабричным архитектором, где он построил здание санатория, больницы, часовню при больнице блаженной Ксении Петербуржской.

«В 1900-е годы в Никольском по проекту А.А. Галецкого и под его руководством строится великолепный комплекс зданий Морозовской больницы в стиле московского модерна (ныне — 1-я городская больница г. Орехово-Зуево)» [4; с. 70].

Отдельные корпуса больницы в фабричном поселке Никольском — крупном центре текстильной промышленности украшают красивые кованые решетки в стиле модерн. Как и Ф.О. Шехтель, он по-особенному чувствовал пластику художественного металла и его значимую декоративную роль в архитектуре. До наших дней не сохранились металлические ажурные решетки кровли и фигурные парапеты над ризалитами. Стремительный орнаментальный декор из динамичных железных полос с зигзагообразными окончаниями и петлеобразными переплетами образует конструкцию кронштейнов односкатных козырьков над входом в больницу (рис. 1). Заметный с большого расстояния ажурный кованый парапет сразу обращает на себя внимание (рис. 2). «Центр комплекса — протяженная Т-образная в плане постройка, увенчанная четырехгранным стеклянным куполом, завершающимся гребнем из металла» [3; с. 128]. Одна из построек больницы увенчана четырехгранным стеклянным куполом над центральной лестницей, который венчает декоративный гребень из пучков треугольных металлических завитков. В этой декоративной ограде можно узнать мотивы решетки Ф.О. Шехтеля для дома Дерожинской, проект которого был выполнен совместно с А.А. Галецким. Стилизованные розы Маргарет Макинтош вдохновили русских архитекторов, искавших художественный образ ограждений в кованом металле. В орнаменте железной решетки больницы появились ломаные спиралевидные завитки, напоминавшие о поникших головках роз — мотива, привнесенного из шотландского модерна.

В Никольском А.А. Галецкий построил зимний театр, где использовал много металлодекора. Например, ажурные металлические переплеты окон лестничных пролетов, чугунные лестницы (рис. 3).

В Москве в 1906 году он возвел разные здания: особняк В.В. Правдиной, Интернациональный театр (бывший «Парадиз»), корпус фабрики «Товарищества Носовых» и др.

Из немосковских построек А.А. Галецкого известны храм в с. Ламишино Звенигородского уезда, дача А.Ф. Витова под Костромой и особняк И.Д. Бурылина в Иваново-Вознесенске.

Во многих постройках архитектора были использованы железные, преимущественно кованые





> Чугунная лестница зимнего театра в фабричном поселке Никольском // Орехово-Зуевская правда. - 2021. - 5 авг.

> Парадная лестница с фигурками Дианы и Анакреонта в главном доме усадьбы А.Ф. Витова / Государственный институт искусствознания. [Электронный ресурс]. - Режим доступа: http://svodokn.ru/object/101510953?open=true (дата обращения: 04.11.2024)





> Городская усадьба И.Д. Бурылина. Архитектор А.А. Галецкий. Фото 1910-х гг.

> Главный фасад с парадным въездом, воротами и калитками городской усадьбы И.Д. Бурылина. Фотограф Н.А. Орлов. 1930-е гг.

> Звено кованой решетки ограды городской усадьбы И.Д. Бурылина

ограждения, как в интерьере зданий, так и в экстерьере. Но наиболее выразительным и даже пышным был художественный металл в его купеческих особняках.

Дача А.Ф. Витова имела обширную планировочную композицию, центром которой стал кирпичный двухэтажный главный дом в стиле модерн. Многочисленные элементы внешнего и внутреннего убранства: великолепные металлические ограждения лестниц, кованые светильники и другие детали оформляли этот дом. Своей красотой поражает парадная лестница этого дома, ее проект был сродни лучшим произведениям в металле Ф.О. Шехтеля и где-то напоминал его. «Главным украшением вестибюля и парадной лестницы служат великолепные металлические ограждения лестницы с рисунком из пластичных вьющихся растительных побегов. На повороте перил у промежуточной площадки до недавнего времени стояли изящные светильники в стиле модерн с фигурками Дианы и Анакреонта» [8] (рис. 4).

Город Иваново-Вознесенск был богат особняками русских текстильных промышленников. Особенно интересны постройки в стиле модерн. Один из особняков Иваново-Вознесенска в стиле модерн имел выразительное по красоте и впечатляющее по размаху декоративной отделки художественное решение. Неотъемлемой частью в оформлении как интерьеров этих городских усадеб, так и экстерьеров стал художественный металл.

Наше внимание привлек купеческий особняк, построенный для Ивана Дмитриевича Бурылина в этом промышленном городе его отцом Дмитрием Геннадьевичем Бурылиным, который был выполнен в стиле неоклассицизм. Сохранились кованая решетка и ворота этого дома, выполненные по проекту архитектора А.А. Галецкого.

Особняк И.Д. Бурылина был построен в 1913 году и стал свадебным подарком «Товарищества Куваевской мануфактуры». Сейчас это здание отдела ЗАГС и располагается в г. Иваново по адресу: ул. Батурина, д. 13. Иван Дмитриевич имел отличное образование. Окончил реальное училище, затем Московское Императорское техническое училище. По завершению обучения он отправился в Европу знакомиться с работой текстильных фабрик, а вернувшись, стал работать на предприятии своего дяди — фабрике «Товарищества Куваевской мануфактуры» в качестве инженера-механика. В 1910 году он женился на дочери фабриканта Н.Н. Зубкова Анне. «В этом же году по заказу фирмы «Товарищество Куваевской мануфактуры» был разработан проект роскошного особняка для молодой семьи» [7; с. 152].

Проектирование домов в период неоклассицизма было основано на законах стиля модерн. В основе лежала максимально удобная планировка, основанная на предпочтениях заказчика. Композиция здания получила ассиметричную систему построения, где фрагменты и детали напротив были симметричными. Все архитектурные детали были декоративными, не влиявшими на конструкцию здания. Особняк И.Д. Бурылина привлекает внимание, прежде всего, великолепием и обилием декоративных деталей и качеством материалов и отделки. «В интерьере главная композиционная ось проходит по диагонали. Из вестибюля широкая лестница ведет в холл, имеющий в плане форму восьмиугольника» [7; с. 158].

Иван Дмитриевич прожил в этом особняке всего шесть лет, так как умерла его жена, оставив ему малолетних детей. Оставив детей на деда Дмитрия Геннадьевича, он уехал работать в Москву как опытный специалист по текстильному делу. С 1923 года особняк использовался как клуб Большой Иваново-Вознесенской мануфактуры. Впоследствии в особняке организовали фабричные ясли.

Архитектурное решение городской усадьбы И.Д. Бурылина, в комплекс которой входил особняк, подчеркнуто протяженной неоклассической оградой и парадным въездом с железными воротами с ажурным кованым навершием и калитками, расположенными между пилонами (рис. 5, 6). Сохранился проект решетки и ограды этого дома, созданный архитектором А.А. Галицким, который опубликован в издании А.М. Тихомирова «10 лучших особняков Иваново-Вознесенска» [7]. Железные решетки небольшого размера укреплены между каменных столбов на высоком каменном цоколе (рис. 7), как это было принято когда-то в усадебной архитектуре классицизма. Звенья этой ограды одинаковые по рисунку и представляют собой прямоугольную симметричную композицию



из двух орнаментальных фризов, из четырех горизонтальных тяг из полос прямоугольного сечения. Мотив крупной волюты расположен в центре звена, а его рисунок пересекают горизонтальные тяги. Кованый орнамент имеет объемные завитки с накладными, раскованными с тонким рельефом и фактурой листьями. По центру звена помещена форма крупной луковицы. Этот орнаментальный мотив древнерусской архитектуры полюбился архитекторам модерна. Похожий элемент можно встретить в ряде московских решеток, например, в особняке купца Н.В. Игумнова, хотя ограда этого дома выполнена в несколько иной технике и с использованием элементов русского стиля. В.С. Ледзинский, А.А. Теличко, А.В. Зверев писали: «Основа композиции рисунка — повторяющийся плоский элемент, имеющий форму луковицы с цветком в сердцевине. Эта композиционная основа «богато изукрашена» листьями, завитками, стеблями. Использован и излюбленный национальный мотив — две встречающиеся и расходящиеся волюты» [2; с. 95]. В решетке ограды дома И.Д. Бурылина эта луковица создана из объемного прутка. Интересно выполнены окончания завитков в виде расплющенных кузнецом и закрученных двойным витком концов. Таким образом, неоклассицистические решетки отчасти впитали мотивы русского орнамента. Звено решетки справа и слева фланкировано двумя вертикальными орнаментальными вставками, с восьмерками из сердец с круглой цветочной розеткой по центру пересечения стержней — в среднем фризе, S-образным завитком снизу и четырехлепестковой розеткой — в верхнем фризе, а также небольшим кованым навершием из завитков. Крупное ажурное навершие по центру всего звена выполнено из прямоугольного прутка и представляет собой симметричную композицию из трилистника и расходящихся от него большого и малого завитков. В нижнем узком фризе ритмично, согласуясь с рисунком решетки, размещены три небольших колечка, напоминающих об образцах решеток эпохи классицизм. До настоящего времени решетка не сохранилась. Сейчас на ее месте находится ее копия. Ворота также заменены на новую копию. Об оригинальных воротах, спроектированных А.А. Галецким, можно судить только по старым фотографиям начала XX века. Они имели глухие створы из листового железа, поверху которых была расположена орнаментальный композиция, где большие кованые завитки расходились от центра смыкания створов в разные стороны и были дополнены мелкими накладными элементами. Рама створов подымалась высоко вверх, а на ней было укреплено ажурное кованое навершие из разного размера завитков и волют. Орнамент из крупных растительных завитков проходил по верху калиток.

Архитектор стиля модерн А.А. Галецкий был автором ряда построек в Москве, Орехове-Зуеве, Иваново-Вознесенске. Он внес значительный вклад в развитие архитектуры учебных корпусов Императорского Строгановского училища. Художественный металл ряда его построек очень разнообразный, в зависимости от их назначения. Особый выразительный мир художественного металла, в котором он стремится следовать за своим наставником Ф.О. Шехтелем, больше всего проявил себя в купеческих особняках. Разнообразие кованого металла, бронзового и чугунного литья было продиктовано задумкой автора и предпочтением заказчика.

Список литературы:

1. Иванова-Веэн Л.И., Борис А.Г. «Кузнецовскому корпусу» МАРХИ – 100 лет. История строительства по новым архивным материалам // AMIT. - 2015. - № 2 (31). - С. 1-11.

2. Ледзинский В.С., Теличко А.А., Зверев А.В. Художественная ковка и литье Москвы. - М.: Машиностроение, 1989. - 303 с.

3. Нащокина М.В., Нащокина М.В. Архитекторы московского модерна. Творческие портреты. - М.: Жираф, 2005. - 535 с.

4. Петрова Л.В., Горячкина М.В. Историческое наследие города Орехово-Зуево. Сохранение архитектуры промышленных объектов // Баландинские чтения. - 2020. - Т. XV. - С. 63-73.

5. РГАЛИ. Ф. 677, оп. 2, д. 141. Л. 31.

6. Сайгина Л.В. Мироздание Фёдора Шехтеля. - М.: ООО «Русский импульс», 2022. - 640 с.

7. Тихомиров А.М. 10 лучших особняков Иваново-Вознесенска. - Иваново: ИД «Референт», 2013. - 160 с.

8. Усадьба А.Ф. Витова «Богданово» / Государственный институт искусствознания. [Электронный ресурс]. - Режим доступа: http://svodokn.ru/object/101510953?open=true (дата обращения: 04.11.2024).

Н.И. БАРСУКОВА
Доктор искусствоведения, профессор, главный научный сотрудник СПГХПА им. А.Л. Штиглица

N.I. BARSUKOVA
Doctor of Art History, Professor, Chief Researcher of The Saint Petersburg Stieglitz State Academy of Art and Design

СУПРЕМАТИЗМ КАК ХУДОЖЕСТВЕННАЯ ПРОГРАММА РАЗВИТИЯ СОВЕТСКОГО ФАРФОРА НА ЛЕНИНГРАДСКОМ ФАРФОРОВОМ ЗАВОДЕ

SUPREMATISM AS AN ARTISTIC PROGRAM FOR THE DEVELOPMENT OF SOVIET PORCELAIN AT THE LENINGRAD PORCELAIN FACTORY

Впервые в отечественном искусствознании супрематизм анализируется не как стиль или направление авангардного искусства, а как художественная программа реформирования заводских форм на Государственном фарфоровом заводе Ленинграда в 20-30-е годы XX века, которая последовательно проводилась бывшим учеником К. Малевича, главным художником завода Н. Суетиным. В статье осмысливается не только вклад К. Малевича, Н. Суетина, И. Чашника в развитие советского фарфора в 20-30-е годы, но и А. Лепорской, ученицы К. Малевича, в более позднее время, в 60-70-е годы. Прослеживается воплощение ею супрематических идей, композиционных и цветовых приёмов, заложенных в художественную программу. Подчёркивается значительная роль А. Лепорской в её реализации по развитию советского фарфора, обновлению форм и росписи, что также делается впервые.

For the first time in Russian art studies, suprematism is analyzed not as a style or direction of avant-garde art, but as an artistic program for reforming factory forms at the Leningrad State Porcelain Factory in the 20-30s of the XX century, which was consistently carried out by a former student of K. Malevich, the chief artist of the factory N. Suetin. The article explores not only the contribution of K. Malevich, N. Suetin, and I. Chashnik to the development of Soviet porcelain in the 20-30s, but also A. Leporskaya, a student of K. Malevich, at a later time, in the 60-70s. It traces the embodiment of her suprematist ideas, compositional and color techniques embedded in the artistic program. The significant role of A. Leporskaya in her work on the development of Soviet porcelain, the renewal of forms and paintings, which is also being done for the first time, is emphasized.

Ключевые слова: супрематизм, советский фарфор, художественная программа, Малевич, Суетин, Чашник, Лепорская, дизайн.
Keywords: suprematism, Soviet porcelain, art program, Malevich, Suetin, Chashnik, Leporskaya, design.

Художественная программа в искусстве — это теоретическое построение, сознательно выдвигаемое художниками как эстетическая концепция или творческая платформа. Она строится на основе личной авторской позиции художника, который берет на себя смелость и ответственность моделировать целостный образ нового мира. В её структуру





Рис. 1. К. Малевич. Чайник. 1923

Рис. 1а. К. Малевич. Получашка, расписанная супрематической композицией Суетина. 1923

Рис. 2. Н. Суетин (автор росписи). Тарелка «Красный крест». 1923-1924

Рис. 2а. Н. Суетин (автор формы и росписи). Супрематическая чернильница. 1923

входит не только теория, но и практика, реальные действия, результаты которых не могут быть ясны с самого начала. Художественная программа принципиально отличается от направления, течения, стиля и канона в искусстве. Теоретическая платформа художественного течения или стиля обычно содержит в себе элементы самых разных представлений: философских, религиозных, научных, нравственных, которые объединяются и синтезируются в целостную систему. Канон же создаётся традициями, где доминирует практический опыт. Суть художественной программы состоит в том, что она, как правило, отличается от доминирующих в обществе вкусов и представляет новые эстетические конструкты. Ошибки в художественной программе возможны, но они и позволяют совершенствоваться: преодолевать, исправляться и развиваться.

В данной статье впервые рассматривается супрематизм не как художественное направление или стиль авангардного искусства, создателем и главным представителем которого был К. Малевич, а как художественная программа. В качестве аргументов представлены результаты исследования, связанные с изучением внедрения этой программы К. Малевичем и его учениками Н. Суетиным, И. Чашником, А. Лепорской на Государственном фарфоровом заводе в Ленинграде, начиная с 20-х до 70-х годов, что имело большое производственно-культурное значение в утверждении в фарфоре новой формы и чистоты цвета. Это позволяет рассмотреть композиционные и цветовые приёмы супрематизма как художественную программу в общем контексте построения предметов для советского быта.

В современном отечественном искусствознании супрематизм рассмотрен достаточно полно: с позиции формообразования, генезиса форм и стиля [4] и с позиции выявления ключевых философских принципов супрематической теории [3]. Изучено творчество лидера супрематизма и создателя супрематического фарфора на ЛФЗ [5], исследованы биографические данные Н. Суетина и А. Лепорской [2; с. 8]. Тем не менее интерес к супрематизму не ослабевает, появляются новые неизученные аспекты данной темы. Так, например, не была прослежена взаимосвязь между реформированием форм и росписи советского фарфора и супрематизмом как художественной программы, не затрагивалась роль А. Лепорской в этом процессе.

Как известно, супрематизм возник в первой трети XX в. как разновидность абстрактного искусства и получил свое название от латинского слова «supremus», что значит наивысший. Он строится на использовании абстрактных геометрических форм и яркого цвета для создания чисто эстетического и духовного опыта. В этом заключалась его





Чернильница. 1923 год



сущность: комбинации разноцветных плоскостей простейших геометрических форм (прямой линии, квадрата, круга и прямоугольника), погружённых в некое трансцендентное пространство. Такие композиции выражали абсолютные, «высшие» начала реальности, постигнутые интуицией художника. В самом начале существования новой художественной системы под этим термином понималось превосходство цвета над всеми остальными компонентами живописи как лучшего средства передачи энергетики. Супрематизм воплощался в лишённых изобразительности сочетаниях простейших геометрических фигур на плоскости, а с 1916 года в разработке принципов объёмных структур. Появившись как явление чисто художественное, супрематизм превратился в утопическую философскую систему, что проявилось в деятельности группы УНОВИС. «Супрематизм в своей формальной чистоте пояснений не требовал... Визуальное воздействие супрематизма было неизмеримо более убедительным, чем любые многочисленные тексты Малевича» [10].

Теория супрематизма в виде художественной программы, суть которой — создание нового лаконичного стиля, нашла практический выход на Государственном фарфоровом заводе в Петрограде. Считается, что проявление супрематизма в фарфоре является закономерным следствием его развития. В послереволюционное время фарфоровый завод в Петрограде был единственным предприятием, которое не только продолжало работать, но и приносило Советской власти валюту из-за большого спроса на посуду от ГФЗ. К тому же появилась и новая задача — создание предметов массового потребления, таких как чайные, кофейные, десертные сервизы, предметы для сервировки стола, вазы для цветов и многое другое.

Первый период создания советского фарфора был направлен только на обновление росписи на существующих в большом количестве «белье» (изготовленные и обожженные белые формы для сервизов бывшего императорского двора). Революционное пропагандистское содержание тематики с включением лозунгов дало название этому этапу — «агитационный фарфор».

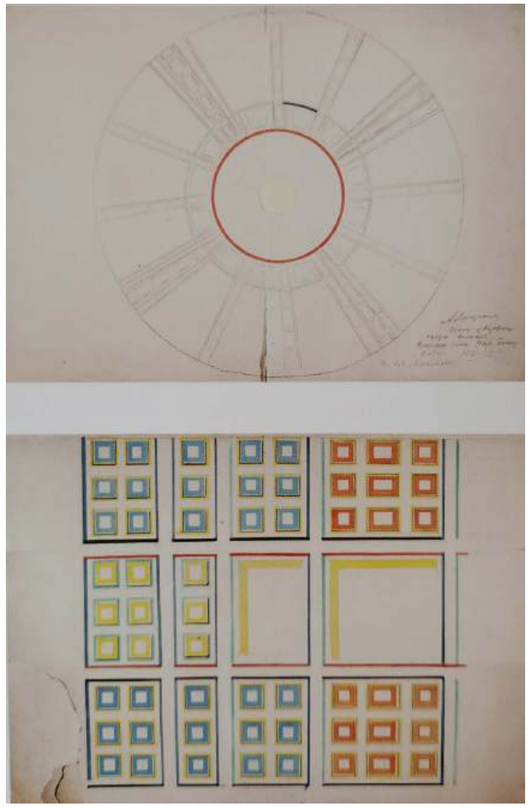
Второй период связан с приходом на завод в 1922 году К. Малевича, Н. Суетина и И. Чашника. Это создание супрематического фарфора как искусства, полное обновление форм и росписи, поэтому не случайно, что Малевича и его учеников определяют на фарфоровый завод в качестве «художников-композиторов», то есть создателей композиций в художественной лаборатории новых форм [5].

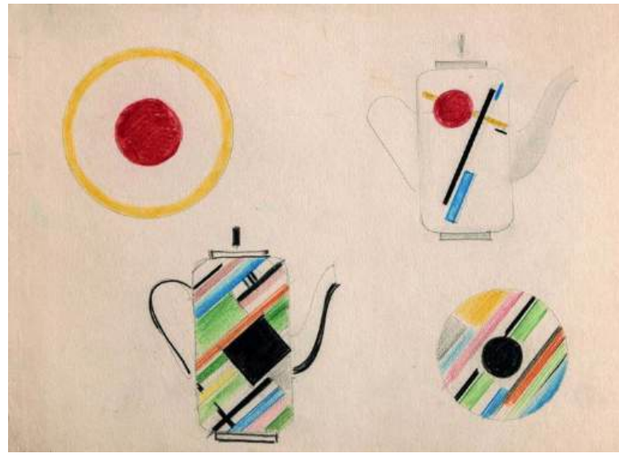
Уже первые изделия в фарфоре, разработанные лидером супрематизма — чайник и получашка, демонстрируют абсолютно новый подход к созданию



предметных форм, которые должны преобразить материальное окружение современного общества (рис. 1, 1а). Малевич разложил подчинённую функциональности форму на первоэлементы: из сферической чашки получились полусферы, а ажурный завиток заменился на плотный прямоугольник. Чайник скомпонован из контрастных геометрических объёмов (цилиндр, куб, прямоугольники, шар) по принципу «динамического покоя», он получился пластически очень сложным для функционального предмета, но стал примером объемного супрематизма. Расположением рисунков на своих формах Малевич не занимался — его наброски переводили на «бельё» Н. Суетин и И. Чашник. Вместо витиеватых узоров на поверхности изделий появились композиции из простых геометрических фигур контрастных цветов, декоративное использование поверхности сменилось конструктивным построением из цветовых пятен. Художники Н. Суетин и И. Чашник расписывают фарфор в соответствии со своими цветовыми предпочтениями: Чашник часто использует чёрный, красный и белый цвета, Суетин — чёрный, жёлтый, оранжевый. Считается, что стиль Чашника отличается большей сложностью композиций, особой эмоциональностью, динамикой, резкими контрастами и массивностью супрематических модулей [5].

После смерти К. Малевича и И. Чашника Н. Суетин остаётся на заводе какое-то время единственным последователем эстетических идеалов супрематизма (до прихода А. Лепорской), но должность художественного руководителя позволяет реализовывать самые смелые идеи. Суетин считал супрематизм системообразующим не только в своей работе, он положил его в основу эстетической и художественной платформы главного фарфорового завода страны. Будучи руководителем завода, он более двух десятилетий являлся наставником и учителем молодых художников и последовательно проводил принципы супрематизма в искусство фарфора. Наставничество и воспитание он воспринимал не как насаждение своих вкусов, а как обучение нюансам мастерства, в основе которых оригинальность концепции и замысла, композиционное построение и общее решение. Супрематизмом была заложена культура формы в целом, которая и определяла его пластические структуры. Белый фарфор, освобождённый от сплошного декора, приобрёл самостоятельную художественную выразительность, он стал не столько фоном, сколько активным элементом цветовых сочетаний. Супрематизм как художественная программа через интерпретацию и школу Суетина определили облик ленинградского фарфора





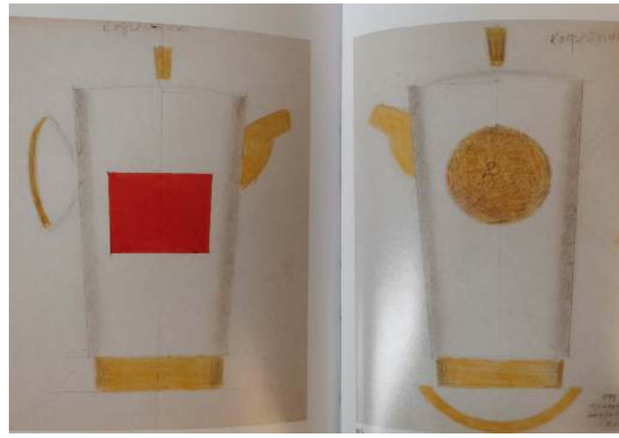




Рис. 3. Н. Суетин (автор росписи). Сервиз «Тракторный». 1932

Рис. 4. А. Лепорская. Эскизы цветового решения фонаря и потолка Железного зала Народного дома в Ленинграде (по наброску К. Малевича). 1931–1932. Картон, графитный карандаш, тушь, гуашь

Рис. 5. А. Лепорская. Графин из кофейно-десертного сервиза «Ленинград». 1960

Рис. 6. А. Лепорская. Эскизы кофейников и тарелок. Вторая половина 1960-х гг. Бумага, графитный, черный и цветные карандаши



Рис. 7. А. Лепорская. Предметы кофейно-десертного сервиза «Ленинград». 1960







Рис. 8. А. Лепорская (автор формы и росписи). Сервиз «Снопы». 1975

на последующие десятилетия в утверждении новых форм, чистоты цвета и композиции.

Собственные работы Николая Суетина отличаются ясностью форм, лаконичностью, позже появляются условно-знаковые фигуративные образы, композицию которых он выстраивает довольно гармонично — в центре располагает одну из базовых геометрических фигур, акцентируя её размером (сервиз «Бабы» или «Хлебный»; тарелки с росписью «Инвалид», «Чёрный силуэт»). «Глубокое осмысление теории супрематизма и практический анализ произведений Малевича помогли Суетину избежать легкой и поверхностной имитации, опиравшейся на набор простых геометрических форм, осознанно уйти от невольной стилизации» [5].

В сфере формотворчества он переходит к самостоятельным оригинальным работам. Суетин изменил многие формы фарфоровых изделий завода, придав им строгие геометрические формы. Поскольку пластичность фарфора позволяла создавать и принципиально новые формы, такие как архитектоны Малевича — пространственные супрематические композиции, где соединялись объёмные и плоские формы, создавалось ощущение пластической напряженности и динамичности, что являлось одной из основ авангардного стиля, Суетин создаёт по этому подобию супрематические, но уже функциональные предметы для нового быта. Это чернильницы, солонки с супрематическим поясом, чайники, кувшины, четырёхгранные вазы «Крокус», вазы с каннелюрами «Архитектон» и вазы в виде уплощённого овоида (рис. 2, 2а, 2б).

В 1930-е годы его изображения на изделиях стали более строгими, а компоновка геометрических фигур более организованной, подчинённой форме тарелки или чашки (сахарница «Ситчик», 1935; сервиз «Агроград» или «Тракторный»). В сервизе «Тракторный» он использует чередующиеся в горизонтальном направлении красно-оранжевые, чёрные и зелёные полосы. Однако орнаментальный характер росписи получает у него образную трактовку: белые силуэты тракторов, обозреваемые с высоты, движутся друг за другом, внося в роспись элемент предметной конкретности и ассоциации с работой К. Малевича «Красная конница» (рис. 3). Н. Суетин пытается здесь решить и проблему движения орнаментальных композиций: принципу кругового движения подчиняется и план расстановки сервиза: все его составляющие экспонируются по кругу, центр которого образует большое блюдо-поднос.

Параллельно Н. Суетин работает над архитектурно-оформительскими проектами советских выставочных павильонов в Париже 1937 года и Нью-Йорке в 1939 году вместе с А. Лепорской (была создателем цветовой гаммы интерьеров). Фактически Малевич, Суетин и Лепорская разработали методологию зарождающегося в СССР дизайна, основанную на методе супрематизма. Беспредметные композиции они воспринимали как основу для универсального преображения окружающих человека форм. Лепорская совместно с Малевичем занималась интерьерами Дома культуры Промкооперации (ДК имени Ленсовета), Театра комедии, работала над окраской интерьеров Железного зала в Народном доме на Петроградской стороне Ленинграда (рис. 4). В военное время они с Суетиным продолжают работу над экспозиционным дизайном в Музее партизанского движения (Музей обороны и блокады Ленинграда).

Именно Суетин пригласил Анну Лепорскую на фарфоровый завод. Влияние К. Малевича и Н. Суетина на А. Лепорскую огромно — несмотря на то что, она пришла на завод позже, в 40-е годы, а системно начала работать над фарфором уже после окончания войны, в её авторских работах последовательно наблюдается использование супрематизма и в 50-е, и в 60-е годы. Вразрез с украшательскими тенденциями декоративного искусства 50–70-х годов она избегала показных эффектов и парадной импозантности. А. Лепорской удавалось последовательно проводить линию воплощения элементов любимого ею супрематизма, даже в серийных сервизах художница использует цветные полосы, квадраты, применяет цветопись (рис. 7, 7а, 7б, 7в). Лепорская создаёт геометризированные формы утилитарного характера: вазы, чайные сервизы, сосуды для вина (рис. 5). Особый интерес представляют эскизы росписи по фарфору, карандашные зарисовки, фиксирующие поиск новых форм, использование приемов супрематизма (рис. 6, 6а). Этот поиск был чрезвычайно важен для нее. Её ученики и исследователи творчества всегда вспоминают слова художницы, объяснявшей коллегам принципы супрематизма в пластике фарфора: «В работе над формой в фарфоре ясно, что ни функциональность предмета, ни технология не должны разрушать основного закона — гармонии делаемой вещи».

Значение творчества А. Лепорской определяется не столько отдельными достижениями, как бы примечательны они ни были. Её роль в продолжении идей супрематизма как художественной программы обновления фарфоровых форм массового потребления для быта. Из системы супрематизма А. Лепорская вынесла обостренное понимание художественной выразительности формы, цвета, ритма, пропорций, пространственных отношений и интерес к конструированию бытовых предметов (рис. 8).

Ученик А. Лепорской, художник-керамист Ю. Новиков, вспоминает, что в 70-е годы XX века она, будучи руководителем его диплома от завода, старалась передать ему основы супрематической композиции и строения формы в виде стройной и последовательной системы художественных принципов и идейно-эстетических воззрений [6]. Пластические находки супрематизма Ю. Новиков воплотил в чайно-кофейном сервизе «Памяти Малевича», где с её помощью решал задачи перехода формы из круга в квадрат. Однако супрематическую форму расписать в соответствующей стилистике в то время не представилось возможным по идеологическим причинам [1].



Создавая формы мебели, экспозиционных стендов, фарфоровых сервизов, А. Лепорская всегда стремилась к архитектоническому единству и чётко продуманной ритмической организации пространства. Каждый из созданных ею предметов обладает тем качеством, которое трудно назвать иначе, как «построенностью». Речь идёт о строгой соразмерности частей, составляющих композицию, и чётко отграниченных друг от друга чистой и гармоничной линией. Прямые и изогнутые поверхности чередуются в обдуманном ритме, пластические объёмы свободно развёртываются в пространстве. Основными средствами художественного выражения становятся линия контура и силуэт.

Вслед за Н. Суетиным А. Лепорская также придаёт большое значение пропорциям. По её убеждению, именно от пропорций подчас зависит эмоционально-образное звучание произведения декоративного искусства, и достаточно чуть-чуть изменить их, чтобы придать замыслу совершенно новый оттенок. Это решающее «чуть-чуть» нередко ускользает от теоретического расчёта и раскрывается лишь творческой интуицией.

Таким образом, супрематизм как художественная программа развития советского фарфора на ЛФЗ предстаёт как стройная и последовательная система художественных принципов и идейно-эстетических воззрений. Теоретическое моделирование художественной системы осуществлялось не только К. Малевичем, Н. Суетиным, И. Чашником, но в более позднее время и А. Лепорской, которая была очень точной по своему пластическому языку и оставалась верной этим принципам до конца жизни. Все они были продолжателями теории супрематизма К. Малевича, входили в группу УНОВИС, имевшей цель по преобразованию всех видов пластических искусств, созданию новых форм, орнамента и утилитарных предметов. Роль А. Лепорской огромна — именно ей удалось не только сохранить архив Малевича с рисунками и эскизами, осмыслить его учение, но и воплотить идеи супрематизма в виде стройной системы в своём творчестве. Реформаторы искусства создали новую пластику вещей с учётом критериев массового фарфора: художественная выразительность, экономичность, гигиеничность, согласованность с общим обликом современного интерьера. Применение концептуальных идей супрематизма — искусства, сосредоточенного на абстрактных геометрических формах к художественному оформлению фарфора, явилось на редкость удачным сочетанием.

Список литературы:

1. Барсукова Н.И. Петербургские традиции в творчестве Юрия Новикова – к проблеме художника и художественной школы // Декоративное искусство и предметно-пространственная среда. Вестник МГХПА. - 2018. - № 1, ч. 1. - С. 261-279.
2. Вострецова Л., Карасик И., Матвеев Л. Анна Лепорская. Живопись. Графика. Фарфор. - СПб.: Русский музей, 2021. - 120 с.
3. Голенок М.П. Философия супрематизма Казимира Малевича // Философские науки. - 2015. - № 2. - С. 6-9.
4. Желондиевская Л.В., Барышева В.Е. Формообразующие принципы супрематизма Малевича как основа стиля XX века // Вестник ОГУ. - 2014. - № 5 (166). - С. 112-116.
5. Кумзерова Т.В. Работа супрематистов на Государственном фарфоровом заводе: основные этапы и концепции // Новое искусствознание. - 2019. - № 4. - С. 6-15.
6. Новиков Ю.М. Традиции супрематизма в современной художественной керамике // Предметно-пространственная среда – история и современность. - Нижний Новгород: ННГАСУ, 2010. - С. 94-97.
7. Петров В. О творчестве Лепорской // Декоративное искусство СССР. - 1962. - № 11. - С. 19-21.
8. Ракитин В. Николай Михайлович Суетин. - М.: Русский Авангард RA, 1998. - 228 с.
9. Рождественская С.Б. «Искусство в быт»: Выставка новых образцов изделий художественной промышленности // Советская этнография. - 1961. - № 6. - С. 110-120.
10. Хан-Магомедов С.О. Казимир Малевич. - М.: С.Э. Гордеев, 2010. - 271 с.

Э.М. АНДРОСОВА
АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна», заведующая кафедрой дизайна АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна», кандидат культурологии, доцент, член Союза дизайнеров России

E.M. ANDROSOVA
ANO VO «Institute of Business and Design», head of the design department of ANO VO «Institute of Business and Design», Ph.D. in cultural studies, associate professor, member of the Union of Designers of Russia

В.В. САМСОНОВА
АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна», декан факультета дизайна и моды АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна», доцент, член Союза художников России

V.V. SAMSONOVA
ANO VO «Institute of Business and Design», Dean of the Faculty of Design and Fashion, ANO VO «Institute of Business and Design», Associate Professor, member of the Union of Artists of Russia

ОТ ИННОВАЦИЙ ВХУТЕМАСА К НОВЫМ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫМ КОНЦЕПЦИЯМ XXI ВЕКА. ПРЕЕМСТВЕННОСТЬ ОБУЧАЮЩИХ ПРАКТИК ВАРВАРЫ СТЕПАНОВОЙ В ПРОГРАММАХ МОДУЛЯ «ДИЗАЙН КОСТЮМА» ТВОРЧЕСКИХ ВУЗОВ РОССИИ

FROM VKHUTEMAS INNOVATIONS TO THE NEW EDUCATIONAL CONCEPTS OF THE XXI. THE CONTINUITY OF VARVARA STEPANOVA'S TEACHING PRACTICES IN THE PROGRAMS OF THE COSTUME DESIGN MODULE OF CREATIVE UNIVERSITIES IN RUSSIA

Статья затрагивает некоторые аспекты преемственности программы Варвары Степановой по курсу художественной композиции, реализованной в мастерских ВХУТЕМАСа в 1924-1925 годах, и учебных программ курса «Дизайна костюма» Института бизнеса и дизайна.
Профессор Степанова в начале XX века заложила основу системного видения процесса художественного проектирования костюма, ее наработками пользуются современные проектировщики различных направлений XXI века.

The article touches on some aspects of the continuity of Varvara Stepanova's program in the course of artistic composition, implemented in the workshops of VKHUTEMAS in 1924-1925, and the curricula of the course «costume design» of the Institute of Business and Design. At the beginning of the XX, Professor Stepanova laid the foundation for a systematic vision of the process of artistic costume design, the achievements of which are used by modern designers of various directions of the XXI century.

Ключевые слова: конструктивизм, текстиль, авангард, прозодежда, спортодежда, ВХУТЕМАС.
Keywords: constructivism, textiles, avant-garde, workwear, sportswear, VKHUTEMAS.

Конструктивизм как одно из самых значимых направлений внесло видимый вклад в искусство авангарда XX века, повлияв на пространственные и прикладные виды искусства.

1920-е годы для нашей страны характеризуются революционной перестройкой всего уклада жизни, как общественной, социальной, так и личностной, индивидуальной надстройки самого человека. Встали задачи привнесения новых социальных идей во всё жизненное пространство человека, формирование нового типа индивидуума, с заменой приоритетов коллективного над собственническим сознанием.

Новое время требовало новой эстетики, нового искусства.

В 1920 году в Москве две Свободные государственные художественные мастерские на базах Строгановского училища и училища живописи, ваяния и зодчества, объединились в единый творческий институт — Высшие художественно-технические мастерские, ВХУТЕМАС.



Рис. 1. В.Ф. Степанова. Проекты мужского и женского спортивных костюмов. 1923 г.

Рис. 2. Варвара Степанова в кепке продавца Госиздата, сшитой по ее эскизу

ВХУТЕМАС трансформировал стиль и идеи авангарда в дизайн.

Революционная суть образовательной системы ВХУТЕМАСа отличалась равновеликостью художественных и производственных учебных дисциплин. Новый прогрессивный курс пропедевтики преподавался на «Основном отделении». Он давал знания по пространственному видению и понятиям объема, графики и колористики.

Возникло по-настоящему инновационное производственное искусство, отражавшее концепцию ВХУТЕМАСа — интеграцию художественного и инженерного творчества. Принципиально новым было прямое, непосредственное «здесь и сейчас» взаимодействие теории и практики.

В практическую реализацию идеи — сформировать производственное искусство включились преподаватели института: А. Родченко, В. Степанова, Л. Попова, В. Татлин, А. Веснин, Э. Лисицкий и другие художники авангарда.

Их творческие и методические опыты, эксперименты позволили сформировать уникальную стержневую программу производственного факультета ВХУТЕМАСа. Таким образом, был методически оформлен формально-аналитический метод преподавания производственного искусства.

В 1924–1925 годах Варвара Федоровна Степанова инновационно преподавала дисциплину «Художественная композиция» на текстильном факультете ВХУТЕМАСа. Отдельного факультета дизайна одежды в институте не было, так как сам термин и понятие «мода» рассматривался в постреволюционных 1920-х годах в негативном аспекте, как пережиток мещанства прежней России.

Профессором В.Ф. Степановой была составлена программа обучения по курсу «Художественная композиция» для текстильного факультета ВХУТЕМАСа.

В первых трех параграфах этой программы даются основные задания по композиции и цветовому решению в различных проектных формах. Особое внимание уделялось цвету, так как форма и цвет в текстильном дизайне взаимосвязаны. В учебный процесс по дисциплине «Орнамент текстильных изделий» на кафедре дизайна костюма Института бизнеса и дизайна включено более половины заданий из этой программы В. Степановой. Несмотря на то, что прошло сто лет со времени внедрения этой программы, задания для процесса обучения остаются актуальными.

В параграфе 4 программы В.Ф. Степановой читаем:

«Проектирование одежды и костюма:

а) прозодежда. Задания: машинист, механик, слесарь, ткач, наборщик, оператор, пилот, инженер, агроном и пр.;

б) спецодежда. Задания: для медперсонала, рабочих на газовом заводе, костюм для пожарного и пр.;

в) спортодежда. Задания: костюмы для баскетбольных, хоккейных, футбольных команд, костюмы разных обществ по физкультуре, индивидуальные костюмы для всякого рода физических упражнений и спорта;

г) униформа (кондуктора, контролеры, конторские служащие);

д) костюмы бытового типа. Задания: костюмы для празднеств, манифестаций, домашний костюм, универсальный, белье и пр.» [1].

В этой программе педагог В.Ф. Степанова определяет классификацию одежды по функциям и закрепляет термины «прозодежда», «спецодежда» и «спортодежда».

Немногим ранее, занимаясь прозодеждой, Степанова провозгласила: «Костюм сегодняшнего дня — прозодежда». Смещая с пьедестала термин «мода», в понимании быта, привычек и эстетических вкусов отжившей эпохи, художник-проектировщик В. Степанова выдвигает на первый план одежду, организованную для труда в различных отраслях производства, «которую можно показать только в процессе работы в ней» [2].

Далее автор пишет: «В ней самым важным моментом становится ее фактурная часть (обработка материала), то есть выполнение. Мало дать проект удобно, остроумно решенного костюма — надо его сделать и продемонстрировать в работе, только тогда мы его увидим и будем иметь о нем представление» [3].

Степанова в то далекое время предвосхитила появление так называемых «опытных образцов» одежды, создаваемых сегодня для апробации в естественных условиях эксплуатации костюма на человеке, перед запуском в производство партий такой одежды.

В наше время дисциплина «Выполнение проекта в материале» входит в число обязательных в программах обучения дизайнеров костюма.

Художница-конструктор Степанова предлагала заменить декоративность и украшательство удобством и целесообразностью производственных функций.

Варвара Степанова первой ушла от излишней декоративности в костюме и приемов украшательства. Все функциональные швы и строчки теперь служили элементами декора. Швы нередко выставлялись наружу, не «прятались» внутри одежды, а конструктивно и активно подчеркивались, выполняя функцию декоративного оформления швейного изделия. Дизайнер дополнительно выделяла их цветом, тем самым введя в производственную моду стиль функциональной декоративности. Эстетика костюма от Варвары Степановой рождалась в самом процессе производства и пошива одежды. Рассматривая сегодня ее изменения в прозодежду постреволюционной России, напрашивается вывод об очевидном сходстве с творениями художников-деконструктивистов мира современной моды, таких как Рей Кавакубо.

По сути, Варвара Степанова намного опередила время, предложив характерные элементы деконструктивистского дизайна в костюме 1920-х.

Думая как художник, она предлагала при проектировании прозодежды разрабатывать лимитированное количество базовых моделей-конструкций костюмов, впоследствии трансформируя их для конкретной профессии путем насыщения необходимыми деталями (карманами, манжетами, лямками, клапанами и пр.). Такой подход по своей инженерной сути предполагал использование модульных конструкций, для дальнейшего разнообразия костюмов на единой конструктивной основе [4]. В настоящее время на направлении дизайна костюма Института бизнеса и дизайна успешно внедрен и реализуется модульный метод проектирования костюма. Идеи и практические разработки В. Степановой стали предтечей метода проектирования костюма на единой базовой основе. Программные установки



Степановой способствуют расширению технических возможностей производства и раздвигают границы проектного творчества в наши дни.

Изучая возможности эмоционального и визуального воздействия цвета и группы цветов, Степанова утвердила в спецодежде актуальные до сих пор сочетания цветов: серого и черного, серого и оранжевого; серого, синего и черного.

В современных программах обучения дизайнеров костюма много времени уделяется получению навыков проектирования и составления капсульного гардероба одежды. И тут напрашивается прямая параллель с работами В.Ф. Степановой по созданию капсул одежды для человека нового типа советской России. Именно Варвара Степанова спроектировала авторский вариант капсульного гардероба, значительно улучшив и расширив проект капсульной одежды, предложенный первым наркомом просвещения РСФСР Анатолием Луначарским. В статье «Культурная революция и искусство» 1924 года он предложил свой взгляд на гардероб человека новой формации, определив достаточность трех капсул: прозодежда для похода на работу, спортодежда для физкультуры и отдыха и праздничная одежда. «Нет никакого сомнения, — писал Луначарский, — что прозодежда, спортодежда и специальная праздничная одежда будут тремя типами, которые выгонят вон нейтральную и неприспособленную одежду, создававшуюся в течение XIX века».

В свою авторскую капсулу Варвара Степанова включила следующий набор одежды будущих строителей коммунизма: прозодежда, спецодежда, спортодежда, униформа, костюмы для манифестаций и праздников, повседневные универсальный костюм, домашний костюм и белье. Все эти виды костюмов должны были проектировать студенты ВХУТЕМАСа.

Таким образом, Варвара Степанова, проработав в направлении создания текстиля и костюмов недолгий период, стала апологетом производственного искусства.

Особое место в программе обучения будущих производственных художников Варвара Степанова уделяла одежде для спорта, которой она дала точное определение — спортодежда. В молодой Советской России спорт стал новой религией. По убеждению В. Степановой: «Цвет спорткостюма в данном случае один из самых действительных факторов, так как спортивные состязания происходят в большом пространстве, а показательные спортпраздники — при огромном количестве зрителей. Различить участников по покрою костюма для зрителя часто бывает невозможно, да и для самого участника по цвету несравненно быстрее узнать своего партнера.

Форма спорткостюма должна выходить из тех или иных цветных комбинаций. Главное же требование покроя спортодежды всех видов спорта — минимум одежды и несложность ее одевания и ношения» [5].

Степанова считала важной доминирующую роль цвета в спортивной одежде, указывала на важность выделения цветом формы спортсменов каждой команды и предлагала для таких костюмов яркие, выразительные цвета, подчеркивающие энергию, молодость и силу спортсменов. Она связывала с энергетикой спортодежды определенные цветовые комбинации, рождающие конкретные формы костюмов. По сути, задолго до появления термина «цветоформа» [6], который ввел в проектные дисциплины А.Г. Устинов, Степанова утверждает взаимосвязь формы и цвета, как основных элементов композиции костюма. Студенты, выполняя задания программы, постигали законы восприятия формы и цвета, развивая пространственное мышление, композицию элементов в объеме и пропорциях.

Анализируя творческие работы Варвары Степановой, можно с уверенностью утверждать, что она обладала воистину революционно острым и уникально индивидуальным чувством цвета, умела его направленно использовать, по необходимости настаивая на предпочитаемых ей красном, синем и черном цветах.

Цвет стал важным элементом ее авторского стиля. Пример В. Степановой учит рациональному использованию цвета в массовом искусстве и дизайне. Педагог своими практическими работами доказывала способность цвета вызывать дополнительные яркие эмоции. Особое внимание художница-проектировщик уделяла спортодежде красного цвета. Красный спортивный цвет Степановой — осознанный, восторженный, победно-позитивный и утвердительный.

Варвара Степанова своей спортодеждой утвердила и сделала красный цвет общественным достоянием в костюме молодой Советской России.

В настоящее время на факультете дизайна Института бизнеса и дизайна прошла апробацию и успешно реализуется учебная программа по дисциплине «Цвет в костюме». Основы разработки грамотной, функциональной цветоформы, с заданными рациональными задачами, заложенные В. Степановой, постигают современные проектировщики костюма.

Утверждая функциональность и практичность в дизайне, Варвара Степанова повлияла на развитие спортивной одежды в целом.

Сила дизайна в том, что он делает человека сознательным, формируя аналитический подход к предметно-пространственной среде, позволяя менять ее в проектных целях современных видений.

В шестом параграфе программы обучения профессора В.Ф. Степановой читаем: «Исследовательская работа над изучением хода развития и установления современного стиля:

а) практическое наблюдение за текущей сменой рисунков тканей в советской текстильной промышленности с зарисовками;

б) усвоение эволюции изменений в так называемой «моде» и анализ её;

в) наблюдение за текущей действительностью с целью выработки методов сознательного отношения к требованиям, выдвигаемым перед нами новыми общественными условиями» [7].

Педагог Варвара Федоровна Степанова делает акцент на важности ведения научно-исследовательской работы при проектировании современных дизайнов. Погружение в социокультурные и общественные процессы, историческое и перспективное видение предмета и области проектирования в целом позволяет проектировщику развить навыки аналитического мышления в конкретной области изучения. Анализ и определение характеристик современного стиля в дизайне костюма и моды определены Степановой как обязательные учебные навыки при работе над современным стилем костюма. Эти программные требования не утратили своей актуальности и по сей день.

В современных условиях рынка моды перед студентами-дизайнерами костюма стоят задачи исследовательского и аналитического характера при ведении проектной деятельности.

Таким образом, Высшие художественно-технические мастерские явили миру новый тип художника производственного искусства — художника-проектировщика. Миссия ВХУТЕМАСа по созиданию основ дизайна в Стране Советов была выполнена. Программа обучения профессора ВХУТЕМАСа Варвары Фёдоровны Степановой для текстильного факультета стала основополагающей, практически значимой системой сводов правил и методических наработок предмета дизайн костюма. Варвара Степанова опередила время, предвосхитив современные тенденции и пути развития дизайна в новейшей мировой истории стиля.

Примечания:

1. Степанова Варвара. Человек не может жить без чуда / Варвара Степанова. - М.: Ад Маргинем Пресс, 2023. - С. 215-216.
2. Там же. С. 212.
3. Там же.
4. Лаврентьев А. Н. Перекрестки авангарда. Родченко, Степанова и их круг / А.Н. Лаврентьев. - М.: АСТ, 2024. - 144 с.
5. Степанова Варвара. Человек не может жить без чуда / Варвара Степанова. - М.: Ад Маргинем Пресс, 2023. - С. 213-214.
6. Устинов А.Г. Цветовая форма. Вопросы семантики // Техническая эстетика. - 1988. - № 12. - С. 23.
7. Степанова Варвара. Человек не может жить без чуда / Варвара Степанова. - М.: Ад Маргинем Пресс, 2023. - С. 216-217.

Список литературы:

1. Авангард – театр – мода: Каталог экспозиции. - М.: Северный паломник, 2019. - 184 с.: ил.
2. Бесчастнов Н.П., Лаврентьев А.Н. Ткань авангарда / Арт-директор В.В. Крылова. - М.: ИД «РИП-холдинг», 2020. - 336 с.: ил.
3. Варст. Костюм сегодняшнего дня – прозодежда // ЛЕФ. - 1923. - № 2. - С. 65-68: ил. 4.
4. Даёшь конструктивизм! Каталог выставки / Сост. Наталия Козлова. - М.: Северный паломник, 2020. - 212 с.: ил.
5. Данчев А. 100 арт-манифестов: от футуристов до станкистов / Алекс Данчев. - М.: Альпина нон-фикшн, 2022. - 594 с.
6. Дуглас Шарлотта. Лебеди иных миров и другие статьи об авангарде / Ш. Дуглас - М.: Три квадрата, 2015. - 368 с.: цв. вкл.
7. Ермилова Д.Ю. История домов моды. – М.: Академия, 2003. - 288 с.
8. Ефимов А. Цвет + форма. Искусство 20-21 веков (живопись, скульптура, инсталляция, лэнд-арт, дигитал-арт)/ Андрей Владимирович Ефимов. - М.: Букс МАрт, 2014. - 616 с.: ил.
9. Лаврентьев А.Н. Перекрестки авангарда. Родченко, Степанова и их круг / А.Н. Лаврентьев. - М.: Издательство АСТ, 2024. - 352 с.: ил.
10. Новейшая мода / Под ред. Терри Джонса и Сьюзи Раштон; пер. с англ. Д. Перовой. - М.: АСТ: Астрель, Taschen, 2008. - 191 с.: ил.
11. Пионеры супрематизма. Проект «Вербовка-100»: каталог коллекции. - М.: Северный паломник, 2019. - 120 с.: ил.
12. Сарабьянов А.Д. Русский авангард. И не только / Андрей Сарабьянов. - М.: АСТ, 2024. - 304 с.: ил.
13. Степанова Варвара. Человек не может жить без чуда / Варвара Степанова. - М.: Ад Маргинем Пресс, 2023. - С. 215-216.
14. Строгановка: 190 лет русского дизайна: (монография) / С.В. Курасов, А.Н. Лаврентьев, Е.А. Заева-Бурдонская, А.В. Сазиков; (науч. ред. А.Н. Лаврентьев). - М.: Русский мир, 2015. - 608 с.: ил.
15. Шарлотта Силинг. Мода. 150 лет. Кутюрье. Дизайнеры. Марки / Пер. с нем. Л.И. Кайсарова. - М.: Астрель, 2011. - 513 с.: ил.
16. Эксперимент в дизайне: учеб. пособие / сост. Александр Лаврентьев - М.: ИД «Университетская книга», 2010. - 244 с.: ил.

Т.О. ШУЛИКА
Кандидат архитектуры, профессор, зав. кафедрой «Дизайн архитектурной среды» МАРХИ

T.O. SHULIKA
Candidate of Architecture, Professor, Head of the Department of Architectural Environment Design at the Moscow Institute of Architecture

РОЛЬ ТРАДИЦИЙ АВАНГАРДА В ФОРМИРОВАНИИ «КАРТИНЫ МИРА». ОПЫТ УЧЕБНОГО ПРОЕКТИРОВАНИЯ

THE ROLE OF AVANT-GARDE TRADITIONS IN FORMATION OF THE «WORLDVIEW». EDUCATIONAL DESIGN EXPERIENCE

Чем дальше мы отдаляемся от времени Авангарда, тем сложнее осуществляется диалог между современным поколением проектировщиков и его традициями. В первую очередь, это касается архитектурной и дизайнерской педагогики. На первый взгляд, в этом нет никакой проблемы, само время расставляет акценты и предлагает новые инструменты проектирования, а долг проектировщика – идти в ногу со временем и выражать его букву и дух. Но сегодня, как и всегда, не отменимо формирование художественного сознания студента, где обязательно должно присутствовать понятие «картина мира», в котором Авангард и его герои, несомненно, играют роль необходимого к освоению художественного фундамента. На примере цикла учебных проектов «Архитектура на волнах цивилизации» статья описывает опыт и методику проектирования «Трибуны для ректора» со студентами первого курса кафедры ДАС МАРХИ.

The further we move away from the time of the Avant-garde, the more difficult the dialogue between the modern generation of designers and its traditions becomes. And first of all, this concerns architectural and design pedagogy. At first glance, there is no problem in this, time itself places accents and offers new design tools, and it is the duty of the designer to keep up with the times and express its «letter and spirit». But today, as always, the formation of the student's artistic consciousness cannot be canceled, where the concept of «worldview» must necessarily be present, in which the Avant-garde and its heroes undoubtedly play the role of an artistic foundation necessary for mastering. Using the example of the series of educational projects «Architecture on the Waves of Civilization», the article describes the experience and methodology of designing the «Tribune for the Rector» with 1st year students of the Department of DAS MARKHI.

Ключевые слова: картина мира, художественное сознание, русский Авангард, методы проектно-художественного образования.
Keywords: worldview, artistic consciousness, Russian Avant-garde, methods of design and art education.

Проблема, которую затрагивает данная статья, отвечает сразу на две темы конференции. Это «Современное мировоззрение в формировании концептуальных основ художественных программ» и «Технологии и методы художественного образования». Вторая тема непосредственно связана с реалиями учебного процесса, который был организован в учебной мастерской кафедры «Дизайн архитектурной среды» МАРХИ в течение второго семестра со студентами первого курса. Работа строилась на последовательном знакомстве с базовыми парадигмами развития архитектуры — от классики до сегодняшнего дня. В эту структуру были включены две объединяющие процесс задачи — познакомить студентов с русским Авангардом и продолжить освоение темы «Пространства», начатой в первом семестре, на этот раз — через освоение творчества мастеров-архитекторов XX–XXI веков.

Процесс строился как пять тематических блоков по периодам развития архитектуры. Вводный блок «Пространство профессии» знакомил со «Словарем дизайнера» [1], откуда студенты получили общую картину имен, понятий, смыслов. Первый блок «Классика» предваряла установочная лекция доктора архитектуры, профессора кафедры «Истории архитектуры и градостроительства» МАРХИ К.В. Кияненко «Архитектура на волнах цивилизации», в которой студентам была показана общая картина периодов, с которыми им предстоит работать, их место в истории и ключевые характеристики.

В методическом слое каждый из четырех периодов был соотнесен с понятиями пластического языка и технологиями выполнения заданий: Классика — плоскость, Авангард — объем, Постмодернизм — пространство и завершающая Современность или Метамодернизм — виртуальное пространство. Все проектируемые объекты были так или иначе привязаны к комплексу зданий МАРХИ на Рождественке и его среде. Плоскость изучалась через чертеж фасада классического главного корпуса, для которого студенты предварительно делали обмеры. Объем — в макете «Трибуна для ректора» для институтского двора, о конкретностях этого задания более подробно далее расскажет этот текст. Пространство рекреации для студентов проектировалось на фундаментах бетонного «недостроя» на заднем дворе МАРХИ, на месте бывшего каретного сарая, проект подавался как компьютерный коллаж, с опорой на творчество современных художников и архитекторов. И завершался цикл проектов семестра виртуальным пространством — видеосюжетом «Итоги года», где «отпущенные на свободу» в выборе ориентиров, в течение месяца в рамках дисциплины «Проектная практика» студенты писали эссе, сочиняли сценарий, снимали видеосюжеты, искали музыкальное сопровождение, монтировали «фильм».

Таким образом, задача погружения в основы профессионального языка и проблематику проектирования была организована в виде «экспресс-путешествия» по базовым категориям истории архитектуры и дизайна — с целью формирования «картины мира», основы которой, не откладывая в долгий ящик, мы закладываем, начиная с первого курса.

Прежде чем описывать упражнения и их результаты, позволю себе короткое отступление об особенностях преподавания проектных и творческих дисциплин на кафедре ДАС МАРХИ. Кафедра «Дизайн архитектурной среды» была основана в 1988 году и возглавлена проф. Г.Б. Минервиным в ответ на государственный запрос на формирование архитектурного дизайна в образовании. Актуальная методология работы кафедры в основе своей сформирована в процессе 30-летней работы профессором А.П. Ермолаевым и затем развита его учениками, которые на сегодняшний день составляют большинство педагогического состава кафедры. «Школа Ермолаева» вобрала черты и методы передовых школ XX века — Баухауса и ВХУТЕМАСА, опираясь на архитектурное образование автора, его опыт работы во ВНИИТЭ и художественную практику. В результате получился целостный взгляд на образование архитектора-дизайнера — проектно-пластический синтез, синтез аналитического и художественного [2].

Изначальная необходимость соединения профессий архитектора и дизайнера сформировала ряд методов, применяемых для преподавания архитектурно-дизайнерского проектирования. Для учебного процесса на кафедре характерен синтез не только творческих профессий, но в целом синтез как метод. Это проявляется в соединении традиционных художественных дисциплин «Рисунок», «Живопись», «Скульптура» в единый курс «Основ пластической культуры», что позволяет строить учебный процесс гибко, говорить об искусстве объемно, как о части профессии. Теория преподносится внутри учебно-практических заданий, благодаря чему даже небольшое упражнение превращается в исследовательский мини-проект. Иногда на разных курсах могут делаться одни и те же упражнения, но каждый раз появляются новые вводные, и студент становится за год другим человеком — в этом проявляется принцип «спиральности» образования. Также для процесса важно внеучебное творчество и профессиональная практика педагогов: они должны находиться в актуальном контексте того, что преподают, и на личном опыте понимать проблемы, связанные с проектно-художественной работой.



Рис. 1. Плакаты «Феномен Авангарда»:
а) Работа Виктории Обыдёновой; б) Работа Марии Михневич; в) Работа Жанны Матюхиной

Говоря про методические инструменты, можно выделить большой блок, связанный с работой руками и художественными материалами. Это:

– графический анализ, соединяющий художественное и аналитическое;

– работа минимальными средствами, позволяющая проявить суть объекта;

– использование конструктора и предметных подборов с заданными пластическими характеристиками для экспресс-моделирования;

– различные техники макетирования для создания моделей с проявленными пластическими, либо пространственными характеристиками в зависимости от задачи.

Нетрадиционным для академического архитектурного образования ноу-хау кафедры ДАС является использование сценического перформанса для освоения и познания пространства, объектов, самих себя. Поскольку театр — это синтез искусств, даже в самом упрощенном виде он позволяет совершать творческие «прорывы» в работе.

Упражнения служат не только воспитанию, развитию навыков, необходимых для становления в профессии, таких как насмотренность, чувство композиции, рисовально-живописные навыки, пространственное мышление и др., но могут работать и как полноценные инструменты для использования в профессиональной деятельности: различные виды исследования, эскизирование, макетирование, моделирование — это то, что ежедневно требуется архитектору и дизайнеру для текущей работы и может служить материалом ее представления.

Следуя контексту тематики конференции, рассмотрим один из четырех учебных проектов — «Объем», смысловым стержнем которого было знакомство студентов с русским Авангардом, его именами и основными течениями. И началось оно с посещения выставок «Мельников/Melnikoff» в Музее архитектуры им. Щусева и «Конструктивизм. Начало. 1922» в пространстве центра «Зотов» накануне начала семестра.

Блок «Неклассика» открывала лекция «Феномен Авангарда», где, опираясь на три его базовых периода — «хаос футуризма», «динамику супрематизма» и «организованность конструктивизма», был представлен дайджест основных имен и произведений, а студенты делали зарисовки наиболее выразительных фрагментов лекции. Таким образом, в занятия по АДП (Архитектурно-дизайнерскому проектированию) были встроены задания по ОПКАДу (Основам пластической культуры архитектора-дизайнера). Затем была получена обратная связь — рефлексия студентов на лекцию в виде опроса на тему «Что такое дух Авангарда?». Среди определений встречались: стремление, громкое высказывание, смелость, радикальные эмоции, нужное, необычное, запредельное, энергия, истовое отношение к материи.

Затем последовало первое творческое задание в жанре погружения в тему — плакат-впечатление «Феномен Авангарда» (техника исполнения — ручная графика, коллаж, формат А2). Затем вновь информационный блок — лекция «ВХУТЕМАС и ДАС», знакомящая с методиками ВХУТЕМАСа и



Рис. 2. Постановка и живописный коллаж «Кубофутуризм»:
а) Фото постановки; б) Работа Софии Ждановой; в) Работа Галины Губы

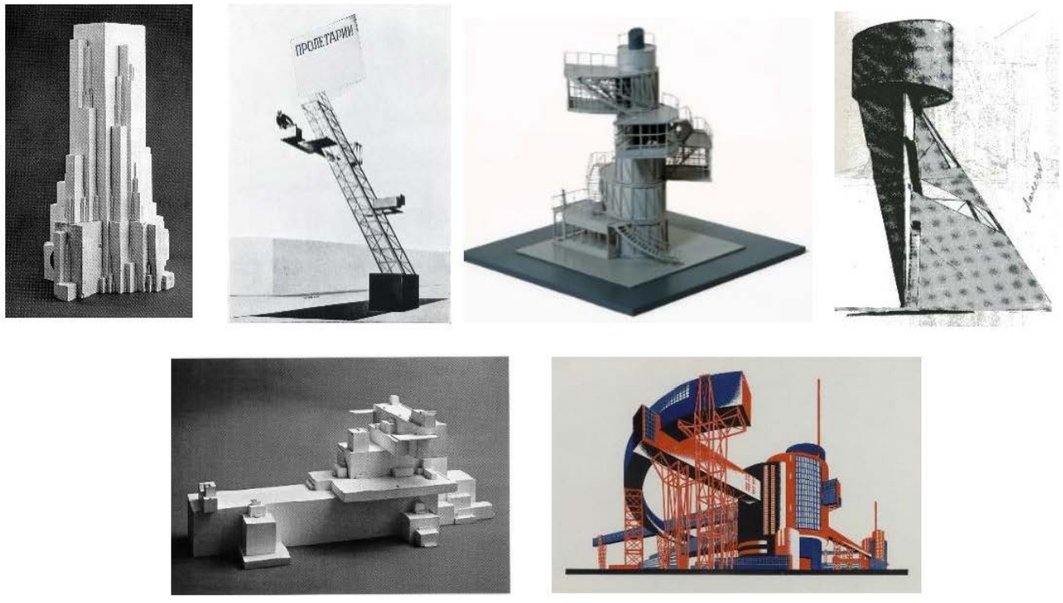


Рис. 3. Проекты Авангарда – прототипы трибун

преемственностью пропедевтики и проектного синтеза кафедральными методиками (рис. 1 а, б, в).

Следующее задание — постановку в духе Авангарда — нужно было изобразить, трансформируя ее элементы и композицию в живописный коллаж в духе кубофутуристов (рис. 2 а, б, в).

Затем начался этап проектирования трибуны. Первым шагом стало знакомство с возможными прототипами будущих проектов, в том числе по материалам, любезно предоставленным нам Центром «Зотов» в лице его куратора Анны Замрий. Далее студенты выполнили графические эскизы трибуны с опорой на прототипы на тему «Преодоление силы тяжести», определив характер пластики будущего проекта по трем направлениям — хаос, динамика и организованность. Таким образом, «проблемы конструирования и художественной интерпретации архитектурных форм в прошлом, настоящем и будущем» естественным образом вошли в учебный процесс.

Финальный этап проекта состоял из эскизного макета в масштабе 1:20, который после доработки и утверждения идеи (с участием А. Замрий) был реализован в масштабе 1:10. Макеты «Трибуны для ректора» были выставлены в стенах МАРХИ, а лучшие десять макетов отобраны Центром конструктивизма «Зотов» и экспонированы в рамках выставки «Логос: голос конструктивизма».

Напомню, что учебная цель данного задания — знакомство с мастерами, произведениями и эстетикой русского Авангарда — явления, с которого началась эпоха НЕклассики. В качестве прототипа трибуны было выбрано одно из классических произведений русского Авангарда — здание, проект или архитектурная фантазия. В процессе работы прототип был активно переосмыслен с учетом функции и масштаба сооружения (рис. 3).

Далее привожу несколько фрагментов из аннотаций к проектам студентов, показывающих индивидуальности проникновения в атмосферу и ценности Авангарда.

Галина Губа.

Прототипом моего макета является конкурсный проект здания редакции газеты «Ленинградская правда» Константина Мельникова. «Правда» привлекла меня своей геометричностью, монолитностью и лаконичностью внешнего облика, обнаженностью конструктивных элементов... Помимо «Правды», в макете я частично использую «Рупор» Густава Клуциса, а именно надписи «ЭТО РЕКТОР» и «МАРХИ», сделанные в стиле надписи «РАДИО ЭКРАН ОРАТОР».

Макет представляет собой башню-трибуну высотой 5 м. На верхнем ярусе расположены два экрана, которые транслируют визуальную информацию, подкрепляющую слова выступающего, или транслируют в реальном времени речь оратора. Благодаря этому все люди, вне зависимости от их расположения относительно трибуны, смогут без проблем воспринять информацию. Сам выступающий может занимать на трибуне одну из трех позиций: на нижней сцене (высота 1 м), предназначенной для выступления перед небольшим количеством людей; на верхней открытой сцене или на верхней сцене «балкон» (обе предназначены для большой публики, высота 2 м). Ко всем ярусам, предназначенным для выступлений, ведут лестницы.



Помимо функции трибуны, мой объект имеет рекреационное значение — он организует площадь перед главным корпусом МАРХИ, находясь в ее центре. Нижняя сцена может быть освоена студентами в качестве лавочки, а особо смелые персоны могут забраться и на верхние площадки.

Трибуна окрашена в серый цвет, отсылающий к материалу, из которого сделан объект в реальной жизни, к металлу. Все декоративные элементы (надписи, имитация экрана) выполнены в красно-черных цветах — основных цветах русского авангарда. Фигуры людей покрашены в стиле «Спортсменов» К. Малевича (рис. 4).

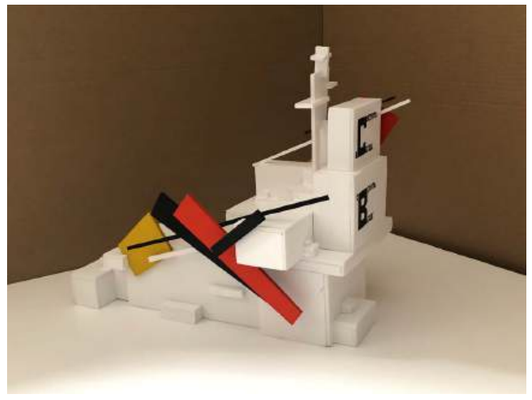


Рис. 4. Макет Галины Губы

Рис. 5. Макет Анастасии Селезневой

Анастасия Селезнева.

Концепция:

Ступенчатая структура трибуны, вдохновленная объемно-простран-ственными архитектурными моделями — «планитами» Казимира Малевича, в сочетании с элементами динамического супрематизма олицетворяет движение и стремление. Этот прототип был выбран для трибуны, потому что имеет нарастающий, развивающийся характер простых и лаконичных геометрических форм, которые постепенно приводят оратора на вершину. Идея вывода супрематизма в реальный объем представлялась Малевичу и его единомышленникам в качестве архитектуры будущего, поэтому выбор таких узнаваемых форм, оказавших большое влияние на дизайн и архитектуру в целом, показался наиболее уместным для пространства двора МАРХИ.

Трибуна состоит из врезающихся друг в друга под прямым углом объемных фигур, каждая из которых является ступенью. Ограждающими элементами служат яркие и динамичные плоскости, разнесенные в пространстве.

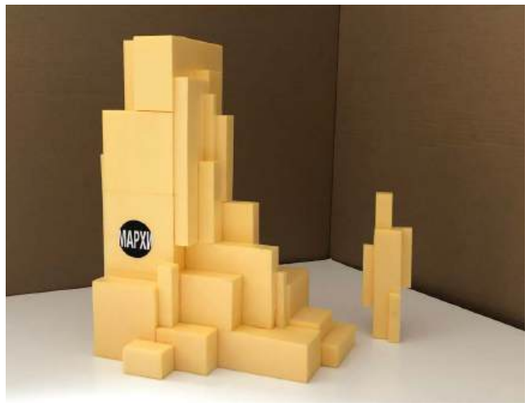
Высота — 3 м.

Длина — 4,8 м (рис. 5).

София Жданова.

Трибуна «Архитектон»

Представленная скульптура является макетом трибуны для ректора Московского архитектурного ин-



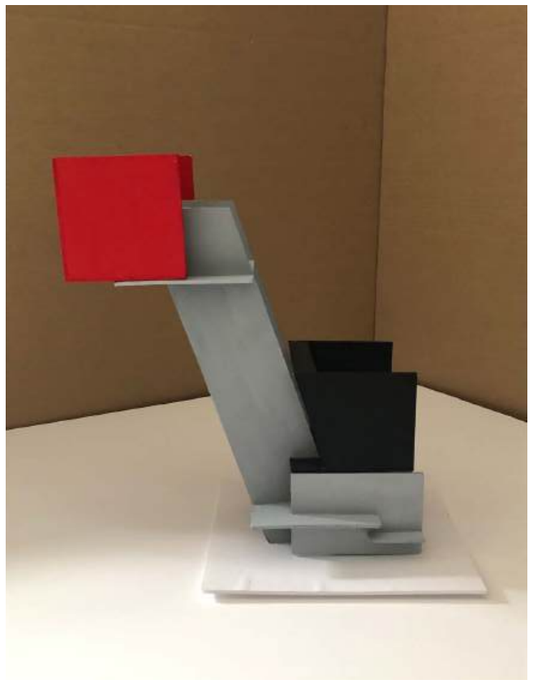


Рис. 6. Макет Софии Ждановой

Рис. 7. Макет Виктории Обыдёновой

ститута в масштабе 1:10. В качестве аналога, на основе которого была выполнена форма, был выбран архитектон «Гота» К.С. Малевича. Вдохновляясь пластическими работами автора, его наследием, современный архитектор имеет широкое поле для создания решений удобной пространственной среды для человека.

Ле Корбюзье писал, что архитектоны Казимира Малевича воздействуют на чувства зрителя, «вызывая эстетические эмоции и... приобщая к постижению гармонии мира и познанию красоты...».

Материалы: пенополистирол, шпаклевка, темпера (рис. 6).

Виктория Обыдёнова.

Идея трибуны вдохновлена известным проектом трибуны, разработанным в архитектурной мастерской, руководимой Эль Лисицким в Витебской академии в 1920 году. Конструкция выполняется из металлического каркаса и цветного стекла, общей высотой около 3,5 м.

Нижняя часть, выполненная из цветного стекла, содержит мотор, обеспечивающий возможность подъема на верхний уровень. Небольшая лестница дает возможность зайти на подъемник. По средней диагональной направляющей части конструкции, выполненной из металла, ораторы, почетные гости и т. д. попадают на балкон, который становится доминантой окружающего пространства.

Мы выбрали этот прототип, потому что движение вверх и вперед, которое задает перемещение платформы, определяет устремление к новому Будущему, характерное для Авангарда. Поэтому мы концентрируемся на динамичном элементе и убираем из проекта оригинальный нижний балкон для ожидания. Таким образом, мы ставим процесс движения в доминирующую позицию (рис. 7).

Анастасия Токмакова.

Моя трибуна была вдохновлена водонапорной башней Ламцова. Выбор пал именно на это упражнение в мастерской Ладовского во ВХУТЕМАСе, так как, на мой взгляд, оно выделялось среди всех прототипов своей формой, сразу появилось представление, что может выйти в итоге.

Делая наброски того, как можно было бы уместить выступающего и сделать трибуну, у меня появилась первоначальная концепция. Место для выступления на самом верху. Когда был сделан пробный макет, то для себя я уже выбрала, в каком цвете будет трибуна, она будет походить на кортеновскую сталь. Немного подумав, я сместила место для выступления чуть ниже, поскольку наверху будет сложно говорить, чтобы всем было слышно, и придется долго забираться.





Рис. 8. Макет Анастасии Токмаковой

Рис. 9. Макет Ивана Швецова

После нескольких изменений трибуна приобрела готовый вид, верхняя часть водонапорной башни превратилась в крышу и стала выразительным акцентом. Наклонная часть приобрела лестницу и сцену, а также по бокам появились ограждения. На мой взгляд, никаких дополнительных лозунгов и текстов не должно быть на трибуне, потому что она говорит сама о себе. Мне очень нравится итоговый результат — ничего лишнего, тихая, спокойная, но при этом заметная (рис. 8).

Иван Швецов.

Я люблю «РУССКИЙ АВАНГАРД». Он всегда был для меня невидимой опорой, тем самым, к чему стоит стремиться, тем самым «ФОНАРИЩЕМ» — маяком, на свет которого надо ориентироваться в работах, в образе жизни, в мышлении. Трибуна ректора МАРХИ должна быть создана, чтобы на ней повествовать о будущем, в котором можно реализовать фантастические идеи, о будущем, которое должны создавать студенты МАРХИ.

Именно поэтому я постарался воплотить в жизнь монолитность и одновременную динамичность архитектурной «Фантазии #28» Якова Чернихова, невозможной в настоящем (рис. 9).

***

Подводя итоги, необходимо сказать о том, что на протяжении всей педагогической практики педагоги нашей мастерской стремятся не повторять ни проектных тем, ни сценариев их реализации. Описанный выше опыт — очередная попытка повернуть процесс обучения в интересное и для студентов, и новое для нас, педагогов, русло, так как один из ключевых принципов нашей педагогики — непрерывное развитие самих педагогов (рис. 10).

И в заключение несколько тезисов о тех задачах, которые мы ставим и пытаемся решать на протяжении всего периода обучения:

– обеспечить приличный общекультурный уровень будущих средовых специалистов на примере эстетических и смысловых сгустков, которые будят у студентов интерес знакомиться с ними дальше самостоятельно — смотреть, читать, слушать;

– формировать абсолютные ценности, понимание их важности и необходимости для достойной жизни в современном мире;

– будить интерес и любовь к предметному миру, среде, к созданию точных, естественных, характерных сред вокруг себя и дальше — в пространстве профессии;

— обнаруживать и развивать в студентах творческие склонности, порой далеко выходящие за пределы дизайна среды, помогать им проектировать место в жизни с учетом этих склонностей;

— воспитывать людей самостоятельных, инициативных, но не наглых и эгоцентричных, а бережно относящихся к окружающему миру;

— педагогам развивать, доосознавать свою творческую направленность, специфику, интересы, обновлять свои представления о том, что творится в мире культуры, работать на творческом пределе, исчерпывая свои природные возможности.

Руководители проекта: канд. арх., профессор, зав. кафедрой ДАС — Т.О. Шулика, канд. иск., профессор — Н.Г. Панова, ассистент — А.А. Ермолаев мл.

Авторы проектов: студенты первого курса кафедры «Дизайн архитектурной среды» Московского архитектурного института (государственной академии). 2023 год.

Список литературы:

1. Ермолаев А.П. и др. Новый словарь дизайнера. - М.: Линия График, 2014. - 216 с.: ил.

2. Шулика Т.О. Методология проектно-пластического синтеза в образовании архитектора-дизайнера: Учебное пособие. - М.: Архитектура-С, 2016. - 151 с.: ил.

Рис. 10. Фото студентов у своих макетов в Центре конструктивизма «Зотов»
Все иллюстрации – фото студентов и автора статьи.



М.С. ШИРОКОВСКИХ
Доцент, Российский государственный педагогический университет имени А.И. Герцена

M.S. SHIROKOVSKIKH
Associate Professor of the Herzen State Pedagogical University

КАФЕДРА МЕБЕЛЬНО-ДЕКОРАТИВНЫХ ТКАНЕЙ ЛВХПУ ИМЕНИ В. И. МУХИНОЙ В 1946–1991 гг. И ЕЕ РОЛЬ В РАЗВИТИИ ЛЕНИНГРАДСКОЙ ШКОЛЫ ХУДОЖЕСТВЕННОГО ТЕКСТИЛЯ

THE DEPARTMENT OF FURNITURE AND DECORATIVE FABRICS OF THE LENINGRAD HIGHER ART SCHOOL NAMED AFTER V. I. MUKHINA IN 1946–1991 AND ITS ROLE IN THE DEVELOPMENT OF THE LENINGRAD SCHOOL OF ARTISTIC TEXTILES

Представлены результаты изучения учебного процесса в одном из старейших вузов Санкт-Петербурга. Известно, что в 1940-1990-х гг. методики обучения художников-текстильщиков в ЛВХПУ им. В. И. Мухиной постоянно совершенствовались. Автор приводит данные об основных учебных заданиях, отмечая неразрывную связь кафедры с текстильными фабриками. Сделан акцент на том, что изучение техник ручного ткачества получило новый импульс для развития в середине 1960-х гг. В выводах отмечено, что кафедра мебельно-декоративных тканей была важным элементом ленинградской школы текстиля, ее методики существенно повлияли на образный ряд гобеленов, тканей и платков второй половины XX в.
Исследование выполнено при финансовой поддержке РНФ грант 23-18-00419 «Предприятия художественной промышленности Ленинграда 1940-1960-х гг. и их роль в формировании жизненной среды».

The results of the study of the educational process in one of the oldest academies of Saint-Petersburg are presented. It is known that in the 1940s-1990s, the teaching methods for the textile artists at the V. I. Mukhina Leningrad Higher Art School were constantly improved. The author provides the main educational tasks, noting the close connection between the department and the textile factories.
It is emphasized that the study of hand weaving techniques received new impetus for development in the mid-1960s. The conclusions noted that the textile department was an important element of the Leningrad textile school, and its methods had a significant influence on the imagery of tapestries, fabrics and scarves of the second half of the 20th century.
The research was carried with the financial support of the Russian Science Foundation; grant 23-18-00419 Enterprises of the art industry of Leningrad in the 1940s-1960s. and their role in shaping the living environment.

Ключевые слова: текстиль, ленинградская школа текстиля, методика преподавания текстильной композиции, художественное проектирование, гобелен, батик, жаккардовое ткачество, декоративные ткани.
Keywords: textile, Leningrad textile school, the methods of teaching of textile design, art design, tapestry, batik, jacquard weaving, fabrics for curtains and furniture upholstery.

Кафедра, выпускающая в Ленинградском высшем художественно-промышленном училище имени В. И. Мухиной специалистов в области текстиля, являлась одним из базовых направлений вуза. Ее история начиналась еще в Центральном училище технического рисования барона А. Л. Штиглица, где преподавали ткацкое и набивное дело. После революционных событий в стране и нескольких реорганизаций в 1920–1930-х гг. Училище было воссоздано в 1945 г. как среднее учебное заведение, специализировавшееся на подготовке мастеров по реставрации и отделке зданий. В 1948 г. Училищу был присвоен статус вуза, но подготовка мастеров велась еще долгие годы. В Центральном государственном архиве литературы и искусства Санкт-Петербурга (ЦГАЛИ) сохранились протоколы заседания Художественного совета, в которых зафиксированы темы учебных и дипломных заданий для отделения мастеров. В 1950 г. обучающиеся на кафедре ткачества и набойки работали над такими заданиями, как портьерная ткань в технике аэрографии; ткань для халата по трикотажу в техники фотопечати; юбилейная ткань; портьерная ткань в технике аэрографии; декоративная ткань, выполненная по композиции студентов старших курсов. Дипломные работы распределялись по двум направлениям: ткачество и все остальные виды отделки тканей. К сожалению, в протоколе приведен лишь список допущенных к защите студентов по группе ткачей, поэтому мы не можем определить, было это ткачество гобеленов или «ткачами» называли тех, кто работал над жаккардовыми и ремизными тканями [3].

Первое послевоенное десятилетие — это период активных поисков актуальной методики обучения не только для художников-текстильщиков, но и для всех кафедр вуза. В июне 1945 г. для Ленинградского (бывшее ЦУТР) и Московского (бывшее Строгановское) художественно-промышленных училищ был разработан учебный план, который предусматривал единую программу подготовки специалистов. Программа строилась на основании того, что абитуриенты будут поступать с семилетним школьным образованием и выпускаться с квалификацией «мастер» после трех лет обучения; с квалификацией «ученый рисовальщик» после пяти лет обучения; с квалификацией «художник» через восемь лет обучения. Кадры для художественной промышленности на уровне мастеров, ученых рисовальщиков и художников готовили по специальностям: обработка дерева, обработка металла, декоративно-архитектурная керамика, декоративно-архитектурная лепка и обработка камня, декоративная роспись (фреска, мозаика), ткачество и набойка (мебельно-декоративные ткани) [4].

Одним из значительных в изучении истории вуза представляется вопрос преемственности, переноса педагогических и художественных традиций из поколения в поколение. В этом смысле кафедра мебельно-декоративных тканей являет собой оригинальный пример передачи методических установок не просто из вуза в вуз, но из Москвы в Петербург. В рамках методического совещания кафедры художественного оформления тканей, проведенного в апреле 1960 г., преподаватель В. Н. Корюкин отметил, что в качестве образца по организации учебной и производственной деятельности был взят художественный факультет Московского текстильного института. Тем не менее, в Москве выпуск производился раздельно по четырем специальностям (ткачество, набойка, трикотаж, моделирование), а в Ленинграде вновь образованная кафедра должна была готовить специалистов широкого профиля по набойке и ткачеству. При этом повышенного внимания педагогов требовали разделы технологии и композиции [8]. С самого начала работы кафедры основной целью было проектирование и производство тканей для интерьера, в то время как в Московском текстильном институте развивали, прежде всего, проектные навыки оформления плательных тканей. В. Н. Корюкин охарактеризовал ассортиментный ряд студенческих проектов как «крупноузорчатые портьерные и частично мебельные ткани, театральные занавеси, громадные гобелены парадного типа» [8].

В 1940-х гг. композиционное решение текстильных рисунков часто было вдохновлено старинными русскими набойками, парчовыми или бархатными тканями, но эти проекты не вызывали интереса у представителей производства. Выпускники в большинстве случаев распределялись на ткацкие и набивные фабрики, выпускающие плательный ассортимент, где от них не требовались навыки проектирования крупных декоративных узоров и сложных рисунков парадных гобеленов. Для преодоления разрыва между учебным процессом и реальными требованиями производства в программу были введены задания по проектированию плательных тканей, а позднее — проектированию и выполнению в материале штучных изделий. Только в 1951–52 гг. в курсе композиции официально стали фигурировать рисунки тканей ситцевой и шелковой группы. В.Н. Корюкин отмечал, что эта задача потребовала от студентов обобщения и более внимательной работы с цветом. Совершенствование курса композиции повлекло за собой изменения в методике преподавания живописи и рисунка, выраженные в переходе от строго академической программы к специфическим способам развития художника-текстильщика. В 1952 г. на совещании по художественно-промышленно-



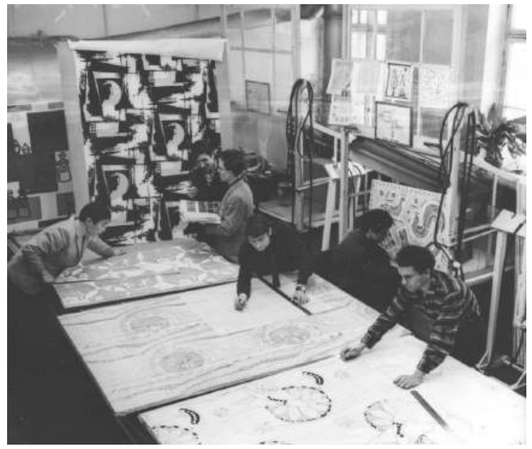


Рис. 1. Преподаватель факультета художественной росписи тканей даёт указания студентам, выполняющим практическое задание в мастерской росписи ткани. Автор съемки С.Д. Лаптев. ЛВХПУ, Ленинград, 1948 г. Источник: ЦГАКФФД СПб. Ед. хр. 202850

Рис. 2. Студенты 5-го курса кафедры декоративных тканей Высшего художественно-промышленного училища им. В.И. Мухиной ведут подготовку проектов рисунков к выполнению в материале. Авторы съемки Н. Науменков, И. Баранов. Ленинград, 1965 г. Источник: ЦГАКФФД СПб. Ед. хр. 37746

му образованию педагоги училища высказывали мнения о необходимости пересмотра программы, изменении тематики курсовых и дипломных заданий в сторону большей выразительной сложности; для подготовки специалиста был предложен пятилетний срок обучения вместо восьмилетнего. Тогда был затронут и вопрос об особой методике по живописи для художников промышленности, в которой задания не должны носить узко академический станковый характер (рисунок и композиция в тот период уже были частично адаптированы под профилирующую специальность) [5]. Живопись студентов текстильного отделения стала более яркой и декоративной с 1960-х гг.

Работа в материале (шпалерное ткачество, набойка, роспись по ткани/батик, фотофильмпечать) в этот период была направлена скорее на приобретение практических навыков и носила обзорный характер (рис. 1, 2).

В 1950-е гг. уже стоял вопрос о возможности применения студенческих работ для нужд Ленинграда. В протоколе № 3 заседания Худсовета ЛВХПУ от 9 мая 1951 г. сохранились записи доклада заведующей кафедрой Е.Б. Потуловой о внедрении рисунков студентов на Ленинградской обойной фабрике. На заседании присутствовали педагоги С.М. Бунцис, К.Б. Петрушина, Т.Т. Волгин и представитель фабрики С.А. Рязанский [3].

В 1956 г. на обсуждении дипломных работ студентов кафедры доцент А.И. Миклашевский предложил создать кабинет по организации внедрения в производство [6]. Главный инженер ткацкой фабрики имени Лебедева (Мыльникова) отметила, что между вузом и фабрикой был заключен договор, в результате которого в производство были внедрены несколько рисунков для тканей. Как представитель производства она акцентировала внимание на особенностях оборудования и невозможности вырабатывать сложные рисунки, которых было большинство среди студенческих работ, а также призвала обратить внимание на проектирование покрывал ввиду острой потребности в этом виде изделий. Вместе с тем инженер отметила дипломную работу В.В. Веселовского: «строгие формы, которые подходят к нашим квартирам с не очень большим метражом» [6].

Другой представитель производства — ленинградская художница М.Н. Шрейбер в рамках обсуждения дипломных работ 1958 г. обратила внимание на текстиль, спроектированный к фестивалю и к юбилею города. Большинство проектов было основано на народном творчестве, но М. Шрейбер отметила, что они звучат актуально и могут украсить быт современника: «Это чрезвычайно приятные, современные, нужные и художественные вещи. Это то, что мы, к сожалению, не встречаем в нашей

промышленности». Художница выделила проекты скатертей Михайловой, Нивелевой, Иваницкого, Молотникова, Волковой, платки Туркевич и рекомендовала их к внедрению в производство на предприятиях текстильной промышленности [6].

В 1960 г. все задания по композиции (проектированию) были ориентированы на возможности конкретных промышленных предприятий. Еще на первом и втором курсах студенты должны были учитывать, на каком оборудовании будет выполняться созданный ими проект ткани или текстильного изделия [8]. Весь курс композиции был сформирован из 18 заданий, 15 из которых были длительными. До начала 1960-х гг. на первом курсе не было композиции, студенты были заняты производственным обучением: не зная теории переплетений, они работали как ткачи по предварительно подготовленному расчету рисунка. Но В.Н. Корюкин настаивал на том, что композиция текстильного рисунка должна начинаться уже с первого семестра в связи с тем, что студенты поступали не на общее отделение вуза, а сразу по специальностям. Это увеличило бы число учебных заданий и позволило рассмотреть более широкий ассортимент текстильных изделий. Кроме того, перед началом работы над каждым заданием студенты выполняли клаузуру. В перечне учебных заданий по композиции были рисунки для жаккардовых тканей и скатертей, накидки на стол, ковер, ковровая дорожка с эскизом применения (в интерьере), плательная ткань для вечернего платья с эскизом применения, подушка декоративная, папка для хранения фотографий и вырезок из газет. На 4-м курсе выполнялось задание «Ковер», который должен был быть дополнен проектом жаккардовой ткани и эскизом применения (дачный интерьер). На 5-м курсе студенты проектировали текстильные рисунки для малометражной квартиры (покрывало, декоративная портьерная ткань, ковер), а также для гостиницы (панно и занавес) [8].

Задания по композиции были выстроены в той же последовательности, что и изучение различных текстильных техник и промышленных технологий. Композиционные задания должны были выполняться на основе знаний, полученных в ходе освоения теоретических и художественных дисциплин. Сложность заданий от года к году увеличивалась, но вид изделия мог повторяться: на младших курсах портьерная ткань проектировалась для техники ремизного ткачества, на старших — для набойки или фотофильмпечати. В начале работы над учебным проектом студенты должны были понять значение ткани в конкретной среде, ее возможный колорит и структуру, а значит и способы выполнения проекта в материале. Предметом обсуждения становился образ общественного и жилого интерьера или современной одежды. Как заметил на методическом заседании один из педагогов училища, ленинградская школа отличалась «благородными идеями решения вопросов синтеза» [8]. Поэтому рисованию интерьеров, тех общественных и жилых пространств, для которых были предназначены ткани и гобелены, уделялось большое внимание. Обучающиеся должны были овладеть специфическими приемами и техниками выполнения интерьера, но далеко не всем это удавалось и в 1960-х гг. учебные задания по теме «Интерьер» были разработаны для текстильщиков на кафедре рисунка, живописи и даже графики. На рисование интерьеров были выделены часы по композиции, но «неумение работать с интерьером» отмечала и К.Б. Петрушина, и педагоги других кафедр [8].

Большое внимание уделялось курсам «Патронирование», «Материаловедение», «Химическая технология». Следует отметить курс «Техники воспроизведения рисунка на ткани», который был призван научить будущего художника правильно отвечать на технические требования, предъявляемые к композиции текстильного рисунка. Этот курс составлял 104 академических часа и знакомил со всеми способами нанесения цветных узоров на ткань (кроме механической печати) и давал элементарные навыки самостоятельной работы.

Работа в материале в 1960-е гг. была сконцентрирована в мастерских кафедры. В ткацких мастерских студенты выполняли технический расчет ткани по заданной композиции и делали колерные бланки пряжи, составляли технический рисунок для ткачества, принимали участие в процессе сновки и заправки станка, набирали картон, иногда вырабатывали образец ткани, но часто этот процесс контролировал ткач или учебный мастер. В мастерской набойки обучающиеся выполняли все этапы самостоятельно: вырезали трафареты и фотофильм-шаблоны, покрывали их лаком и светочувствительной эмульсией, подготавливали негативы/кальки для светокопий, печатали готовыми шаблонами. На старших курсах в мастерской набойки студенты выполняли подготовку целых комплектов сетчатых шаблонов для «многопроходных» (многоцветных) рисунков или оформляли ткани одним из доступных способов. Учебным планом было предусмотрено в два с половиной раза больше часов художественной подготовки (рисунок, живопись, композиция — 3244 часа), чем изучения технологии и получения практических навыков в мастерских (набойка и ткачество 1500 часов) [8]. Способы росписи по ткани (батик) были частью учебного процесса, но как заметил В.Н. Корюкин на методическим совещании 1960 г.: «...Это можно сказать и о батике. Работают многие домохозяйки, те, которые не захотели поехать на периферию. Мы не ориентируем художников на батик» [Там же]. Роспись по ткани стала актуальным направлением только в 1980-х гг.: сначала в Комбинате декоративно-прикладного искусства появились большие заказы на занавесы и панно, потом увеличилось число авторских произведений, созданных для выставок.



Рис. 3. Выставка научно-технического творчества студентов и аспирантов высших и учащихся средних специальных учебных заведений к 25 съезду КПСС. Часть экспозиции кафедр мебельно-декоративных тканей и художественного стекла и керамики. Автор съемки В.В. Пономарев. ЛВХПУ им. В.И. Мухиной, Ленинград, 1976 г. Источник: ЦГАКФФД СПб. Ед. хр. 40436

При изучении каталогов выставок удалось определить, что в течение 1950–1960-х гг. основным направлением проектных разработок на кафедре текстиля ЛВХПУ им. В.И. Мухиной были ткани, произведенные промышленным способом. На выставке народно-прикладного и декоративного искусства в Москве училище представило только декоративные мебельные и портьерные ткани, выполненные студентами-дипломниками В.В. Веселовским, М.И. Ивеницким, А.В. Кирилловым, Р.С. Крестовской, И.В. Михайленковым, А.Б. Михайловым, Ю.А. Молотниковым, Г.С. Нарциссовой, Ю.А. Парницыной под руководством профессора С.П. Маркелова и доцента С.М. Бунцис [1; с. 11–12].

На Осенней выставке 1958 г. в залах Ленинградского отделения Союза художников экспонировались в основном набивные ткани и текстильная галантерея. Среди участников выставки были и педагоги ЛВХПУ — С.М. Бунцис, Н.Ф. Шевелева и художники ленинградских текстильных фабрик – Э.Р. Гамбарян, Ю.А. Годовикова, В.Н. Косович, М.Н. Шрейбер, Н.А. Михайлова [2; с. 86-88]. В 1960–1980-х гг. в училище и за его пределами были организованы выставки студенческих работ (рис. 3).

Педагоги кафедры вели не только творческую, но и научно-методическую работу. В Сводный план научно-исследовательских и экспериментальных работ на 1956 г. были внесены статьи, диссертации и проектные разработки. Преподаватели Е. Б. Потулова и К.Б. Петрушина должны были спроектировать новые виды декоративных тканей для жилья, представив рабочий проект изделий и экспериментальные образцы. В блок теоретических работ были вынесены диссертации А.Н. Тибиловой («Драпировка как элемент убранства интерьера») и С.М. Бунцис («Советские декоративные ткани»). Кроме того, планировалось издание статьи О.С. Кутепова «Выработка многоцветной клетчатой декоративной ткани на одночелночном станке», статьи Глазолицкой «Вытяжка крученых нитей». Была запланирована публикация методического пособия Е.Б. Потуловой «Разработка новых структур для мебельных и портьерных тканей малометражной квартиры» и пособия В.Н. Корюкина «Техника воспроизведения рисунка на ткани» [7].

В 1970–1980-х гг. в темах дипломных работ увеличилась доля гобеленов и панно, оформленных батиком, а число проектов для декоративных и плательных тканей сократилось. В протоколе № 5 от 15 декабря 1980 г. зафиксировано, что четыре студента работают над гобеленами, два — над панно, два над плательными тканями и четыре над декоративными. Важным представляется и то, что в 1980 г. был сокращен штат учебных мастеров, и на кафедре остались три мастера в ткацких мастерских, два — в набоечной мастерской. Учебные задания по проектированию и композиции в начале 1980-х гг. были сформулированы иначе. На первом курсе студенты работали над заданиями: «Детская плательная ткань», клаузура «Кукла», «Набойка по холсту», «Декоративная ткань с растительным орнаментом (с разверткой)», «Ремизная ткань (с разверткой)». На втором курсе были задания «Хлопчатобумажная плательная ткань», «Детская декоративная ткань (с интерьером)», «Панно», «Плакетки», «Декоративная ткань для загородного дома». На третьем курсе: «Платок на общественно-политическую тему», «Комплекс декоративных тканей для кафе ЛВХПУ», клаузура «Проект клеенки», «Гобелен в жилой интерьер», «Декоративная тематическая ткань для молодежного кафе». На четвертом курсе: «Проект гобелена в обществен-

ный интерьер», «Портьерная декоративная жаккардовая ткань по фабричным заправкам», «Проект панно», клаузура «Плательные ткани».

Экспериментальные разработки в документах кафедры не обозначены, научно-исследовательская работа отмечена только статьей Л.Н. Хоманько «Особенности взаимосвязи художественной и технической сторон современного ручного ковротка-чества» [9]. В 1990–91 гг. из четырнадцати студентов-дипломников шесть выполняли гобелены [10]. Особенности развития методики обучения шпалерному ткачеству стоит рассмотреть более подробно.

До начала 1960-х гг. не только в ЛВХПУ, но и в других художественно-промышленных вузах было распространено мнение, что художник-текстильщик должен работать только для промышленности. Главной его задачей представлялось художественное проектирование, но не выполнение в материале ковров и панно. Курс ручного ткачества на кафедре текстиля в ЛВХПУ существовал с конца 1940-х гг. До 1956 г. этот курс вела Е.М. Локотская. Одним из первых заданий был пробный образец с основными видами переплетений (полотняное, бархатный ворс, паласная техника, полуворс). Часть пробника отводилась на выполнение «фрагмента гобелена», эскиз для которого студенты создавали под руководством С.М. Бунцис, а выполнение в материале велось уже на занятиях с Е.М. Локотской (этот принцип применяется в СПГХПА им. А.Л. Штиглица по сей день). Важно то, что в 1950-е гг. ткачество, как набойка и батик, воспринимались как нечто второстепенное, обучающиеся не воспринимали эти техники как возможное направление для профессиональной практики. Явление «пластического взрыва», набиравшее силу в странах Восточной Европы, еще не дошло до СССР (несмотря на тесные контакты с вузами Праги и Будапешта), в связи с этим художественные возможности современной шпалеры еще не были осознаны ленинградскими текстильщиками. В 1950-х гг. А. Верховская проводила занятия со студентами в Эрмитаже. Эрмитажная коллекция шпалер сформирована, в том числе, и из экспонатов музея барона А.Л. Штиглица, и эти занятия можно считать это одной из немногих связующих нитей ленинградской школы текстиля и Центрального училища технического рисования. Изучение исторических шпалер было продолжено в копировании их фрагментов, но это задание появилось только в 1980–90-х гг.

Серьезное внимание к изучению искусства шпалеры и освоение его технологических особенностей началось на кафедре текстиля с 1961 г. и достигло высокого уровня к середине 1980-х гг. Искусствовед Роза Коваль в рукописи монографии «Современная русская шпалера» отмечала, что 1961–66 гг. были подготовительным этапом возрожденного курса ручного ткачества, временем формирования структуры курса, временем «уяснения особенностей нового гобелена» [11]. Решающее значение на развитие курса ткачества оказали стажировки и программы международного обмена. В Прагу был направлен В.А. Самошкин, который выполнил в мастерской А. Кибала гобелен, равный по объему дипломной работе. Ценный опыт приобрела в Праге и Польше И.Г. Куренкова.

В 1980-х гг. программа по шпалерному ткачеству, на которую отводилось 36 часов, начиналась во втором семестре третьего курса. В первом мини-гобелене студенты должны были выткать, используя полотняное переплетение, геометрические фигуры (прямоугольник, круг, треугольник), а также зооморфный или растительный мотив со сложным силуэтом. Второй мини-гобелен выполнялся разными видами рельефных переплетений (репс, ворс, саржа и пр.). Нити основы натягивались на деревянную раму размером 30×30 см. В первом семестре четвертого курса студенты изучали механическое ковротка-чество, а во втором семестре снова возвращались к ручному (шпалерному) ткачеству, на которое отводилось 72 часа. Цель учебного задания – выполнение в материале небольшого гобелена размером 50×70 см. Тема этой небольшой композиции определялась каждый год по-новому и часто зависела от внешних обстоятельств (например, юбилейных событий). В 1990–2000-е гг. темой этого задания чаще становились натюрморты. Учебные задания по ткачеству позволяли определить, кто из студентов способен выполнить большую работу в технике шпалерного ткачества — дипломный проект.

Таким образом, на основе полученных данных можно сделать ряд выводов об особенностях преподавания на кафедре текстиля ЛВХПУ им. В.И. Мухиной в 1940–1990-х гг. Текстильное отделение было воссоздано годом позднее, чем другие кафедры вуза, ввиду специфики технического оснащения производственных мастерских и в течение полувека несколько раз меняло свое название. Кафедра мебельно-декоративных тканей ЛВХПУ напрямую не наследовала образовательные методики класса ткацкого и ситценабивного дела ЦУТР барона А. Штиглица, система организации учебного процесса была основана на опыте Московского текстильного института, выпускниками которого был первый преподавательский состав кафедры. В 1940–1950-х гг. основное внимание уделялось проектированию промышленных тканей; изучение таких текстильных техник, как батик и шпалерное ткачество, носило ознакомительный характер. На кафедре были ткацкие мастерские, в которых были установлены станки для выработки тканей. Кафедра поддерживала связи с текстильными фабриками, что выражалось в производственных практиках и участии художников и инженеров в обсуждении дипломных и курсовых студенческих проектов. С середины 1960-х гг. большое внимание уделялось изучению гобелена, с 1980-х появились крупные работы в технике росписи по ткани/батика. Тематика учебных заданий по проектированию и дипломных работ отражает изменение целей и задач кафедры. Если до середины 1960-х гг. велась подготовка художников для текстильных фабрик, то в 1970–1980-х гг. был сделан акцент на подготовке художников для таких предприятий художественной промышленности, как Комбинат декоративно-прикладного искусства, способных создавать большие занавесы и гобелены. Кафедра мебельно-декоративных тканей составляла ядро ленинградской школы художественного текстиля. Она выработала методики проектирования широкого ассортимента текстильных изделий от рисунков для массового производства до эталонных произведений, что оказало существенное влияние на образный ряд гобеленов, платков и тканей Ленинграда второй половины XX в.

Список литературы:

1. Народно-прикладное и декоративное искусство РСФСР 1956-1957 гг., 1958; Москва: Каталог. - М. : Б. и., 1958. - 278 с.
2. Осенняя выставка произведений ленинградских художников, 1958: Каталог/ Сост. А.Н. Свешникова. - Л.: Художник РСФСР, 1959. - 95 с.
3. ЦГАЛИ Ф. Р-266. Оп. 1. Д. 175.
4. ЦГАЛИ Ф. Р-266. Оп. 1. Д. 194.
5. ЦГАЛИ Ф. Р-266. Оп. 1. Д. 270.
6. ЦГАЛИ Ф. Р-266. Оп. 1. Д. 390.
7. ЦГАЛИ Ф. Р-266. Оп. 1. Д. 391. Л. 3, 5, 6, 19, 38.
8. ЦГАЛИ Ф. Р-266. Оп. 1. Д. 539.
9. ЦГАЛИ Ф. Р-266. Оп. 2. Д. 216. Л. 5, 6, 8, 13.
10. ЦГАЛИ Ф. Р-266. Оп. 2. Д. 494. Л.4.
11. ЦГАЛИ Ф. Р-693. Оп. 1. Д. 8. Л. 23.

Н.Л. КУЗВЕСОВА
Доцент кафедры графического дизайна, Уральский государственный архитектурно-художественный университет им. Н.С. Алфёрова, Екатеринбург

N.L. KUZVESOVA
Associate Professor of Graphic Design, Ural State University of Architecture and Art named after N.S. Alferov, Yekaterinburg

У ИСТОКОВ СОВЕТСКОГО ГРАФИЧЕСКОГО ДИЗАЙНА. ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ ВЛАДИМИРА НИКОЛАЕВИЧА ЛЕВИТСКОГО

AT THE ORIGINS OF SOVIET GRAPHIC DESIGN. PEDAGOGICAL ACTIVITY OF VLADIMIR NIKOLAEVICH LEVITSKY

Статья посвящена педагогической деятельности до сих пор малоизвестного художника Владимира Николаевича Левитского, который внес заметный вклад в становление российского и советского графического дизайна. Левитский – выдающийся график Серебряного века, являлся оформителем книг и журналов, одним из первых овладел профессией художественного редактора в дореволюционных книжных издательствах Петербурга. В 1920-е годы В.Н. Левитский был деканом графического факультета ленинградского ВХУТЕИНа, а также организатором полиграфических мастерских Ленинградского художественно-промышленного техникума. Среди учеников В.Н. Левитского первые советские графические дизайнеры и художники книги.

The article is devoted to the teaching activities of the hitherto little-known artist Vladimir Nikolaevich Levitsky, who made a significant contribution to the formation of Russian and Soviet graphic design. Levitsky is an outstanding graphic artist of the Silver Age, was a designer of books and magazines, and was one of the first to master the profession of art editor in the pre-revolutionary book publishing houses of St. Petersburg. In the 1920s, V.N. Levitsky was the dean of the Graphic Faculty of the Leningrad Art Institute, as well as the organizer of the printing workshops of the Leningrad Art and Industrial College. Among V.N. Levitsky's students were the first Soviet graphic designers and book artists.

Ключевые слова: графический дизайн, художественно-промышленная школа, полиграфические мастерские, метод интуитивного построения шрифтов, педагогические принципы, преемственность, ученики, творческая деятельность.
Keywords: graphic design, art and industrial school, printing workshops, method of intuitive font construction, pedagogical principles, continuity, students, creative activity.

В творческой жизни первой трети XX века зарождались новые профессии: типограф, шрифтовик, художественный редактор, реклам-конструктор, художник-конструктор книги. Это время было насыщенное глобальными историческими событиями, эстетическими поисками, борьбой идеологий. Исследования в области становления советской прикладной графики не имеют завершения: многие имена и судьбы основоположников профессии «графический дизайнер» остаются малоизвестными или просто забытыми.





Рис. 1. Брошюра «Книжные знаки. Работы учащихся мастерской книжной графики и книжного искусства». - Л., 1927. Кузвесова Н.Л. Владимир Николаевич Левитский. У истоков русского графического дизайн: монография / Н.Л. Кузвесова. - Екатеринбург: Изд-во УрГАХУ, 2022. - С. 68

Художественно-промышленные школы 1920-х годов (ВХУТЕМАС-ВХУТЕИН, витебский УНОВИС, немецкий Баухауз, техникумы с художественно-профессиональным уклоном) являлись не только образовательными учреждениями, они были активно задействованы в научной и производственной практике. Разрабатывались новаторские методики профессионального обучения, студенты графических факультетов занимались под руководством мастеров-педагогов оформлением печатной и рекламной продукции, которая незамедлительно отправлялась в типографии, а затем активно внедрялась в жизнь общества. Первые советские художественно-промышленные школы оставили интеллектуальное, творческое и педагогическое наследие.

Публикация основана на аналитическом исследовании деятельности художника-графика и педагога В.Н. Левитского, внесшего значительный вклад в становление отечественного графического дизайна. Среди его учеников мастера советской графики и основоположники отечественного графического дизайна Ефрем Сандлер, Ираида Фомина, Павел Басманов, Наталья Ланг (Басманова), Марианна Борисова-Мусатова, Борис Воронецкий, Иссак Копелян, Наталья Мунц, Мстислав Пащенко, Михаил Таранов, Александр Харшак и многие другие. Овладев мастерством графического рисунка, получив знания в области типографики и полиграфического производства, освоив методику построения шрифтов, ученики Левитского сумели сначала соединить свое творчество с новыми художественными формами производственного искусства, а затем включиться в работу советских издательств и педагогическую деятельность. В.Н. Левитский, как педагог и художник-график, осуществил преемственность петербургской группы мирискусников и ленинградской школы графического дизайна советского времени, придав ей уникальность и своеобразие.

Владимир Николаевич Левитский — выдающийся график Серебряного века, входивший в объединение художников «Мир искусства», оформитель книг и журнала «Аполлон», основатель профессии «художественный редактор» в петербургских издательствах «Грядущий день» и «Свободное искусство. С 1923 года он участвовал в организации и деятельности полиграфических мастерских Ленинградского художественно-промышленного техникума, где начали обучение художники нового профиля, связанные с полиграфическим производством (1). С 1926 года Левитский являлся профессором и деканом графического факультета ленинградского ВХУТЕИНа. Художественно-промышленный техникум в 1920-е годы был подчинен ректору Э.Э. Эссену и располагался на Литейном дворе Академии художеств. Государство уделяло особое внимание обучению графике, которая была самым востребованным и доступным искусством времени. Педагогическая и творческая деятельность Левитского, а также достижения его учеников доказывают, что отечественный графический дизайн на этапе становления имел глубокую интеллектуально-эстетическую, педагогическую и профессиональную базу.

В 1927 году в издательстве Академии художеств вышла брошюра «Книжные знаки. Работы учащихся мастерской графики и книжного искусства», оформленная учениками Ленинградского художественно-промышленного техникума. Издание явилось своеобразным итогом деятельности первых лет существования учебного заведения (рис. 1). В.Н. Левитский отметил в вступительной статье, что «появились графики-техники, умеющие набрать и смонтировать книгу. Думается, что производство должно их признать и принять. Народились молодые художники-графики, не только «домушники», но и практики, участвующие непосредственно в самом производстве, сначала, быть может, не в полной мере, но ведь это только первый опыт. Настоящая книга свидетельствует, что к 10-летию Советской власти мы уже достигли уровня дореволюционной школы, так же как и она, выпускаем собственные показательные издания, и притом с определенным производственно-декоративным уклоном, который, на наш взгляд, характерен для времени» [2; с. 3]. Искусством книжного знака в Петербурге прославились знаменитые художники Е. Лансере, Д. Митрохин, С. Чехонин, Г. Нарбут. В 1920-е годы молодые мастера под руководством В.Н. Левитского искали новые формы книжного знака, вырабатывая графический почерк, соответствующий требованиям времени (рис. 2).

В Ленинградском издательстве «Прибой» в 1927 году был издан альбом «Шрифты и их построение» (рис. 3), который дает представление о том, что было достигнуто к этому времени в области шрифтовой графики. «Во всех отраслях графического искусства, связанных с печатным делом, шрифт играет столь важную роль, что его можно считать краеугольным камнем графики», — отмечал советский искусствовед Э.Ф. Голлербах [1; с. 28]. Выдающийся русский архитектор, график и педагог И.А. Фомин в предисловии к альбому отмечал, что «...уже нарождается новая гвардия в лице, главным образом, учеников Левитского» [6; с. 2].

Статья В.Н Левитского «Строение шрифта» [6; с. 14–27], открывающая учебно-методический раздел альбома, дает представление о педагогических принципах обучения «законам искусства шрифта». Авторская методика базируется на художественно-конструкторском подходе к построению шрифтов и архитектоники книги в целом.

В 1920-е годы особое внимание уделялось разработке новых выразительных шрифтов, был поставлен вопрос о создании типографского шрифта, отвечающего требованиям революционной современности. В начале 1920-х годов проводились конкурсы среди художников-шрифтовиков, не давшие, однако, желаемого результата. Многие новые шрифты не устраивали и Левитского, он называл их «выдуманными». Например, он отметил печальный результат конкурса на создание «ленинского» шрифта, где победитель конкурса художник А.П. Владычук предложил объединить прописные и строчные буквы с рукописной формой ленинского почерка, гласным буквам придавалась овальная форма, согласным — прямолинейная, для соответствия их начертания звуковым ассоциациям. «При всей новизне и образности данный шрифт не подходил для словолитен, так как идея Ленина о всеобщем образовании не предполагала «загромождение умов хитроумным изобретательством литер» [4; с. 21]. Шрифт художника И.М. Горбунова «Смычка», составленный из символов объединяющих труд рабочих и крестьян (серп и молот), также был отмечен Левитским, как неподходящий для применения в печатном производстве.

Интуитивный метод построения шрифтов

Важной частью обучения в мастерских Художественно-промышленного техникума, являлся внедренный Левитским метод рационального построения шрифтов из интуитивно найденных букв. Пример разработки утилитарного (учебно-рационального) шрифта по принципу расчета геометрических форм был представлен в его статье «Строение шрифта» [4; 14–27] (рис. 4). Преподаватель руководствовался правилом, что в многотиражных советских книгах для широкой читательской аудитории должны применяться новые, выразительные, но удобочитаемые шрифты. По методу Левитского литеры должны быть сконструированы на основе интуитивно найденных выразительных элементов, но с обязательным учетом рационально-утилитарных требований:

«Буквы пишутся, почти не видя шрифта, но больше по ощущению рукой кисти. Следует знать, что интуиция художника действует в полной мере, покоясь на проработанных и выисканных графических формах» [4; с. 20]. Левитский отмечал, что в шрифте, как в зеркале, отражается состояние и характер автора, и это необходимо сохранить в ходе дальнейшего построения.

«По методу проф. В.Н. Левитского можно легко и быстро научиться строить буквы палочного шрифта и устанавливать равномерные между ними промежутки», — отмечал преподаватель истории книжной графики и плакатного искусства Ленинградского художественно-промышленного техникума В.К. Охочинский. Он утверждал, что данный метод может быть использован при замене палочных шрифтов другими, более выразительными, в том числе «монументальный, конструктивный шрифт», впервые введенный С.В. Чехониным, состоящий из сплошь залитых кругов, квадратов и других геометрических фигур, при пользовании данного метода, также получает наибольшую оправданность» [5; с. 40].

В альбоме «Шрифты и их построение» представлены экспериментальные учебные работы учеников В.Н. Левитского по Ленинградскому художественно-промышленному техникуму (рис. 5). Порядок построения и особенности выразительного языка каждого шрифта имеют авторские комментарии, что являлось обязательной частью учебного процесса. Методика интуитивного построения шрифтов не ограничивалась созданием набора литер, по определению Левитского, «литера — это не чертеж, а живой рисунок со своей особой конструкцией. Подобно тому, как архитектурный проект не есть чертеж, а живое целесообразное искусство» [4; с. 15]. Обучение базировалось на реальной практике и деловой основе, с анализом художественной и практической ценности каждой работы. Метод демонстрирует особое внимание преподавателя к творческой индивидуальности каждого ученика. По определению известного российского шрифтовика и каллиграфа Давида Писаревского, «работа Левитского с учениками представляется живым материалом о шрифте в процессе его творчества и развития. Некой лабораторией в процессе постоянного исследования» [6; с. 5].

Известный советский график, заслуженный художник РСФСР Александр Исаакович Харшак, который учился у Левитского в Ленинградском художественно-промышленном техникуме с 1925 по 1929 год, так вспоминал о его педагогическом методе: «Много внимания он уделял происхождению шрифта, знал египетский и латинский прекрасно. Любил и признавал чистоту, терпеть не мог эклектику. Он нес с собой науку: расстояние между строками, соотношение с высотой строки, законы полей. Он делал из этого догму, закономерность, был носителем этих законов. Он был строителем книги как целостного организма. Он был новатором в художественном конструировании книги, был всегда в поиске и этим увлекал молодежь» [3; с. 118] (2).

Главный художник издательства «Художник РСФСР» в 1970-е годы, советский книжный график Исаак Залманович Копелян, который закончил Ленинградский художественно-промышленный техникум, отмечал: «В основе всех его требований лежало рисование шрифта. В строке могло быть два одинаковых знака, например, буква “А”, рисовалась она в одном окружении, и в другом, чтобы выявить, как литера смотрится в строке. Левитский был категорически против применения технических средств (рейсфедера, угольника, циркуля), не позволял применять их, так как считал, что они делают шрифты “сухими”. Задания он давал оригинально. Одну букву заставлял делать 20–30 раз, когда набивалась твердость руки, давал задание компоновать по различным формам: под углом, в круге, в треугольнике, россыпью, расходящимися. Работали мы только кистью, чтобы ученик мог решить шрифтовое оформление в любой комбинации, он не позволял вертеть бумагу, говорил, что гнуть надо руку, а не бумагу» [3; с. 119] (3).

Метод «интуитивного построения шрифтов» В.Н. Левитского был подвергнут критике в 1950-е годы, как чуждый советскому искусству: «Такой порочный метод в построении шрифтов способствовал появлению огромного количества стилизованных и формалистических работ, отражающих уход художников от действительности, от народа, от национальных традиций», утверждал доктор филологических наук, научный сотрудник отдела редкой книги Государственной библиотеки СССР им. В.И. Ленина (ныне — РГБ) А.Г. Шицгал [7; с. 87].

Развитие графического дизайна подтвердило правоту метода интуитивно найденных, а затем сконструированных литер. Левитский стремился к воссоединению в графическом дизайне яркой образности и функционального назначения полиграфиче-

Рис. 2. Книжные знаки учеников В.Н. Левитского Павла Григорьевского и Натальи Басмановой-Ланг. 1920-е.
Кузвесова Н.Л. Владимир Николаевич Левитский. У истоков русского графического дизайн: монография / Н.Л. Кузвесова. - Екатеринбург: Изд-во УрГАХУ, 2022. - С. 69









Рис. 3. С.В. Чехонин. Обложка книги. Писаревский. «Шрифты и их построение». Л., 1927.
Кузвесова Н.Л. Владимир Николаевич Левитский. У истоков русского графического дизайн: монография / Н.Л. Кузвесова. - Екатеринбург: Изд-во УрГАХУ, 2022. - С. 69

Рис. 4. В.Н. Левитский. Учебно-рациональные утилитарные шрифты для диаграмм, плакатов, трафарета.
Кузвесова Н.Л. Владимир Николаевич Левитский. У истоков русского графического дизайн: монография / Н.Л. Кузвесова. - Екатеринбург: Изд-во УрГАХУ, 2022. - С. 71

Рис. 5. В.А. Миняев. Шрифт. 1920-е
Кузвесова Н.Л. Владимир Николаевич Левитский. У истоков русского графического дизайн: монография / Н.Л. Кузвесова. - Екатеринбург: Изд-во УрГАХУ, 2022. - С. 76

ского продукта. Метод явился прозрением в будущее, когда стала нормой, не только целесообразность, но и эмоциональная окраска рисованных и типографских шрифтов. Например, идеи образно-выразительных буквенных построений нашли свое воплощение в творчестве графических дизайнеров Адольфа Мурона Кассандра, создавшего экспрессивный шрифт эпохи ар деко Bifur, Герба Любалина — автора модернистского шрифта Avan Garde. Их шрифтовой дизайн признан художественным достоянием XX века.

.

Приложение:

Некоторые ученики В.Н. Левитского по Ленинградскому художественно-промышленному техникуму, внесшие значительный вклад в развитие отечественного графического дизайна и искусства.

Басманова (Ланг) Наталия Георгиевна (1906–2000) — ученица В.Н. Левитского по Ленинградскому художественно-промышленному техникуму, закончила в 1927 году. Мастер станковой и книжной графики, член Союза художников СССР. Художник-иллюстратор детских книг Г.Х. Андерсена, Братьев Гримм и др.

Басманов Павел Иванович (1906–1993). Советский художник, книжный график. Один из первых учеников В.Н. Левитского. Окончил Ленинградский художественно-промышленный техникум в 1927 году. В 1930-е годы — сторонник концепции супрематизма К.С. Малевича. С 1932 года — член ЛОССХ. В 1934 году был арестован по делу «группы пластического реализма». Участник Великой Отечественной войны, дошел до Берлина.

Барабошин Сергей Иванович (1906–1984). График, член Союза художников СССР. Учился в Ленинградском художественно-промышленном техникуме у В.Н. Левитского. Член редакционной коллегии альбома «Искусство оформления книги.









Работы ленинградских художников. 1917–1964».

Борисова-Мусатова Марианна Викторовна (1904–1991) — дочь художника В.Э. Борисова-Мусатова. Художница, книжный график. Ученица В.Н. Левитского по Ленинградскому художественно-промышленному техникуму. В конце 1930-х годов отбывала ссылку в Уфе вместе с мужем, бывшим директором Эрмитажа, искусствоведом Сергеем Тройницким. Занималась оформлением книг в советских издательствах.

Бомаш Вера Алексеевна (1911–1992). Закончила Ленинградский художественно-промышленный техникум, мастерскую В.Н. Левитского (1927–1930). Советский художник, книжный график, член Союза художников СССР, автор нескольких художественных шрифтов, поздравительных открыток советских праздников. Работала как книжный график для Госиздата, издательств «Советский писатель», «Детгиз», «Искусство».

Бунтов Василий Алексеевич (1905–1979). Окончил Ленинградский художественно-промышленный техникум, мастерскую В.Н. Левитского. Советский художник, график, ветеран Великой Отечественной войны, автор рисунка Знамени Победы, которое было водружено в 1945 году над Рейхстагом. Во время войны делал зарисовки, после войны писал картины на военные темы.

Бурков Герман Васильевич — ученик В.Н. Левитского по Таврическому училищу в Ленинграде. Поступил в 1939 году, в 1941 году ушел на фронт. Занимался промышленной графикой, сувенирной продукцией, живописью. Автор рецензии в журнале «Полиграфическое искусство» (№ 9 за 1953 год) на публикацию в предисловии к книге «Русский рисованный шрифт советских художников. Альбом образцов» (М.: Искусство, 1953), в которой он заступился за «метод интуиции» В.Н. Левитского, раскритикованный доктором филологических наук А.Г. Шицгалом.

Воронецкий Борис Владимирович (1907–1991). Живописец, график, член Союза художников СССР. Ученик В.Н. Левитского по Ленинградскому художественно-промышленному техникуму. Автор пособия по рисованию и применению шрифтов.

Важнова Прасковья Ивановна (1904–1980). Художник по тканям, живописец-авангардист, график. С 1925 по 1928 год училась в Ленинградском художественно-промышленном техникуме у В.Н. Левитского. Затем была ученицей Школы Филонова, членом коллектива «Мастера аналитического искусства». С 1932 по 1941 год работала в ЛЕНИЗО, после войны — в артели «Трибуна» художником по росписи тканей.

Верховский Сергей Васильевич (1905–1942). Художник книг и плакатов. Окончил Ленинградский художественно-промышленный техникум в 1930 году. Работал в Лениздате до 1938 года. Делал иллюстрации к пьесе Н.В. Гоголя «Женитьба», «Песне о Соколе», рассказам «Старуха Изергиль» и «Рождение человека» А.М. Горького. В начале Великой Отечественной войны выполнил плакат «Красноармеец. Смелому танк не страшен». Погиб в блокадном Ленинграде.

Гайденков Александр Матвеевич. Книжный график. Ученик В.Н. Левитского по Ленинградскому художественно-промышленному техникуму. В 1950-е годы главный художник Ленинградского отделения Госиздата. Ветеран Великой Отечественной войны.

Горохова Мария Алексеевна (1903–1991). Книжный график, педагог, художник росписи ткани. Закончила Ленинградский художественно-промышленный техникум, мастерскую В.Н. Левитского в 1927 году, затем входила в круг учеников К.С. Малевича. Жена художника-супрематиста Льва Юдина (1903–1941). В 1937–1941 годах работала руководителем кружка изобразительного искусства в Ленинградском дворце пионеров, с 1946 по 1952 год была заведующей отделом искусств Института повыше-

ния квалификации. В 1960-е годы работала преподавателем изобразительного искусства в художественных школах Ленинграда.

Гусев Константин Михайлович (1914–1970-е). Советский художник, график, в 1970-е годы — преподаватель графического факультета Института живописи, скульптуры и архитектуры им. И.Е. Репина.

Ермолаев Адриан Михайлович (1900–1977). Художник, иллюстратор, график, оформитель детских книг и периодических изданий. Участник гражданской войны, с 1918 по 1922 год сражался в Чапаевской дивизии. С 1925 по 1927 год учился на графическом факультете Ленинградского художественно-промышленного техникума у В.Н. Левитского. Заслуженный деятель искусств РСФСР, член Союза художников СССР. Работал в издательствах Детгиз, «Детская литература», «Советский писатель», «Молодая гвардия». Оформлял детский журнал «Мурзилка», книги А. Гайдара и др.

Зенькович Вера Владимировна (1906–1985). Советский художник, график. В 1930 годы член Группы живописно-пластического реализма, последователей концепции искусства супрематизма К. Малевича.

Икрамов Искандер Икрамович (1904–1972). Советский художник, график, народный художник Узбекской ССР. Окончил Ленинградский художественно-промышленный техникум в 1929 году, мастерскую В.Н. Левитского. Первый узбекский художник-полиграфист. Способствовал развитию национальной книжной графики. В 1920-е годы заведующий отделением графики УзГосиздата. С 1959 года — председатель правления Союза художников Узбекистана.

Клеорин Борис Давидович (1904–1990). Книжный график. Был директором типографии им. Ивана Федорова.

Копелян Исаак Залманович (1909–2001). Советский художник, книжный иллюстратор, организатор издательского дела. Ученик В.Н. Левитского по Ленинградскому художественно-промышленному техникуму. Сыграл ведущую роль в создании издательства «Художник РСФСР».

Корзов Алексей Петрович (1904–1971) — художник-график. Жил и работал в Ленинграде. Член Союза художников СССР.

Левин Соломон Давидович (1907–1990). С 1926 по 1928 год учился в Ленинградском художественно-промышленном техникуме. Художник, педагог, искусствовед. Заслуженный учитель РСФСР. Автор книг и статей, посвященных обучению детей искусству. В 1930-е годы работал в театре «Пионер», Ленинградском изобразительном комитете ВЛКСМ, преподавателем изобразительного искусства в школах и кружках Ленинграда. Участник Советско-финляндской и Великой Отечественной войны. Посвятил свою деятельность педагогике и организации детского творчества.

Миняев Василий Александрович. (1907–1993). Советский архитектор, живописец, график. Сын петербургского архитектора А.К. Миняева. Учился у В.Н. Левитского в Ленинградском художественно-промышленном техникуме с 1923 по 1928 год, затем в Ленинградской академии художеств на факультете архитектуры. Работал в Челябинске, Ленинграде, затем в Москве под руководством архитектора-конструктивиста Якова Чернихова над проектом Дворца коммунизма, а также над оформлением его книги «Архитектурные фантазии», где представлены разработки футуристических идей архитектуры будущего. Член Союза архитекторов СССР. Занимался монументальной росписью жилых и общественных зданий Москвы.

Мунц Наталья Оскаровна (1907–1980) — художница, книжный график, иллюстратор. Дочь архитектора, профессора Академии художеств О.Р. Мунца. Ученица В.Н. Левитского по Ленинградскому художественно-промышленному техникуму, который закончила в 1928 году. С 1939 года член Ленинградской организации Союза художников. Пережила блокаду Ленинграда. Работала в ленинградских издательствах «Прибой», Политиздат, «Писатель», в издательствах Москвы «Иностранная литература», Госиздат, Детгиз.

Муратов Николай Евгеньевич (1908–1992). Советский художник-график. Окончил Ленинградский художественно-промышленный техникум в 1931 году, учился в мастерской В.Н. Левитского. Заслуженный художник РСФСР. Член Ленинградской организации Союза художников РСФСР, Санкт-Петербургского Союза художников России. Известный художник-карикатурист и книжный график, работал в журналах «Чиж», «Бегемот», «Смена» и др. Один из организаторов в 1939 году творческого объединения «Боевой карандаш», которое занималось социально активной графикой: агитационными плакатами и сатирическими рисунками. Объединение не прекращало работу в блокадном Ленинграде и существовало до начала 1970-х годов.

Парамонова Наина Александровна — ученица В.Н. Левитского по Ленинградскому художественно-промышленному техникуму. Художник-график, родом из Свердловска. Дочь художника Александра Никитича Парамонова, который с 1905 года преподавал в Екатеринбургской художественно-промышленной школе, а с 1917 по 1918 год был ее директором. До 1928 года ее отец А.Н. Парамонов работал в издательстве «Уралкнига».

Пащенко Мстислав Сергеевич (1901–1958) — советский книжный график, выдающийся мультипликатор. Учился в Ленинградском художественно-промышленном техникуме у В.Н. Левитского. Начинал как книжный график, затем работал на киностудии «Ленфильм», с 1942 года сценарист, режиссер и художник в «Союзмультфильме». Заслуженный деятель искусств РСФСР, участник Великой Отечественной войны.

Поляков Валентин Викторович (1905–1974). Художник, книжный график, деятель культуры. Учился в Ленинградском художественно-промышленном техникуме в 1924–1928 годах у В.Н. Левитского. Заслуженный художник РСФСР, заслуженный деятель искусств Коми АССР, с 1943 по 1962 председатель Союза художников Коми АССР. В 1930 году возглавил художественный отдел Книжного издательства Коми, был первым директором Республиканской художественной школы.

Сандлер Ефрем Николаевич (1903–1980). График, художник, архитектор. Один из основателей Ленинградской школы прикладной графики. Закончил Ленинградский художественно-промышленный техникум с отличием в 1927 году. По совету В.Н. Левитского поступил на графический факультет Академии художеств. С 1935 года член Союза архитекторов СССР, с 1946 года — член Союза художников СССР. С 1941 по 1945 год — на фронте, прошел всю войну до победы. Выдающийся советский книжный график, автор товарных знаков, оформитель обложек конвертов для грампластинок.

Свешников Виктор Михайлович (1907–1993). Советский художник, книжный график. Учился сначала в Ленинградском художественно-промышленном техникуме (1925–1929) у В.Н. Левитского, затем в Институте живописи, скульптуры и архитектуры им. И.Е. Репина у И.Я. Билибина. В 1930–1931 годы был заведующим художественно-технической частью журнала «Юный пролетарий». В годы войны прервал образование, на фронте был разведчиком, попадал в плен. Член Союза художников СССР, художественный редактор журнала «Вокруг света», автор сувенирных карт «Майя», созданных к Олимпиаде в Мехико (1969), а также игральных карт «Лубочные» (1981) и «Невские» (1992).

Серебряный Иосиф Александрович (1907–1979). Советский график, живописец, педагог. Учился в художественно-промышленном техникуме с 1924 по 1927 год, затем на факультете живописи ленинградского ВХУТЕИНа. Народный художник СССР, член-корреспондент Академии художеств СССР, в 1940–1950-е годы председатель Ленинградского союза художников, профессор Ленинградского института живописи, скульптуры и архитектуры им. И.Е. Репина. В годы войны создавал антифашистские плакаты, серию портретов партизан.

Сырнев Юрий Аркадьевич (1905–1943). Советский художник, график, книжный иллюстратор. Учился в Ленинградском художественно-промышленном техникуме у В.Н. Левитского и Л.Ф. Овсянникова. Однокурсник и друг Павла Ивановича Басманова. Затем учился графике в ленинградском ВХУТЕИНе. Его работы близки к творчеству В.В. Лебедева, Н.А. Тырсы, В.М. Ермолаевой. В 1943 году погиб на фронте.

Таранов Михаил Афанасьевич (1909–1973). Советский художник-график, педагог. С 1927 по 1930 год учился на графическом факультете Ленинградского художественно-промышленного техникума у В.Н. Левитского, затем в Ленинградском институте живописи, скульптуры и архитектуры им. И.Е. Репина. Защитил диплом в блокадном Ленинграде. После войны — профессор, руководитель мастерской книжной графики, декан графического факультета Ленинградского института живописи, скульптуры и архитектуры им. И.Е. Репина. Заслуженный деятель искусств РСФСР.

Урусевский Сергей Павлович (1908–1974). Выдающийся советский кинооператор, художник, график. Окончил Ленинградский художественно-промышленный техникум, мастерскую В.Н. Левитского, затем графический факультет ленинградского ВХУТЕИНа. Заслуженный деятель искусств РСФСР. Лауреат Сталинской премии первой степени. Оператор фильмов «Сельская учительница», «Летят журавли», «Сорок первый», «Неотправленное письмо» и др. Во время Великой Отечественной войны был фронтовым оператором.

Фомина Ираида Ивановна (1906–1964) — дочь академика архитектуры И.А. Фомина, книжный график, промышленный график, специалист в области рисованного шрифта. Закончила мастерскую В.Н. Левитского в Ленинградском художественно-промышленном техникуме в 1928 году. Член Союза работников искусств с 1928 года, МССХ — с 1943. В конце 1920-х — начале 1930-х годов создавала эскизы рисунков ткани, торговые знаки, занималась росписью по фарфору, рисовала упаковки, конфетные обертки. Автор торговых марок Ленинградского пищевого треста, Интуриста, «Главмолоко», «Союзконсервмолоко» и др. Работала с издательствами «Детгиз», «Искусство», «Музгиз» и др. Награждена «Медалью за успехи в области искусства книжного оформления» (Лейпциг, 1959).

Харшак Александр Исаакович (1908–1989). Художник, график, иллюстратор. Заслуженный художник РСФСР, член Союза художников СССР. Ученик В.Н. Левитского по Ленинградскому художественно-промышленному техникуму с 1925 по 1929 год. Учился в Институте живописи, скульптуры и архитектуры им. И.Е. Репина, будучи студентом в 1941 году ушел в Народное ополчение. Завершил

образование после войны. Воевал на Ленинградском фронте, за годы войны сделал более четырехсот рисунков, карикатур, плакатов. В 1940–1960-е годы продолжил тему войны в сериях офортов «В борьбе за Ленинград» и «1941–1945 гг.» Награжден орденами Отечественной войны, Красного Знамени, Красной Звезды. Создавал серии работ в станковой графике на исторические темы, иллюстрировал произведения классической литературы.

Цинберг Тамара Сергеевна (1908–1977). Советский книжный график и писатель. В 1929 году окончила Ленинградский художественно-промышленный техникум, затем училась в московском ВХУТЕИНе. С 1941 года член ЛОСХ. Пережила блокаду Ленинграда. По мотивам ее блокадной повести «Седьмая симфония» снят фильм «Зимнее утро» (режиссер Н. Лебедев, Ленфильм, 1966).

Шабанов Иван Васильевич (1906–1973). Советский книжный график, живописец, театральный художник. С 1939 года рисовал плакаты в «Боевом карандаше» вместе с Н.Е. Муратовым, делал рисунки для журнала «Чиж», оформил книги Ш. де Костер «Тиль Уленшпигель», М. Твена «Янки при дворе короля Артура» и др.

Примечания:

1. Художественно-промышленный техникум, затем Художественно-педагогический техникум (Таврическое училище), Ленинградское художественное училище им. В. Серова, с 1992 года – Санкт-Петербургское художественное училище им. Н.К. Рериха.

2-3. Записано автором статьи в 1970-е годы.

Список литературы:

1. Голлербах Э.Ф. Применение шрифта в книжной графике // Писаревский Д.А. Шрифты и их построение / под ред. И.А. Фомина. - Типография рабочего изд-ва «Прибой», 1927. - С. 27-45.

2. Книжные знаки. Работы учащихся мастерских графики и книжного искусства. Ленинградский государственный художественно-промышленный техникум / вступ. В. Левитского; очерки В. Охочинского, А. Евдокимова, Э. Голлербаха; ил. Басманова, Гороховой, Сандлера [и др.]. - Л.: Изд-во Академии художеств, 1927.

3. Кузвесова Н.Л. Владимир Николаевич Левитский. У истоков русского графического дизайн: монография / Н.Л. Кузвесова. - Екатеринбург: Изд-во УрГАХУ, 2022. - 148 с.: ил.

4. Левитский В.Н. Строение шрифта // Писаревский Д.А. Шрифты и их построение / под ред. И.А. Фомина. - Типография рабочего изд-ва «Прибой», 1927 - С. 14-27.

5. Левитский В.Н. Шрифты № 43, № 44 // Писаревский Д.А. Шрифты и их построение / под ред. И.А. Фомина. - Типография рабочего изд-ва «Прибой», 1927 - С. 163-164.

6. Писаревский Д.А. Шрифты и их построение // Писаревский Д.А. Шрифты и их построение / под ред. И.А. Фомина. - Типография рабочего изд-ва «Прибой», 1927.

7. Шицгал А.Г. Русский рисованный книжный шрифт советских художников: альбом образцов / А.Г. Шицгал. - М.: Искусство, 1953.

О.В. СТРИЖАКОВА
Кандидат педагогических наук, доцент РГХПУ им. С.Г. Строганова

O.V. STRIZHAKOVA
Candidate of Pedagogical Sciences, Associate Professor of the Russian State Stroganov University of Design and Applied Arts

ИСКУССТВО И ЭСТЕТИКА ТЕЛА ЧЕЛОВЕКА В ОЛИМПИЙСКОМ СПОРТЕ

ART AND AESTHETICS OF THE HUMAN BODY IN OLYMPIC SPORTS

В истории цивилизации Олимпийское движение играло важную роль. Олимпизм как явление зародилось почти три тысячи лет назад в Древней Греции на территории Пелопоннеса и начиналось как фестиваль-демонстрация красоты тела и физических возможностей молодых людей. Сама жизнь, полная войн и опасностей, требовала от каждого гражданина готовности в любой момент выступить на защиту своего города с оружием в руках, в тяжелых доспехах, вес которых достигал двадцать килограммов. Бегать в них и сражаться могли лишь физически сильные, тренированные, закаленные люди. Эти качества достигались постоянными атлетическими упражнениями, которые сопровождали всю жизнь эллинов с детских лет до преклонного возраста. Так в сознании эллинов сложился идеал разносторонне развитой личности, в которой красота тела гармонически сочетается с духовным богатством и нравственным величием. Средство достижения этого идеала греки видели в гимнастическом воспитании, а своеобразным экзаменом стали общегреческие состязания, самые знаменитые – Олимпийские игры. Просуществовали они несколько веков, с 776 г. до н. э. до 394 г. н. э.
1896 г. – дата первых Олимпийских игр современности. С этого времени один раз в четыре года в разных странах мира стали проводиться летние и зимние Олимпийские игры, куда допускались только спортсмены-любители. А дальше Олимпийскими играми завладели спортсмены-профессионалы, что полностью изменило смысл Олимпийского движения и построило парадигму грандиозного коммерческого проекта, куда пришли огромные деньги крупнейших международных корпораций.

На протяжении всего периода существования Олимпийских игр в разное время в программу соревнований входили художественные конкурсы по скульптуре, архитектуре, музыке, живописи и литературе.

The Olympic Movement has played an important role in the history of civilization. Olympism, as a phenomenon, originated almost 3 thousand years ago in Ancient Greece, on the territory of the Peloponnese, and began as a festival-a demonstration of the beauty of the body and physical capabilities of young people. Life itself, full of wars and dangers, required every citizen to be ready at any moment to defend his city with weapons in his hands, in heavy armor, the weight of which reached 20 kilograms. Only physically strong, trained, seasoned people could run and fight in them. These qualities were achieved by constant athletic exercises, which accompanied the whole life of the Hellenes from childhood to old age. This is how the ideal of a well-rounded personality developed in the minds of the Hellenes, in which the beauty of the body is harmoniously combined with spiritual wealth and moral greatness. The Greeks saw gymnastic education as a means of achieving this ideal, and the Greek competitions, the most famous of which were the Olympic Games, became a kind of exam. They existed for several centuries from 776 BC to 394 AD. 1896 is the date of the first Olympic Games of our time. Since that time, once every 4 years, the summer and Winter Olympic Games began to be held in different countries of the world, where only amateur athletes were allowed. And then professional athletes took over the Olympic Games, which completely changed the meaning of the Olympic Movement and built the paradigm of a grandiose commercial project, where huge amounts of money from the largest international corporations came. Throughout the entire period of the Olympic Games, at various times the competition program included art competitions in sculpture, architecture, music, painting and literature.

Ключевые слова: Олимпийские игры, Древняя Греция, Олимпия, Спарта, Дельфы, искусство, здоровье, физическое воспитание.
Keywords: Olympic Games, Ancient Greece, Olympia, Sparta, Delphi, art, health, physical education.



Рис. 1. Спарта – один из крупнейших городов-государств Древней Греции, которое достигло пика своего могущества после победы над конкурирующим городом-государством Афинами в Пелопоннесской войне (431-404 гг. до н. э.)

Легенды о горе Олимп и двенадцати богах во главе с Зевсом, проживавших на этой горе, дали имя этому явлению и его смыслу. Города-полисы античной Греции постоянно воевали не только между собой, но и с внешними врагами и всегда нуждались в сильных и выносливых воинах. Мифы о героических спартанских воинах сохранились до наших дней (рис. 1, 2). Дельфийские оракулы, как главенствующие идеологи того времени, разглядели опасность в кровопролитных войнах и гибели многих молодых мужчин. Именно в Дельфах родилась мысль об организации спортивно-зрелищных праздников — Олимпиад для примирения греческих полисов, в которых мужчины могли показать свои спортивные качества: мужество, красоту, силу, ловкость и выносливость на спортивных аренах (рис. 3). За два столетия Олимпийское движение охватило многие территории, где жили греки, выработало программы и правила соревнований, определив постоянное место для соревнований в местечке, которому дали название Олимпия, где построили олимпийскую деревню и пансионы для участников. Первые всегреческие Олимпийские игры прошли в 773 г. до н. э., где соревновались мужчины в бросках копья, диска, в борьбе и беге на разные дистанции (рис. 4, 5). Все участники соревнований давали Олимпийскую клятву вести честную борьбу и не прибегать к обманам. Олимпийские игры были одним из наиболее почитаемых празднеств в Древней Греции. У древних греков была традиция: имена олимпийских чемпионов они высекали на мраморных колоннах. Благодаря этому стали известны дата первых Олимпийских игр (776 г. до н. э.) и имя первого победителя — Корэб, повар из Элиды.

На время Олимпийских игр (до двух месяцев) греки прекращали все войны и активно готовились к соревнованиям. В Олимпии зародилась традиция зажжения Олимпийского огня (факела на время соревнований) на время проведения игр и установка бюстов победителям соревнований (рис. 6). Постепенно программа Олимпиад наполнялась выступлениями музыкантов, поэтов, танцоров из Афин, Спарты, Дельфы, Коринфа, что сближало их культуру и мировоззрение. Победителей в спортивных соревнованиях и видах искусств награждали лавровыми венками, прославляли героями и эталонами красоты, устанавливая им мраморные бюсты. Венок был сделан из листьев лаврового дерева, которое символизировало мир, мудрость, победу и бессмертие. Судья вручал пальмовую ветвь, обвязывал голову пурпурной лентой. Одновременно глашатай объявлял имя победителя, имя его отца и его родной город. Все присутствующие рукоплескали, бросали победителю цветы, самые восторженные носили триумфатора на руках. С этого момента имя и слава олимпионика разлеталась по всему Древнему миру. Победитель получал право заказать ваятелю и поставить в олимпийском святилище свою статую, на постаменте которой будет указано его имя и достижение [3, 4]. Слово «лауреат» происходит от латинского laureatus — «увенчанный лаврами» (рис. 7).

Именно в это время формировались представления греков о гармонии и эталонах красоты человеческого тела, что нашло отражение в прекрасных скульптурах и творениях художников. Красоту человеческого тела и силу духа воспевал Гомер в поэмах «Одиссея» и «Илиада». Гармоничные формы тел Зевса, Аполлона, Геракла, Геры, Афины, Венеры и других легендарных персон, созданные древними греками, можно видеть и сегодня в разных музеях мира (рис. 8, 9, 10). Философ Платон считал хромым человека, у которого тело и душа развиты неодинаково. Древние греки высоко ценили не только красивые формы тела, но еще больше почиталась гармоничность движений, о чем свидетельствуют динамичные позы многих скульптур и любовь к красивым танцам. «Дискобол» (греч. Δισκοβόλος — «Бросающий диск») — одна из наиболее прославленных статуй античности, первая классическая скульптура, изображающая человека в движении (рис. 11, 12).

Высокой эффективности у греков достигло физическое воспитание детей и молодежи, образцом которого стала Спарта, чьи воины овладели «гусиным» шагом и вдвое быстрее выполняли маневры на полях сражений. Великий Гиппократ двадцать пять веков назад занимался не только лечением больных людей, но и создал учение о здоровом образе жизни, как средстве защиты от преждевременных болезней, о здоровом питании и физических упражнениях, необходимых для здоровья и красоты тела.

На протяжении тысячелетия раз в четыре года проводились древние Олимпийские игры, объединяя народы и культуру Греции и Римской империи. Границы Древней Греции охватывали Балканскую Грецию, западную часть Малой Азии, острова Эгейского моря, Сицилию и Италию. Границы Римской империи в период расцвета простирались от Британских островов до Персидского залива.

Доминирование Рима в первые три столетия новой эры в корне изменило первоначальный замысел греков об Олимпиадах. Императоры Рима, особенно Нерон, предписывали организаторам игр, что побеждать должны только римляне, для этого подкупали судей и отстраняли «непослушных». Так была разрушена основная идея Олимпийских игр, а их заменили бои гладиаторов. Кстати, сам Нерон особых дарований не имел, но славы очень желал. В 67 г. он сам участвовал в Олимпийских играх в состязаниях на колесницах. До наших дней сохранились фрагменты виллы Нерона в Олимпии (рис. 13).

Олимпийские игры были запрещены в 394 г. как языческое празднество декретом римского императора Феодосия I Великого. Спортивные сооружения Олимпии пережили игры только на один год. В 395 г. византийцы и готы столкнулись, в результате Олимпия была разрушена и далее т продолжала разрушаться под воздействием землетрясений, пожаров, наводнений. Полторы тысячи лет останки Олимпии оставались нетронутыми. В 1707 г. Француз Бернар де Монфокон в своих трудах ратовал за раскопки Олимпии. В 1824 г. английский археолог приступил к раскопкам на берегах Алфея. Много труда вложили немцы в раскопки и восстановление Олимпии.

В середине XIX века на новом витке цивилизации, идея олимпизма вновь овладела умами европейцев, когда проводили раскопки Древней Олимпии, открывшие ее величие, и с тех пор под этим девизом в некоторых странах начали проводиться спортивные соревнования. В 1889 г. французское правительство поручило Пьеру де Кубертену изучить зарубежный опыт физического воспитания молодежи. Французский барон подхватил концепцию античного олимпизма, возродив Олимпийское движение под девизом: «Главное не победа, а участие!».

Олимпийское движение пережило немало трудностей, но вышло из горнила испытаний, подобно птице Феникс, еще более жизненным, привлекательным. Спустя более пятнадцать веков забвения в 1896 г. почти по античным правилам и сценарию на земле Древней Эллады были возрождены Олимпийские игры нашего времени [2]. Первые игры современности прошли в Афинах в 1896 г., а затем в Париже в 1900 г. (рис. 14, 15). С этого времени один раз в четыре года в разных странах мира стали проводиться летние и зимние Олимпийские игры, куда допускались только спортсмены-любители.

Олимпийские игры — это праздник мира, дружбы и взаимопонимания молодежи разных стран и континентов, это музыка, танцы и песни, это красочность и многоцветье толпы. Олимпийские игры... За этими словами полная драматизма борьба на беговых дорожках и зеленых полях стадионов,

















Рис. 2. Леонид – один из самых известных спартанских и древнегреческих царей. Благодаря совершённому в битве при Фермопилах подвигу его имя до сих пор является символом высочайшего патриотизма, мужества и жертвенности

Рис. 3. Дельфы – древнегреческий город в Юго-Восточной Греции, общегреческий религиозный центр с храмом и оракулом Аполлона

Рис. 4. Олимпия – одно из крупнейших святилищ Древней Греции на Пелопоннесе, где возникли и на протяжении многих веков проводились Олимпийские игры

Рис. 5. Олимпия, первый олимпийский стадион, сохранился до наших дней

Рис. 6. Церемония зажжения Олимпийского огня

Рис. 7. Награждение Олимпиоников

Рис. 8. Венера Милосская. Древнегреческая скульптура, созданная в период эллинизма между 130 и 100 гг. до н. э. Статуя изображает древнегреческую богиню Афродиту (у римлян – Венера)

Рис. 9. Статуя Ники мастера Пэония





Рис. 10. Статуя Гермеса с младенцем мастера Праксителя

Рис. 11. Дискобол мастера Мирона

Рис. 12. Представление состязания в беге на одну стадию на панафинейской амфоре. Пять атлетов бегут вправо. 520 г. до н. э.

Рис. 13. Вилла Нерона, фрагменты, сохранившиеся до нашего времени (из личного архива)

Рис. 14. Афины, панафинейский стадион, 1896 г.

Рис. 15. Афины, панафинейский стадион, наше время (из личного архива)

В живописи — рисунок и графический дизайн, скульптуру поделили на статую, рельеф, медали и спортивные значки, а к архитектуре добавилось градостроительство. С 1952 г. по решению МОК состязания в видах искусства на Олимпийских играх были заменены культурной программой — художественными концертами и выставками. Это была большая мечта основателя Международного олимпийского комитета Пьера де Кубертена — объединить искусство и спорт. В статье Revue Athlétique (1891 г.) он сожалеет о том, что профессиональные спортсмены потеряли чувство эстетики к красоте классических авторов и предлагает соревнования по литературе среди спортсменов. В мае 1906 г. на заседании МОК в Париже Кубертен читает лекцию под названием «A Grande Marriage», где подчеркивает необходимость восстановления связи «мышц и разума», тем самым приблизиться к идеалу древнего грека.

С 1972 г. Олимпийскими играми завладели спортсмены-профессионалы, что полностью изменило смысл Олимпийского движения и построило парадигму грандиозного коммерческого проекта, куда пришли огромные деньги крупнейших международных корпораций. Олимпийские игры стали зрелищем для миллионов и миллиардов телезрителей, а значит, и пространством для рекламы товаров и услуг многих корпораций, которые стали спонсорами Международного Олимпийского комитета. Сегодня программа Олимпийских игр и графики телетрансляций соревнований диктуются именно спонсорами игр. Успех спортсменов — это репутация страны, за которую они выступают. Коммерциализация Олимпийских игр привела к новой ситуации. Спорт профессионалов и огромных денег; рекламная площадка при телетрансляции Олимпийских игр для глобальных фирм; контракты МОК с крупным бизнесом на миллиарды долларов, их влияние на программы соревнований и время трансляций на ТВ. Спортсмены «превратились в кроликов» для фармацевтов, врачей, генетиков. США монополизировали допинг-контроль (ВАДА) и обеспечили защиту для своих атлетов. Олимпийские игры и допинг-контроль в 1980–2024 гг. — инструменты политического давления на страны, возможность устранения конкурентов. Олимпийские игры в своем первоначальном замысле могут существовать на континентах и странах, если будут соблюдаться честность и чистота атлетов.

Список литературы:

1. Лукьянов В.И. Россия и олимпийское движение: вчера – сегодня - завтра. - М.: Терра-Спорт, 2004. - 256 с.

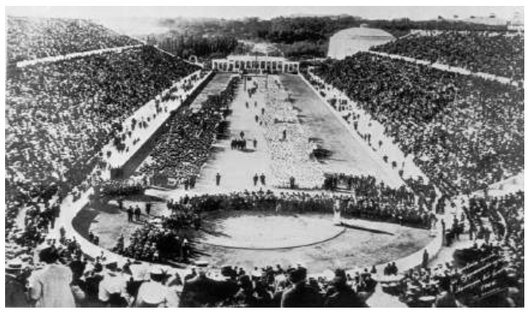
2. Штейнбах В.Л. От Афин до Москвы. - М.: Физкультура и спорт, 1979.

3. Ismene Trianti. Olympia: History, Myth, Museums, the Olimpic games. Papadimas ekdotiki. 2014. 141 p.

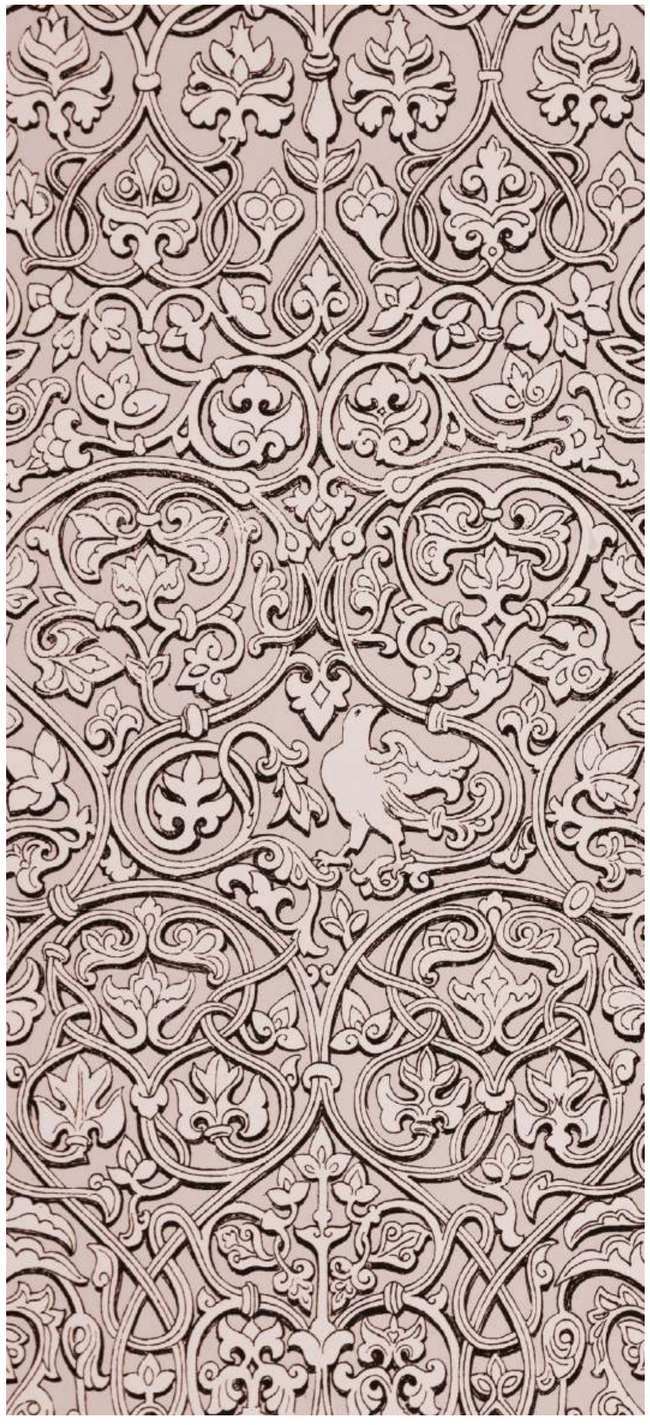
4. Sakis Kourouzidis Katerini. Olympus: two centuries of texts and pictures. Evonymos Ecological Library. 2010. 416 p.











Часть 3. История дизайна и декоративного искусства, национальный культурный код и проблемы реставрации

А.И. МАШАКИН
Кандидат искусствоведения, доцент, зав. кафедрой художественной реставрации мебели РГХПУ им. С.Г.Строганова

М.В. СИЛЬВЕСТРОВА
Старший преподаватель кафедры художественной реставрации мебели РГХПУ им. С.Г. Строганова

Е.А. КРУГЛЯКОВА
Преподаватель кафедры художественной реставрации мебели РГХПУ им. С.Г.Строганова

A.I. MASHAKIN
Candidate of Art History, Associate Professor, Head of the Department of Artistic Restoration of Furniture of the Russian State Stroganov University of Design and Applied Arts

M.V. SILVESTROVA
Senior Lecturer at the Department of Artistic Furniture Restoration of the Russian State Stroganov University of Design and Applied Arts

E.A. KRUGLYAKOVA
Lecturer at the Department of Artistic Furniture Restoration of the Russian State Stroganov University of Design and Applied Arts

ЦИФРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ПОДГОТОВКЕ РЕСТАВРАТОРОВ МЕБЕЛИ

DIGITAL TECHNOLOGIES IN THE TRAINING OF FURNITURE RESTORERS

Авторы раскрывают комплексный характер современной подготовки в области художественной реставрации мебели, включающей цифровые технологии на всех этапах образовательного процесса и особенно в научно-исследовательском проектировании. Создание 3-d реконструкций исторической мебели, «цифровых двойников» с помощью цифровых технологий позволяет создавать интерактивные музейные экспонаты, сохранять и транслировать полную информацию об объекте в ходе реставрационных работ. Возможности новых технологий представлены на примере исследования коллекции мебели в музее-усадьбе Мураново.

The authors reveal the complex nature of modern training in the field of artistic furniture restoration, which includes digital technologies at all stages of the educational process and especially in research design. The creation of 3-d reconstructions of historical furniture, «digital doubles» using digital technologies allows you to create interactive museum exhibits, save and broadcast complete information about the object during restoration work. The possibilities of new technologies are presented using the example of a study of the furniture collection in the Muranovo Estate Museum.

Ключевые слова: художественная реставрация мебели, Строгановская школа, цифровые двойники мебели, 3-d реконструкция и реставрация мебели
Keywords: artistic furniture restoration, Stroganov school, digital furniture duplicates, 3-d furniture reconstruction and restoration

Кафедра художественной реставрации мебели была образована в 2003 году. Основное направление — это художественная реставрация мебели, а также более широкий спектр — это изделия из дерева, начиная от самых малых форм — народные промыслы и заканчивая большими интерьерными формами, деталями исторических зданий [1].

Курс подготовки в бакалавриате включает общеобразовательный блок: история искусств, история России, скульптура, академический рисунок и живопись, авторское право, философия, иностранный язык, физкультура и спорт. Профилирующим является научно-исследовательский и реставрационно-практический блок: введение в профессию реставратора, научно-исследовательское проектирование, скетчинг предметов исторической мебели, история мебели и интерьера, основы начертательного проектирования, компьютерные технологи (3-d моделирование), музеефикация и архивное дело, реставрационные материалы и технологии, реставрация предметов ДПИ, основы художественного наборного дерева, основы полихромной живописи и позолотных работ, основы научно-исследовательской работы, презентация дипломного проекта (основы дипломной проектной графики.

Одной из профильных дисциплин, является научно-исследовательское проектирование. Помимо других дисциплин, это является одной из ведущих дисциплин, которая включает не только проведение обмеров исторической мебели, но и исследование различных свойств изделий: их конструктивных особенностей, технологии изготовления и материалов, функционального назначения и, что самое главное, — выполнение в графической форме проектной части в масштабе от один к одному, в натуральную величину, до самого мелкого масштаба — один к пяти. Это позволяет передать и зафиксировать в графической форме и чертежах все особенности исследуемого изделия.

Последние разработки нашего коллектива молодых преподавателей кафедры — использование современных цифровых технологий, которые позволяют нам не только создавать и сохранять базу предметов исторической мебели, но и создавать так называемые «цифровые двойники».

Большая работа была проведена кафедрой совместно с музеем-усадьбой Мураново по натурным обмерам с последующей оцифровкой более 20 предметов, представленных как в графической, так и в динамической форме 3-d анимации с аудио сопровождением мемориально-исторической составляющей предмета.

Пока многие направления реставрационной деятельности еще только пробуют различные цифровые инструменты в реставрации, мы уже реально включаем в работу широкий спектр таких инструментов — как 2-d, так и 3-d, анимацию, формирование баз данных и т.д. и т.п. На открытии выставки музея-усадьбы Мураново была представлена первая коллекция цифровых «двойников» уникальных предметов мебели, хранящихся в музее. Усадьба Мураново и РГХПУ им.С.Г. Строганова являются первыми создателями и обладателями коллекции подобного рода.

Реставратор мебели должен быть универсальным специалистом, так как при создании предметов мебели и художественных изделий из дерева используются различные приёмы и технологии, так в декоре мебели встречаются самые разнообразные техники: резьба, художественное наборное дерево (маркетри, инкрустация, интарсия и инкаустика), полихромная роспись и позолота, накладки из различных материалов, а также обойные работы. Студент во время своего обучения, помимо теоретических дисциплин, учится проводить анализ конструктивных и стилистических особенностей предметов мебели разных эпох и стран, посредством изучения культурного наследия в том числе, знакомства с историческими чертежами, проектной графикой в области исследования предметного ряда обмеров, созданных великими мастерами прошлых эпох. Обмерная практика включает в себя несколько этапов, куда входит фотофиксация, кроки и увражи, натурные обмеры и зарисовки декоративных деталей исследуемого объекта, научно – исследовательская работа и поиск аналогового материала. Результатом обмеров становится комплект чертежей, конструкторско-технической документации, которая отражает конструктивные особенности и декор, а также акварельно-графические отмывки, которые дают представление о цвето-фактурном решении предмета. Отмывки выполняются в технике архитектурно-чертёжной или акварельной графики. На основе обмерных чертежей может составляться подробная конструкторская и научно-исследовательская реставрационная документация, например, схемы картограммы и стратиграммы состояния сохранности предмета до реставрации и в процессе проведения реставрационных мероприятий. Примером проведения комплексных реставрационных работ, где используется обмерная документация, может служить реконструкция и реставрация интерьеров памятников архитектуры, разрушенных во время Великой Отечественной войны или пострадавших в ходе стихийных бедствий. При восстановлении пострадавшего от пожара собора Парижской Богоматери в Париже выяснилось, что самая точная модель, самые точные обмерные чертежи находятся в руках компании, занятой в игровой индустрии.

Поскольку современное реставрационное образование необходимо широкому кругу специалистов, работающих не только в реставрационной индустрии, но и других сферах, связанных с сохранением культурного наследия, кафедра поставила перед собой фундаментальную задачу расширить учебные программы таким образом, чтобы дать нашим выпускникам возможность работать не только реставраторами, но и в смежных областях. С 2020 года на кафедре в рамках дисциплины научно–исследовательское проектирование делается акцент на использование современных информационных технологий в реставрации, студенты осваивают и изучают традиционные технологии и приёмы чер-



Рис. 1. Научно-исследолвательский и реставрационно-практический блок подготовки на кафедре хужожественной реставрации мебели РГХПУ им. С.Г.Строганова

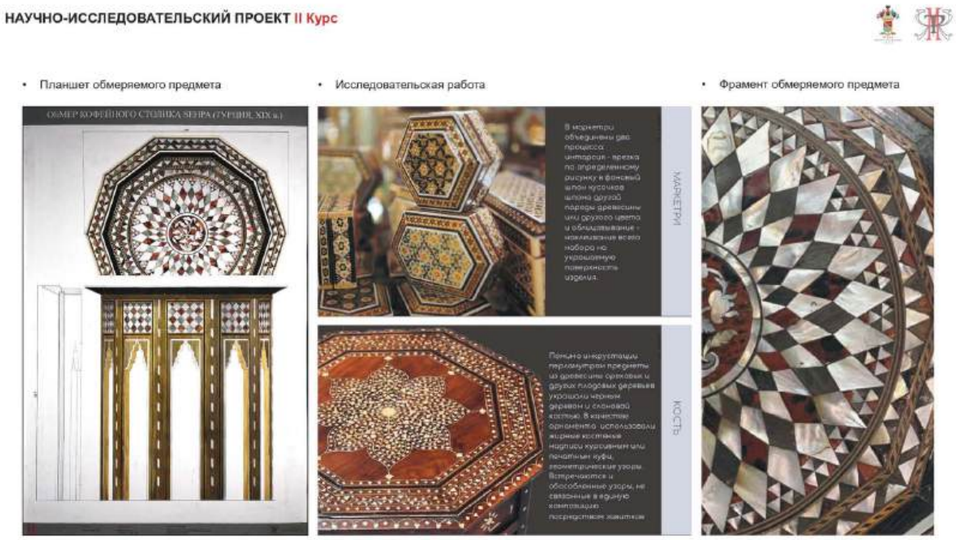


Рис. 2. Пример научно-исследовательского проекта студентов 2 курса, включающий обмеры, изучение техник, материалов и технологий, обмеры и исследование фрагмента

чения, с последующим переходом к компьютерным программам 3-d моделирования и верстки. Это ни в коей мере не исключает, а только дополняет и улучшает традиционные академические дисциплины. Выполненные вручную обмеры и отмывки дополняются комплектом чертежей, сделанных с использованием компьютера и 3-d графических моделей, включая и представленные в пространстве сборочные чертежи анализа конструкции.

Практическую пользу подобные работы имеют с многополярной точки зрения методологии преподавания и исследования. Мы можем широкому кругу профессионалов, знатоков и любителей, которым сложно разбирать и читать конструкторскую документацию, рассказать и показать все в доступной и наглядной форме. Объяснить типы, характеристики и назначение конструкции, связь деталей в пространстве, принципы стыковки, прядок сборки, а также технологические, декоративные и стилистические особенности предмета.

С появлением современных доступных компьютерных программ и технологий у нас появилась возможность расширить учебно–практические задания и в рамках занятий: в бакалавриате и магистратуре студенты осваивают технику фотограммометрии: создание цифрового двойника предмета при помощи сканирования и совмещения облака фотографий. Подобные фотограммометрии могут демонстрировать лишь внешнее состояние сохранности предметов, но при этом они не дают информации о внутренней степени состояния конструкции и её технических особенностей. Результаты, полученные в ходе обмерных проектов, позволяют копировать не только декоративные элементы, но и целые конструкции в различных материалах, что в дальнейшем может использоваться в качестве образцов и методических пособий для учебного процесса. Эти технологии позволяют выполнять копии предметов в меньшем масштабе в виде рабочих моделей для того, чтобы на занятиях наглядно показать, из каких деталей состоит та или иная конструкция мебели, а также использовать их для передвижных выставок и выездных мастер классов.

На основе чертежей и компьютерной обмерной модели составляется реставрационная документация с выделением повреждённых деталей участков, требующих реставрации или реконструкции, что служит уже основным рабочим материалом для подготовки схем картограмм и стратиграмм, а также сметно–расчетной документации, позволяющей выстраивать и планировать полный цикл реставрационных мероприятий.

На основе 3-d реконструкции утраченных предметов, элементов и деталей реставратор получает возможность делать уже гораздо более сложные проекты за более короткое время, не обязательно вылепливать и моделировать в вспомогательных материалах для пробы какой-либо утраченный фрагмент, можно сделать его трехмерную модель и затем масштабировать или копировать и включать в компьютерную 3-d модель, показывая, как может выглядеть объект после завершения реставрации.

Благодаря новым цифровым инструментам и синхронизации учебных программ кафедра Художественной реставрации мебели участвовала в 2020 году в комплексном проекте, посвященном 100-летию ВХУТЕМАСа. На основе чертежных материалов и фотографий была выполнена цифровая и масштабная реконструкция нескольких предметов мебели Александра Родченко (под кураторством А. Н. Лаврентьева).

В 2021 году кафедра в рамках сотрудничества с Политехническим музеем, выполнила несколько «цифровых копий» предметов из коллекции музея, а также сняла несколько подкастов, показывающих предметы в процессе исследования и в динамике вращения и раскрытия, что послужило дальнейшему развитию темы создания цифровых аналогов предметов музейных коллекций.

Одним из значимых проектом за последние годы является участие Строгановского университета в проектах Фонда президентских инициатив с участием государственных музеев. Первый масштабный проект был поддержан музеем-заповедником «Усадьба «Мураново» и IPQuorum, агентством комплексных коммуникационных решений.

Усадьба Мураново является памятником быта. Это дворянская усадьба XIX века, которая является не только памятником декоративно-прикладного искусства, но и представляет огромную мемориальную ценность как усадьба, связанная с такими именами в истории русской словесности как Ф.И.Тютчев, Е.А.Баратынский, С.Т.Аксаков.

«Собрание музея в общей сложности насчитывает более 40 000 экспонатов — это одна из самых богатых коллекций мебели в российских музеях. Нам уже удалось почти 30 000 единиц хранения подготовить к размещению в Государственном каталоге Музейного фонда РФ. Привнести в него динамичные 3D-модели некоторых наших экспонатов — особенно ценно. Это уникальная возмож-



Рис. 3. Пример сочетания интерактивного стенда и реального экспоната в музее-заповеднике «Усадьба «Мураново». Конторка писателя И.С.Аксакова

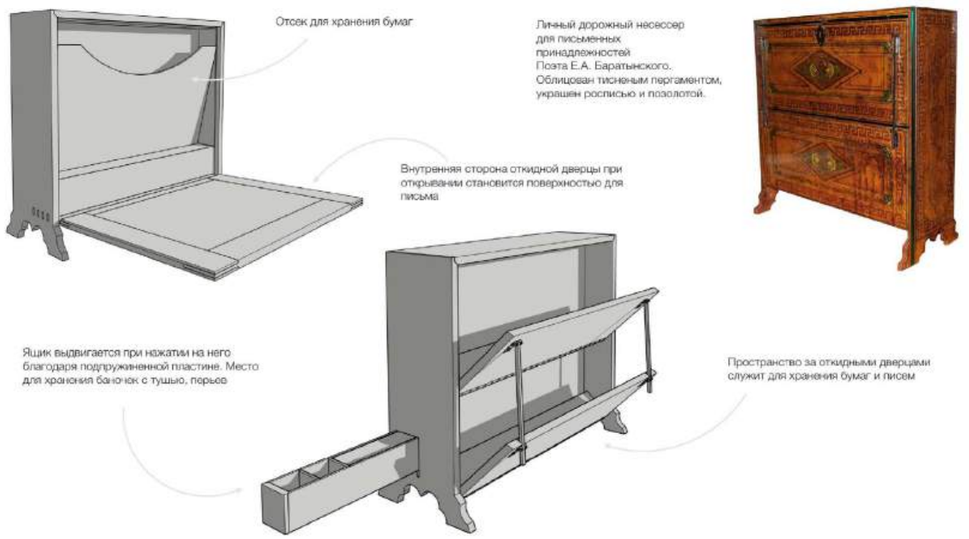


Рис. 4. Анализ конструктивного устройства дорожного несессера поэта Е.А.Баратынского из коллекции музея-заповедника «Усадьба «Мураново»

ность сохранить в первозданном виде, запечатлев в мельчайших деталях, искусно сконструированную мебель для наших с вами современников и будущих поколений. А запуск сайта с цифровыми двойниками наших самых сложных и уникальных предметов мебели с подробной информацией о них — это самый настоящий центр притяжения для всех без исключения любителей и ценителей русской истории и культуры», — отметил директор музея-заповедника «Усадьба «Мураново» Александр Евгеньевич Богатырев [2].

В ходе выездной практики в течение недели, работая в помещениях главного дома усадьбы, студентами под руководством преподавателей кафедры Художественной реставрации мебели РГХПУ им. С.Г. Строганова были проведены натурные обмеры предметов.

Далее были созданы 3-d модели, на основе которых выполнена анимация.

В настоящее время в залах музея-заповедника «Усадьба «Мураново» установлены панели экранов, на которых представлены динамические модели стоящих рядом в залах экспонатов. Выбирая тот или иной предмет на экране, посетитель запускает видео – рассказ об устройстве и назначении предмета. Таким образом, удается раскрыть многие интереснейшие, но скрытые для обычного взгляда детали. Например, трудно представить, что относительно небольшой круглый столик (его называют «сороконожкой») в центре комнаты, вокруг которого стоят четыре стула, при необходимости трансформируется, увеличивая свою площадь во много раз. Остроумная раздвижная конструкция царгового пояса позволяет раскрыть стол до 8 метров.

Помимо информации о нередко потаенном устройстве предметов в наши видео материалы вошли рассказы и комментарии сотрудников музея, что позволило сформировать полноценное цифровое сопровождение музейной экспозиции.

«Сегодня, когда мир настолько уязвим, и мы каждый день теряем бесценные памятники архитектуры и искусства, когда наша историческая память подвергается большим испытаниям, особенно важно вкладывать силы в сохранение каждой крупицы нашего невероятно богатого национального культурного наследия. Современные технологии позволяют нам оберегать уникальные артефакты: запечатлеть во времени их первозданный вид, всю информацию о них, передать их символизм и ценность. Фактически у нас в руках есть вполне доступный инструментарий для создания цифровой капсулы времени, послания будущим поколениям. И мы должны данной возможностью без сомнений и страхов пользоваться», — подчеркнула главный редактор IPQuorum, генеральный директор агентства комплексных коммуникационных решений Prophet Евгения Дорофеева [3].

Когда мы видим предмет в музее, особенно это относится к предметам мебели, многие детали устройства оказываются скрытыми, так как объект недоступен для контакта, он статичен. Мы не можем себе представить, как в реальности использовался или трансформировался этот предмет. Даже сотрудники не всегда имеют возможность продемонстрировать тот или иной предмет в действии из-за его хрупкости, не говоря уже о показе деталей столярной конструкции. Благодаря созданным нами «цифровым двойникам» появляется возможность использовать данные чертежи и технические модели для восстановления предмета или создания копий. И второе, подобные видеоматериалы имеют образовательную функцию, они раскрывают уровень производства и технологий, творческую, художественную и конструкторскую идею создателей этих объектов.

Благодаря обмерам, выяснилось и много интересных деталей о производстве и использовании мебели в XIX веке, о которых не догадывались сотрудники музея.

Оказалось, что у бюро с цилиндрической крышкой есть дополнительная выдвигающаяся столешница. При анализе конструкции кроватей выяснилось, что это разборная конструкция, которая фиксируется при помощи клиньев. Это связано с тем, что в теплое время года мебель перевозили из зимней усадьбы в летнюю и наоборот.

Одним из самых интересных примеров оказался личный дорожный несессер для хранения письменных принадлежностей поэта Е.А.Баратынского, облицованный тисненым пергаментом, украшенный росписью и позолотой. В этом небольшом предмете помимо отсека для хранения бумаг, с одной стороны, существовало еще и пространство для хранения бумаг и писем за откидными дверцами и выдвижной пенал в нижней части для хранения туши и перьев.

В процессе реставрации ведутся обмеры, проходит фотофиксация, анализируется детали конструкций. Цифровые технологии позволяют свести все эти процессы вместе.

Раскрываются широкие горизонты как для развития цифровых технологий в музейной экспозиции, так и для самого процесса реставрации.

В результате применения современных цифровых технологий все этапы реставрации и планируемые изменения можно представить в виде наглядных трехмерных моделей, рабочих чертежей, что дает возможность осметить стоимость реставрации, наглядно показав все этапы реставрационного процесса. Подобная технология позволяет получить самую полную, всеобъемлющую информацию о любом предмете. А затем — формировать общий архив данных, с подключением технологий ИИ.

Примечания:

1. Машакин А.И. Художественная реставрация мебели. - В кн. Мастера Строгановской школы. 1945-2015. Том 2. - М.: МГХПА им. С.Г. Строганова, 2015. С. 522-523.

2. У экспозиции Мураново появился сайт цифровых двойников // IPQuorum. – URL: https://ipquorum.ru/news/8830-u-ekspozicii-muranovo-poavilsa-sajt-cifrovyh-dvojnikov (дата обращения 01.11.2024).

3. Там же.

В.В. САФОНОВ
Доктор технических наук, профессор кафедры реставрации и химической обработки материалов, РГУ им. А. Н. Косыгина (Технологии. Дизайн. Искусство),

А.Е. ТРЕТЬЯКОВА
Доктор технических наук, доцент, заведующий кафедрой реставрации и химической обработки материалов, РГУ им. А.Н. Косыгина (Технологии. Дизайн. Искусство)

М.В. ПЫРКОВА
Кандидат технических наук, доцент кафедры реставрации и химической обработки материалов, РГУ им. А.Н. Косыгина (Технологии. Дизайн. Искусство)

V.V SAFONOV
Doctor of Technical Sciences, Professor of the Department of Restoration and Chemical Processing of Materials of the Kosygin State University of Russia,

A.E. TRETYAKOVA
Doctor of Technical Sciences, Associate Professor, Head of the Department of Restoration and Chemical Processing of Materials of the Kosygin State University of Russia

M.V. PYRKOVA
Candidate of Technical Sciences, Associate Professor of the Department of Restoration and Chemical Processing of Materials of the Kosygin State University of Russia

ПРОБЛЕМА ТЕХНОЛОГИЧЕСКОГО АСПЕКТА В ХУДОЖЕСТВЕННОМ ОБРАЗОВАНИИ РЕСТАВРАТОРА

THE PROBLEM OF THE TECHNOLOGICAL ASPECT IN THE ARTISTIC EDUCATION OF A RESTORER

При подготовке будущего реставратора в учебном плане в первую очередь планируется художественное образование в искусствоведческом и живописно-графическом направлении, а также постоянная практика работы с объектами культурного наследия. Авторами предложено в рамках компетентностной модели, формируемой на базе ФГОС ВО (3++), расширить знания обучающихся в области свойства и строение материалов. Каждый реставратор работает, в первую очередь, с материалом, и должно быть научно обоснованное понимание его свойств с целью подбора оптимального варианта реставрационно-консервационных манипуляций для максимально возможного сохранения памятника истории и культуры. В образовательных программах дисциплины, посвященные строению и свойствам материалов, отсутствуют, и пробел в знаниях становится проблемой в ходе самой работы выпускников как специалистов в области реставрации - любой объект историко-культурного значения изготовлен из материала определенного строения и свойств, которые надо знать, а также уметь идентифицировать.

When preparing a future restorer, the curriculum primarily includes art education in the art history and painting and graphic direction, as well as constant practice of working with cultural heritage objects. The authors proposed to expand the students' knowledge in the field of properties and structure of materials within the framework of the competency model formed on the basis of the Federal State Educational Standard of Higher Education (3++). Each restorer works, first of all, with the material, and there should be a scientifically substantiated understanding of its properties in order to select the optimal option for restoration and conservation manipulations for the maximum possible preservation of a historical and cultural monument. In educational programs, disciplines devoted to the structure and properties of materials are absent, and the knowledge gap becomes a problem in the course of the graduates' work as specialists in the field of restoration - any object of historical and cultural significance is made of a material of a certain structure and properties that must be known and also be able to be identified.

Ключевые слова: образование, реставрация, бакалавриат и магистратура, компетенции, строение и свойства материалов
Keywords: education, restoration, bachelor's and master's degrees, competencies, structure and properties of materials

Один из представителей материальных объектов памятников историко-культурного наследия – это текстиль, присутствующий практически во всех сферах человеческой деятельности. Вплоть до середины XIX века человечество пользовалось для изготовления текстильных изделий материалами природного происхождения как минеральной, так и органической природы: волокна, краски. Эти материалы во времени склонны к разрушению от ряда факторов: температурные и влажностные перепады, свет, газовый состав воздуха и пр. исходя из степени сохранности вырабатывается алгоритм действий реставрационных манипуляций от превентивной консервации до оперативного вмешательства.

Тут заключается главная проблема – все процедуры проводятся при наличии химических реагентов, которые по-разному влияют на один и тот же материал. У специалиста должно быть четкое понимание, с каким материалом он имеет дело, что он исследует и каким образом сохранить и защитить в будущем от воздействия негативных факторов.

Стоит проблема идентификации сырьевого состава текстиля. Хлопковое и шерстяное, льняное и шелковое, льняное и конопляное, и др. – надо отличить, т.к. в основном, они обладают противоположными свойствами. Например, хлопок чувствителен к кислой среде, которую спокойно переносит шерсть.

Кроме того, идентификация материалов позволяет проводить работы экспертного характера, но методов микроскопии и тактильного анализа порой недостаточно.

В ФГБОУ ВО «Российский государственный университет им. А.Н. Косыгина (Технологии. Дизайн. Искусство)» в учебном процессе уделяется большое внимание данной проблеме, и студенты, обучающиеся на направлении 54.03.04 Реставрация проходят ряд дисциплин, посвященных этой стороне проблемы образования.

Помимо традиционных неинвазивных способов анализа и исследования материалов, уделяется внимание методам исследования инвазивного характера путем отбора микропроб. Зачастую возникает проблема идентификации волокнистых материалов, например, определение природной целлюлозы в текстиле и бумаги. С точки зрения строения и свойств она везде одинаковая, но по происхождению различается и тем самым определяет качество изделия, его физико-механические показатели. Самые характерные представители – это лен и хлопок. С точки зрения экспертизы и атрибуции исторических предметов важно знать, что послужило для изготовления предмета в целях исследования исторической эпохи, а также для оптимизации процесса реставрации для сохранности исследуемого объекта. Следует отметить, существует целая методика определения вида и типа волокна на основании изучения ряда свойств по отношению к химическим реагентам, действию физических полей.

Все текстильные волокна представляют собой органические высокомолекулярные соединения, каждое из которых обладает своими свойствами, как химические (отношение к химическим реагентам – кислотам, щелочам, окислителям, восстановителям, органическим растворителям и др.), так и физико-механические (отношение к различного рода воздействиям полей – УЗ, УФ, СВЧ, магнитным и др., а также физико-механическим нагрузкам – разрывам, трению и т. д.). Совокупность знаний о каждом виде волокна позволит специалисту использовать реагенты, не разрушающие структуру волокна, действующие адресно, например, при удалении загрязнений, пожелтения и пр.

Все волокна классифицируются следующим образом:

<table>
<tr><td colspan="4">Природные волокна</td><td colspan="4">Химические волокна</td></tr>
<tr><td colspan="2">Растительного происхождения</td><td colspan="2">Животного происхождения</td><td colspan="2">Искусственные</td><td colspan="2">Синтетические</td></tr>
<tr><td>Семенные</td><td>Лубяные</td><td colspan="2">Белковые волокна</td><td>Гидратцеллюлозные</td><td>Эфирцеллюлозные</td><td>Карбоцепные</td><td>Гетероцепные</td></tr>
<tr><td>Хлопок</td><td>Лен, джут, пенька, рами (китайская крапива), конопля</td><td>Шерсть (овечья, верблюжья, козья, кроличья, собачья и др.)</td><td>Натуральный шелк (тутовый, дубовый шелкопряд)</td><td>Вискозное, медно-аммиачное, полинозное, сиблон и др.)</td><td>Ацетатное (АЦ), триацетатное (ТАЦ)</td><td>Полиакрилонитрильные (ПАН), поливинилхлоридное (ПВХ), поливинилспиртовое (ПВС), полиолефиновые и др.</td><td>Полиамидные (ПА), полиэфирные (ПЭ), полиуретановое (ПУ) и др.</td></tr>
<tr><td colspan="8">Основной полимер</td></tr>
<tr><td colspan="2">Целлюлоза</td><td>Кератин</td><td>Фиброин</td><td>Гидратцеллюлоза</td><td>АЦ, ТАЦ</td><td>ПАН, ПВХ, ПВС и др</td><td>ПА, ПЭ, ПУ и др.</td></tr>
<tr><td colspan="4">Нетермопластичные</td><td colspan="4">Термопластичные</td></tr>
<tr><td colspan="4">Гидрофильные</td><td colspan="4">Гидрофобные, кроме ПВС</td></tr>
</table>

В данной таблице приведено не только их градация по химическому строению, но их физико-химическим и физико-механическим свойствам.

Различные волокна по-разному ведут себя при действии на них повышенных температур, по этой причине они делятся на две группы - нетермопластичные (горят в пламени) и термопластичные (горению предшествует процесс плавления). Таким образом, все полимеры при повышенных температурах проходят следующие стадии своего состояния:

хрупкое → Тхрупкости → стеклообразное → Тстеклования → высокоэластическое → Тплавления → вязко-текучее → Тразложения → продукты горения – этим превращениям подчиняются термопластичные волокна;

стеклообразное → Тразложения → продукты горения – через эти стадии проходят нетермопластичные волокна.

В целом определение по поведению волокна в пламени можно провести быстрый и элементарный анализ типа волокна.

Испытание в пламени: проба на сжигание:

Волокна	В пламени	При удалении из пламени	Остаток	Запах
Растительного происхождения (хлопковое, пеньковое, льняное, рами) – целлюлозные	Горят. Горят сразу же при попадании в пламя	Тлеют.	Очень мало, мягкий серый цвет – пепел (при дуновении улетает)	Горелой бумаги, древесины
Животного происхождения (шерстяное, шелковое) – белковые	Горят. При приближении к пламени сжимаются «убегают»	Перестают гореть (не горят)	Хрупкий черный шарик	Жженых волос, пера
Синтетические (полиамидные, полиэфирные, полиолефиновые)	Плавятся. При длительном воздействии пламени горят	Из расплава можно вытянуть нить	Твердый шарик	Химический

Для анализа использовать минимальное количество нити, тщательно оценивая его поведение вблизи пламени, при воздействии огня, как материал ведет себя после прекращения воздействия пламени. Идентифицировать запах выделяющихся газообразных продуктов горения и охарактеризовать оставшийся остаток. При работе с огнем соблюдать все меры предосторожности, эксперимент проводить в вытяжном шкафу.

Но такой анализ в сфере реставрации возможен только в редких случаях при практически сохранившемся объекте с достаточно большой долей неответственного участка.

Поэтому используются химические методы определения, например, с помощью качественных реакций определения характерного параметра – функциональной группы, степени полимеризации и пр. Студенты изучают строение волокнообразующих полимеров, их качественное и количественное определение в образцах.

Идентификация с помощью химических реагентов (качественный анализ):

Волокна	Химический реактив	Условия проведения реакции	Результат химической реакции
Белковые (животного происхождения)	3% - 5 % раствор NaOH (гидроксид натрия едкий натр каустическая сода)	Действуем на волокно 3-5%-м раствором NaOH при 90-100°С в течение 3-5 мин.	Шерстяное и шелковое волокна растворяются
	10 % раствор $Pb(CH_3COO)_2$ уксуснокислый свинец ацетат свинца	После растворения волокон добавляем к раствору 1-2 капли уксуснокислого свинца $Pb(CH_3COO)_2$	Выпадает осадок Шерсть – осадок черного цвета. Натуральный шелк – осадок белого цвета
Целлюлозные (растительные)	10 % раствор $CuSO_4$ (сульфат меди (II) медный купорос)	Обрабатывают при 20 °С в течение 10 мин. После обработки промывка водой	Волокна окрашиваются в голубоватый цвет
	10 % раствор $K_3[Fe(CN)_6]$ (гексацианоферрат калия, желтая кровяная соль)	Обрабатывают при 20 °С в течение 10 мин. После обработки промывка водой. Оценка цвета	Волокна окрашиваются; – хлопковое в розовый цвет, – льняное красный, – пеньковое в красно-бурый

Химические (синтетические)	85 % раствор HCOOH (муравьиная кислота)	Обрабатывают при 20 °С в течение 10 сек	Полиамидное волокно растворяется Полиэфирное волокно – не растворяется
	40 % раствор NaOH (гидроксид натрия едкий натр каустическая сода)	Обрабатывают при 90-100 °С в течение 10 мин.	Полиэфирное волокно – растворяется Полиамидное волокно – не растворяется
	30 % раствор H_2O_2 (пероксид водорода)	Обрабатывают при 60 °С в течение 10 мин	Полипропиленовое волокно – деструкция Полиамидное волокно – не растворяется Полиэфирное волокно – не растворяется

Качественный анализ основан на химических свойствах волокна, в зависимости от его происхождения, строения основной цепи, внутримолекулярной связи, наличия функциональных групп, реакционной способности полимера. Анализ основан на способности полимера растворятся при определенных условиях в водных растворах химических реагентов или окрашиваться в характерный только для данного материала цвет или оттенок.

Количественный анализ основан на проявлении противоположных свойств у высокомолекулярных соединений входящих в состав смесовых материалов, на растворимости одного и полной нерастворимости других. Путем постепенного фракционного растворения можно постепенно определить полный массовый состав текстильного материала.

Необходимо учитывать, что эксперимент проводится с микропробами, в химической посуде, а результаты оцениваются при увеличении с применением бинокулярной лупы или микроскопа.

В рамках подготовки будущих реставраторов на кафедре реставрации и химической обработки материалов разработаны курсы прикладной химии, позволяющие освоить не только понимание происходящих процессов, но и подбирать реставрационные материалы, разрабатывать технологию реставрации и осуществлять экспертную деятельность в рамках идентификации авторских материалов.

Много внимания уделено проблеме цвета – его восстановлению, защите и сохранению окрашенных поверхностей исторических предметов и ценностей. Этому вопросу посвящены дисциплины Стабилизация окрашенных материалов, Пигменты в антиквариате и Цвет в искусстве, которые рассматривают физико-химические свойства света, окрашенных соединений, их взаимодействие и поведение красочных составов на различных материалах.

Среди реставрационных материалов большой пласт занимает группа соединений, как правило, полимерного характера, – клеи и связующие, подбор и выбор которых для реставрационных процессов зависит от множества факторов. Эти закономерности изучаются на дисциплине Адгезивы в реставрации.

Таким образом, учебный процесс на кафедре реставрации и химической обработки материалов проводится с учетом специфики реставрационных мероприятий и требований компетентностной модели, формируемой на базе ФГОС ВО (3++).

Список литературы

1. Сафонов В.В., Третьякова А.Е., Пыркова М.В. Идентификация, строение и свойства волокон. М.: ЛЕНАНД, 2021.

2. Под ред. Сафонова В.В. Химическая технология в искусстве текстиля. Лабораторный практикум. М.: ИНФРА-М, 2016.

3. Сен-Клер К. Золотая нить. Как ткань изменила историю. М.: Бомбора, 2020.

Е.И. ЗЫЛЕВА
Аспирант, преподаватель кафедры реставрации художественного металла РГХПУ им. С.Г. Строганова

E.I. ZYLEVA
Postgraduate student, lecturer of the Department of Art Metal Restoration of the Russian State Stroganov University of Design and Applied Arts

РЕКОНСТРУКЦИЯ ТЕХНИКИ «САЖЕНИЯ ПО БЕЛИ» НА ПРИМЕРЕ НАКОСНИКА ИЗ КОЛЛЕКЦИИ Н.Л. ШАБЕЛЬСКОЙ: МЕТОДОЛОГИЯ И ПРАКТИКА

RECONSTRUCTION OF THE TECHNIQUE OF «WHITEWASHING» ON THE EXAMPLE OF A TIP FROM THE COLLECTION OF N.L. SHABELSKAYA: METHODOLOGY AND PRACTICE

Статья посвящена реконструкции древнерусской техники вышивания, известной как «сажение по бели», а также исследованию накосников – традиционных элементов женского головного убора. Проводится комплексный анализ техники вышивки, основываясь на литературных сведениях и образцах из музейных коллекций. Исследование дополняется практической реконструкцией накосника из коллекции Н.Л. Шабельской (в настоящее время находится в собрании Metropolitan Museum of Art), демонстрируя технические аспекты процесса.

The article is devoted to the reconstruction of the Old Russian embroidery technique known as «whitewashing», as well as to the study of nakosniki – traditional elements of women's headdress. A comprehensive analysis of the embroidery technique is carried out on the basis of literary data and samples from museum collections. The study is supplemented by a practical reconstruction of a kneeler from the collection of N.L. Shabelskaya (currently in the collection of The Metropolitan Art Museum), which demonstrates the technical aspects of the process.

Ключевые слова: реконструкция народных техник, вышивка, сажение по бели, накосники, исследование народного костюма, речной жемчуг.
Keywords: Reconstruction of folk techniques, embroidery, embroidery, whitewashing, nakosnik, study of folk costume, river pearls.

Целью данного исследования является воссоздание техники «сажение по бели» и анализ накосников как важного элемента традиционного русского женского убора. Исследование стремится не только к восстановлению знаний о методе вышивки, но и к пониманию его роли и значения в культуре.

Изучение и восстановление вышивки, в том числе техники «сажение по бели», и анализ традиционных элементов одежды, таких как накосники, представляют собой значимый вклад в сферу сохранения культурного наследия. Важность такого исследования обусловлена не только стремлением к пониманию культурных и исторических особенностей прошлого, но и необходимостью предоставления методологической базы для реставрации и сохранения памятников. Техника «сажение по бели» интересна для специалистов в области декоративно-прикладного искусства и реставрации.

Хотя некоторые аспекты русского народного искусства и традиционных техник вышивки исследовались ранее, тема «сажения по бели» и исследование накосников не получили должного внимания в научном сообществе. Большинство существующих работ сосредоточены на общих вопросах истории вышивки, в то время как специфические методы остаются малоизученными. Эта статья стремится заполнить это пробел в исследованиях, предоставляя детальное изучение конкретной техники и её применения в создании накосников.

Коса является укладкой волос, основанной на их сплетении. Для создания простейшей косы волосы разделяют на три равные части, затем крайние пряди поочередно перекладываются через среднюю. Закрепляют готовую косу используя резинку, заколку, ленту или другие аксессуары. Сложно точно определить, когда и где впервые появилась эта прическа, поскольку она известна и применялась на протяжении многих веков в самых разных уголках мира. Однако не в каждой культуре косы стали неотъемлемой традицией.

Переходя к вопросу значения волос, следует отметить, что для многих народов они имели и продолжают иметь важное культурное значение, будучи элементом магических обрядов и представлениях о наделении человека особыми силами. Различные общины, охватывающие огромные территории нашей страны от Дуная до Урала относились к женским волосам с особым почитанием, считая их источником волшебства и семейной силы.

В славянской культуре волосы и способы их укладки имели глубокий символический смысл, связанный со стремлением контролировать и направлять их магическую энергию. Так, коса с её ритмичной и повторяющейся структурой считалась не просто укладкой, но и способом управления энергией. О кудрявых волосах в древности ходили иные представления — их владелиц часто считали представителем нечистой силой, вероятно, из-за неорганизованности исходящей от волос энергии.

Славянские трехпрядные косы, символизировавшие триединство, обрели на Руси статус традиционной прически, в отличие от Западной Европы, где такая традиция не прижилась. Славянская женская коса неразрывно связана с брачной символикой, её заплетение и расплетение символизировало переход девушки из одного социального статуса в другой, как часть свадебных обрядов и ритуалов. Первое прядение косы для девушки было знаком достижения ею возраста, когда она могла выходить замуж (13–16 лет), и символизировало ее переход в новую стадию жизни — становление невестой, девой. Волосам уделялось особое внимание, было принято считать, что чем длиннее коса, тем красивее ее обладательница. Распускание косы символизировало окончание юношеского возраста; создание двух кос и одевание на голову женского убора считалось принятием девушки во взрослую женскую общину. В свадебном церемониале косы плелись, обвивались вокруг головы и скрывались под повязкой, чепцом, платком и т. п. В Архангельской области бытовало выражение: «Когда невесту за стол приведут, ей две косы заплетут: из одной становится две, из девушки — женщина» [17; с. 15].

После вступления в брак женщинам уже не полагалось носить волосы распущенными. Принято было верить, что только ведьмы перед полетом к месту своих сборищ, кражей молока у чужих коров, похищением урожайности у злаков или созданием беспорядка на полях, а также при заготовке трав для колдовства распускают свои волосы. Встреча с женщиной, чьи волосы были непокрыты, у русских считалась дурным знаком. Только мужчине, ее супругу, разрешалось видеть волосы жены непокрытыми, так как считалось, что он может черпать из них силу и они не принесут ему вреда.

Чтобы сохранить и защитить магическую силу женских волос, замужние женщины использовали сложные и изысканно украшенные головные уборы, полностью скрывающие волосы и привлекающие внимание к себе, тем самым обеспечивая защиту своей владелице. У незамужних девушек использовались головные уборы с орнаментами, венки и различные украшения. Эти украшения не только служили украшением, но и являлись защитой от злых сил, притягивали к себе взгляды и оберегая красоту и силу девичьих волос.

Женская тяга к постоянной смене украшений и одежды, скорее всего, уходит корнями в далекое прошлое, тогда считалось, что украшения могут впитывать негативную энергию. Это может объяснять традицию передачи семейных драгоценностей из поколения в поколение, что сравнительно недавно стало модным, в отличие от древних практик погребения умерших с личными вещами и украшениями, возможно, из-за веры в то, что они накапливают в себе негативную энергию.

Одним из самых важных оберегов на косе и девичьем наряде был косник (или накосник) — украшение, втягиваемое в косу. «Косник — (стар.) шелковая лента или какая-либо другая, вплетаемая в косу ...» [16; с. 474]. Косники носились незамужними девушками и отражали их статус. Косники могли быть самых разных форм, они изготавливались как в домашних условиях, так и в кустарных мастерских, играя важную роль не только в эстетике, но и в энергетической защите волос от негативных воздействий.

«Косник считался обязательной деталью праздничного убранства головы девушки, он завершал довольно сложную прическу. Он привязывался





Рис. 1. Девичьи накосники (косники). XVIII–XIX вв., Россия, ГИМ

Рис. 2. Девичий накосник. XIX в. (Россия, Север (?)) из Собрания Н.Л. Шабельской в составе коллекции Метрополитен-музея

на конец косы, которая плелась в 12–14 прядей-«плёток». Для придания косе ширины, плотности в неё вплеталась тесьма, гарусные нитки, унизанные бисером, яркие разноцветные ленты. В русской деревне принято было считать, что красивая, богато убранная коса придает девушке дополнительную привлекательность» [8; с. 43].

Косники обычно представляли собой украшения в форме пучка или плоской пластинки, которые крепили к плетеному волосу с использованием шнуров или лент. Косники в форме плоских пластинок имели различные виды: треугольные, круглые и квадратные, а также в форме сердца или птицы (голубей и орлов), бантов. Интересно, что накосник в форме голубя носили только просватанные девушки (рис. 1).

В губерниях, расположенных на севере и в центре России, при создании таких украшений обычно использовали шелк, бархат, парчу, а также хлопковые ткани для изготовления базы косника, которая обычно включала в себя слой стеганого холста, бумаги или картона. В некоторых случаях красный картон служил основой, к которой крепились украшения.

Для оформления поверхности косников использовались разнообразные техники: золотое шитье или сажение по бели. Золотые нити, которыми их прострачивали с двух сторон, а также добавлялись элементы из рубленого перламутра и натурального речного жемчуга. Техника изготовления и украшения косников отражало широкий спектр народных традиций, мастерства и представлений о красоте в различных регионах. Создание косников не являлось чисто механическим процессом, это было искусство, требующее не только терпения и точности, но и глубокого понимания символики и истории региональных узоров.

Каждый элемент декоративного оформления косника нес в себе определенное значение. Например, речной жемчуг символизировал чистоту и невинность, золотые нити — богатство и благополучие, а рубленый перламутр — соединение с природой и её красотой. Металлические вставки и фольга придавали изделиям блеск и помогали выделить отдельные элементы узора, делая их более заметными и эффектными.

Особое внимание уделялось деталям: даже небольшие элементы украшения тщательно прорабатывались. Это было не только выражение культурной идентичности, но и способ сохранения исторической памяти сообщества.

В данной статье мы рассмотрим процесс реконструкции накосника XIX в. (Россия, Север (?)) из Собрания Н.Л. Шабельской в составе коллекции Метрополитен-музея. Данный памятник выпол-



Рис. 3 .Девичий накосник. XIX в., Россия, РЭМ

нен в технике «сажение по бели» (речной жемчуг) и декорирован стеклянными вставками. Два орла посажены на бархатную ленту, задняя часть обработана хлопковой тканью (рис. 2).

Наталья Львовна Шабельская, выдающийся русский этнограф и коллекционер, оставила значительный след в изучении русского народного искусства конца XIX — начала XX века. Её коллекция, собранная с небывалой страстью и точностью, включает в себя тысячи предметов декоративно-прикладного искусства, в том числе редчайшие образцы народного костюма, утвари, вышивки и кружева. Эти предметы не только демонстрируют богатство и разнообразие русской народной культуры, но и служат важным источником для исследователей, историков и художников, стремящихся понять и сохранить уникальное культурное наследие России.

Во множестве изданий по теме вышивки выделяются те, которые затрагивают тему «сажения» и описывают работы, выполненные в этой технике. Например, в 1955 году была опубликована работа Л.И. Якуниной «Русское шитьё жемчугом» [11], освещавшая технические аспекты этого искусства, популярного еще со времен Древней Руси. Автор рассматривает примеры церковного и народного шитья, описывая «сажение жемчугом» как процесс, при котором жемчужные нити прикрепляются к ткани, делая технику похожей на вышивку. На ткань жемчуг может нашиваться напрямую или, что более распространено, на специальную подложку. В книге И.И. Вишневской «Жемчужное шитьё на Руси» [3] представлено обстоятельное описание древнерусских работ, сохранившихся в Оружейной палате Кремля, и описываются методы шитья жемчугом, в том числе техника, когда с XVI века жемчужные нити крепились к основе из льняных нитей, именуемой бельем, и фиксировались поперечными стежками по краям каждой жемчужины. Изучая старинные образцы жемчужного шитья и этнографические экспонаты, включая головные уборы и украшения, где применялись не только жемчуг, но и иные материалы, такие как рубленый перламутр, бисер и бусины, выявляются сходные техники создания. Чаще всего эти элементы крепились не напрямую к ткани, а к основе, состоящей из нитей, называемой бель. Хотя некоторые исследователи обращают внимание на это, лишь немногие признают этот способ отдельным видом вышивки, известным как «сажение по бели» [12].

Основная характеристика этого метода заключается в использовании бели в качестве основы, которая может быть тонкой веревкой или связкой льняных либо хлопчатобумажных нитей. Эта основа закрепляется в соответствии с заранее подготовленным узором. После этого на подготовленную основу пришивают жемчуг или его аналоги.

В головных уборах и аксессуаров встречается не только жемчуг, но и его альтернативы: плашки из перламутра, перламутр в виде рубки, бусин, бисера, а также золотые и серебряные шнуры, канители. Всё это позволяет нам выделять технику «сажение по бели» в самостоятельный вид вышивки, в определении которой ключевым словом становится «бель».

Реконструкция накосника состоит из следующих этапов: исследование аналогов и подбор материалов для реконструкции.

В ходе исследования были выявлены аналоги изучаемого изделия в музейных коллекциях Государственного исторического музея, Российского этнографического музея и Государственного Эрмитажа. Однако наиболее тесную стилистическую и техническую параллель с реконструируемым объектом демонстрирует накосник из собрания Этнографического музея. Этот артефакт, созданный в России в XIX веке, выполнен в технике «сажение по бели» и украшен речным жемчугом и стеклярусом. По обеим сторонам шелковой ленты расположены изображения двуглавых орлов.

В процессе беседы с хранителем Этнографического музея (Особая кладовая: народы Поволжья, Прибалтики, Сибири) Верой Георгиевной Холодной было выяснено, что экспонат был подарен в коллекцию Л.А. Пяновским. Леонид Адамович Пяновский (1885–1976) — выдающийся представитель русского декоративного искусства. Пяновский отметился работой над значимыми проектами, включая декорации для Свято-Никольского собора в Ницце по заказу Император-

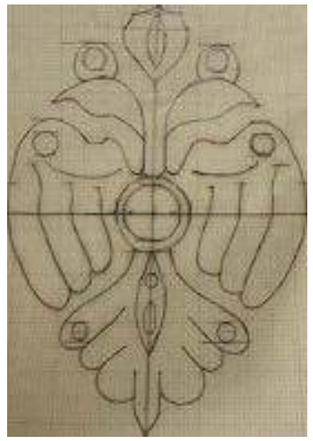












Рис. 4. Эскиз реконструируемого изделия

Рис. 5. Этап реконструкции накосника. Закрепка декоративных элементов

Рис. 6. Этап реконструкции накосника. Создание настила (бели)

Рис. 7. Этап реконструкции изделия. Нашивка речного жемчуга на бель

Рис. 8. Этап реконструкции изделия. Плоскостной декор

Рис. 9. Этап реконструкции изделия. Обводка «золотным» шнуром



Рис. 10. Реконструированный накосник, выполненный по мотивам накосника XIX в. (Россия, Север (?)), из собрания Собрания Н.Л. Шабельской в составе коллекции Метрополитен-музея

ской семьи, участием в помпезном юбилее 300-летия Романовых, созданием элементов интерьера для Русского павильона в Венеции по чертежам А.В. Щусева, а также выполнением заказов Императорского двора и других выдающихся проектов. Выделяется его сотрудничество с престижными ювелирными брендами и создание уникальных произведений в русском стиле, особенно для собора в Ницце в середине XX века. Мастерская Пяновского, расположенная в Москве в историческом доме на Садово-Кудринской улице, стала местом, где переплелись его личная и профессиональная жизнь благодаря связям с дочерьми Н.Л. Шабельской, Верой и Наталией, наследницами огромной коллекции русского костюма (рис. 3).

Перед реконструкцией накосника проводились изучения иллюстративного материла и аналогов из собраний музеев для определения необходимых материалов.

При реконструкции накосника применялись следующие материалы:

1. Основа: туго скрученный хлопковый шнур (бель) диаметром 1 мм и негрунтованный льняной холст на подрамнике.

2. Пришивной материал. В связи с отсутствием северного жемчуга использовался культивированный речной жемчуг из Китая размером 2–3 мм, 4 мм и 8 мм. Также применялись стразы, пайетки, канитель и «золотной» шнур диаметром 1 мм.

3. Материалы для проклейки и монтажа: бумага, тонкий хлопок, лен, клеящий раствор и бархатная лента шириной 5 см.

На следующем этапе реконструкции осуществлялось создание эскиза будущего изделия. Первоначально эскиз был выполнен на бумаге с соблюдением параметров оригинала, взятых с музейного сайта [15], размером 9 х 6,3 см. Затем этот эскиз переносился на кальку-миллиметровку и аккуратно фиксировался на холсте. Перед переносом рисунка на ткань требовалось «разгадать» путь бели, поскольку хлопковая нить должна проходить непрерывно по всей композиции (рис. 4).

Первый этапом изготовления изделия было пришивания страз и композиций из них, вокруг который проходит рисунок бели. Стразы и канитель пришивались с помощью нити в цвет и тонкой иглы (рис. 5).

На последующем этапе происходило прокладывание бели и определение её маршрута. Бель аккуратно фиксировалась на поверхности ткани изделия. Как только настил был завершён, на него можно было пришивать жемчуг. Наиболее часто применялась техника, аналогичная используемой в накоснике, при которой бель выкладывалась в два ряда и закреплялась хлопковой нитью в тон с помощью поперечных стежков (рис. 6).

После завершения настила изделия приступали к работе с речным жемчугом. Жемчужины нанизывались на нить и поочерёдно прикреплялись к бели с использованием поперечных стежков подобранной в тон нитью (рис. 7).

Когда жемчужный декор был завершен, приступали к созданию плоскостного декора с использованием пайеток. Пайетка (фр. paillette — «золотая песчинка») или блестка — мелкая плоская или рельефная чешуйка из сверкающего материала круглой или многогранной формы, у которой есть отверстие для продевания нити с целью закрепления на ткани. В русском языке вплоть до середины XIX века этот материал назывался «блестками». Из-за небольшого размера (около 4 мм) работа с ним была весьма трудоемка. Перед пришиванием «чешуйки» аккуратно раскладывались в зоне декорирования (например, на хвосте, крыльях, или гребне орла) с использованием ювелирного пинцета, а затем фиксировались нитью подобранной в тон (рис. 8).

Заключительной стадией вышивки, хотя и не всего процесса работы, служит оформление белых участков с помощью «золотного» шнура. Этот шнур аккуратно прикрепляется по всему краю изделия посредством поперечного стежка, для которого используется нить, подобранная под цвет основы (рис. 9).

Заключительным этапом в создании изделия является его сборка, которая включает проклейку, распялку и монтаж ленты к подкладу накосника. Все изделия, выполненные в технике «сажения по бели», обычно обрабатывались с обратной стороны клейстером. В данном случае использовался пшеничный клейстер. Затем выполнялась распялка изделия: накосник аккуратно вырезался по контуру ножницами, а его торец обрабатывался клейстером. Последним этапом создания накосника было крепление бархатной ленты и проклейка обратной стороны декоративной тканью (рис. 10).

Проведенное исследование, посвященное реконструкции техники вышивки «сажение по бели» и анализу накосников, демонстрирует важность комплексного подхода к изучению и воссозданию элементов культуры и одежды. Восстановление техники «сажение по бели» позволило не только углубить знания о мастерстве и эстетических предпочтениях древнерусских мастериц, но и предоставило важные данные для практики реставрации и сохранения наследия. Реконструкция техники «сажение по бели» осуществлялась с особой тщательностью и вниманием к деталям, что предоставило уникальную возможность погрузиться в изучение традиционных методов создания изделий.

Исследование накосников, в свою очередь, пролило свет на социально-культурные аспекты жизни древнерусских женщин, позволив лучше понять изменения в моде и влияние религиозных и социальных норм на повседневную и праздничную одежду того периода. Это направление играет ключевую роль в исследовании изменений, происходящих в обществе и культуре, и способствует более глубокому пониманию исторического контекста.

Таким образом, данная работа вносит вклад в область истории русской культуры, предоставляя ценные сведения для специалистов в области искусствоведения, истории, а также реставраторов.

Список литературы:

1. Богуславская И.Я. Русская народная вышивка. - М.: Искусство, 1972. - 151 с. : ил.

2. Богуславская И.Я. Русское народное искусство. - Л., 1968. - 168 с.

3. Вишневская И.И. Жемчужное шитье на Руси. - М., 2007. - 60 с.

4. Вишневская И.И. Русское художественное шитье (каталог выставки). - М., 1989. - 134 с.

5. Ефимова Л.В., Белогорская Р.М. Русская вышивка и кружево. - М.: Изобразительное искусство, 1982. - 272 с.

6. Ефимова Л.В., Гордеева О.Г., Алешина Т.Е. и др. Золотая нить России. Шитье, парча, костюм, драгоценности XVI-XX веков: выставка из собрания Государственного исторического музея: каталог. - М.: Эпифания, 1993. - 79 с.

7. Манушина Г. Художественное шитье Древней Руси. - М., 1983. - 296 с.

8. Моисеенко Е.Ю. Русская вышивка XVII – начала XX века. - Л., 1978. - 200 с.

9. Молотова Л.Н. Народное искусство Российской Федерации / Сост. Л.Н. Молотова. - Л., 1981. - 202, [1] с. : ил.

10. Якунина Л.И. Русское шитье жемчугом. - М., 1955. - 159 с.

11. Проблемы изучения и реставрации головных уборов традиционных костюмов народов России: материалы международной научно-практической конференции / Министерство культуры Архангельской области «Государственное музейное объединение «Художественная культура Русского Севера», ФБУК «Рос. этногр. музей»; [отв. ред.: Н.М. Калашникова, Л.В. Нешева, Л.Ф. Кислуха]. - Архангельск: КИРА, 2017. - 129 с.

12. Русский традиционный костюм / статья «Косник (накОсник)». - М.: Искусство, год, страницы

13. Интернет-ресурс: режим доступа от 20.09.24: https://ru.wikipedia.org/wiki/Пайетка#:~:text=Пайе́тка%20(фр.,на%20ткани%20или%20другом%20материале.

14. Интернет-ресурс: режим доступа от 20.09.24: https://www.metmuseum.org/art/collection/search?showOnly=withImage

15. Энциклопедический словарь / издатели: Ф.А. Брокгауз, И.А. Ефрон; [под ред. профессора И. Е. Андреевского]. - Санкт-Петербург: типография Акционерного Общества Брокгауз-Ефрон, 1890-1907. - 474 с.

16. Кокорина Д.А. Погода в доме... / Дина Александровна Кокорина. - Котлас : [б. и.], 2018 (Котлас. гор. тип.). - 151 с.

Л.Л. КИМ
Учебный мастер кафедры реставрации художественного металла РГХПУ им. С.Г.Строганова

L.L. KIM
Educational master of the Department of Artistic Metal Restoration of the Stroganov Russian State Pedagogical University

ИССЛЕДОВАНИЕ И ВОССОЗДАНИЕ ЮВЕЛИРНОЙ ТЕХНИКИ СЕТЧАТОГО ПЛЕТЕНИЯ С ЭМАЛЕВЫМ ДЕКОРОМ В ЖЕНСКИХ АКСЕССУАРАХ НАЧАЛА XX ВЕКА

RESEARCH AND RECREATION OF JEWELRY TECHNIQUE OF MESH WEAVING WITH ENAMEL DECORATION IN WOMEN'S ACCESSORIES OF THE EARLY 20TH CENTURY

Автор анализирует историю возникновения дамских аксессуаров периода ар деко, выполненных в технике сетчатого плетения с эмалевыми накладками, а также опыт реконструкции технологии изготовления.

The author analyzes the history of women's accessories of the ardeco period made in the technique of mesh weaving with enamel overlays, as well as the experience of reconstructing the manufacturing technology.

Ключевые слова: дамские аксессуары, стиль ар деко, сетчатое плетение в ювелирных изделиях, сумочки в технике сетчатого плетения.
Keywords: women's accessories, Art Deco style, mesh weaving in jewellery, handbags in the technique of mesh weaving.

Дамские аксессуары всегда вызывали интерес у художников моды. Стиль, существовавший в искусстве того или иного временного периода, диктовал свои художественные решения для оформления сумочек и кошельков в ансамбле женского костюма. Стиль ар деко принес за собой новые веяния индустриального искусства, которое стало в какой-то степени элитным и одновременно породило большое количество массовых ювелирных предметов. В особенности стоит выделить технику сетчатого плетения с эмалевыми накладками, которая не стала исключением и получила свое развитие в контексте дамских аксессуаров.

Рассматривая историю моды на дамские аксессуары, ее начало берет с конца XVIII столетия. Тогда в аристократические круги маркиза Помпадур ввела тенденцию на сумочки-ридикюли, которые носили преимущественно в руке. Они представляли собой вышитый из ткани мешочек трапециевидной формы со шнурком вместо замка [2] (рис. 1).

В дальнейшем такой аксессуар получил свое развитие, благодаря чему появились специальные аксессуары, исполнявшие роль кошельков, изредка в них помещали молитвенники или предметы для рукоделия. Существовали миниатюрные сумочки, совсем небольшие по размеру, для визитов. Одни необходимы были только для визитных карточек, а более крупные по размеру аксессуары имели отделение для пудреницы, носового платка, монет, флакона с духами, а также нашатырного спирта [3]. Или, например, вечерние сумочки, предназначенные для выхода в свет, вмещали в себя веер или записную книжку, в театральные сумочки вкладывали лорнет или театральный бинокль (рис. 2).













Рис. 1. Ридикюль. Западная Европа. Вторая четверть XIX в. Из собрания Государственного исторического музея

Рис. 2. Сумочка для веера. Лос-Анджелес. 1890-е гг. Из собрания Fashion Institute of Design & Merchandising

Рис. 3. Сумочка. Россия. Начало XX в. Из коллекции ГИМ

Рис. 4. Сумочка. Москва. 1898–1908 гг. Фирма Карла Фаберже. Из коллекции Музея Фаберже

Рис. 5. Сумочка, 1920-е гг. Америка, фирма «Whiting and Davis Company». Из частной коллекции

Рис. 6. Сумочки, созданные по эскизам Поля Пуаре для компании «Whiting and Davis Company». 1925–1926 гг.

Но особое внимание заслуживают сумочки-«кольчужки». «В конце XIX века особенно модными стали ридикюли из серебряной, золотой или золоченой кольчужной сетки с ручками-цепочками, рамочными замками, украшенными чеканкой, эмалью, а иногда и драгоценными камнями» [3; с. 112]. В эпоху ар нуво «кольчужные» кошельки и сумочки были особо популярны благодаря плавной подвижности корпуса (рис. 3).

Мода на металлические аксессуары в технике кольчужного плетения была распространена и в Западной Европе, а также в России. Различные фабрики золотых и серебряных дел занимались выпуском такой продукции, среди которых можно отметить фирму Фаберже. Чаще всего сумочки-«кольчужки» имели естественный металлический цвет, без какого-либо декоративного покрытия [4] (рис. 4).

Уже в эпоху ар деко, начиная с 1920-х годов широчайшее распространение в Америке получи-





Рис. 7. Кошелек. Америка. 1915 г. Фирма: «Mandalian Manufactiring Company». (Из собрания Метрополитен музей)

Рис. 8. Фрагменты характерных утрат аксессуаров в технике сетчатого плетения

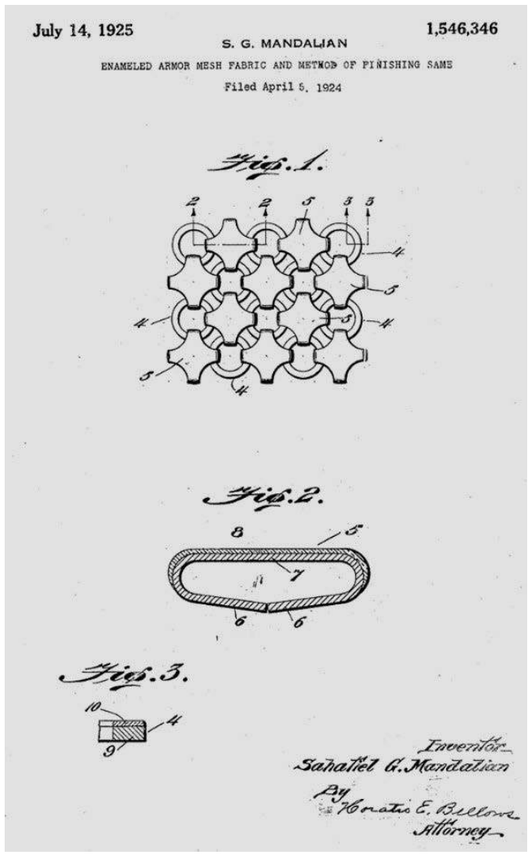


Рис. 9. Патент «Mandalian Manufactiring Company» на способ нанесения эмали. (№ 1, 546, 346)

ли «сетчатые» сумочки и кошельки с эмалевыми накладками, основоположниками которых являются компании «Whiting and Davis Company» и «Mandalian Manufacturing Company». Эмалью в многообразной цветовой палитре украшался не только корпус сумочек, но и поверхность фермуара, а также различные декоративные подвесы, создавая эффект мозаики (рис. 5).

Расцвет дамских аксессуаров из сетчатого плетения с эмалью пришелся на 1920-е годы, на эпоху ар деко. Наибольшим спросом пользовалась продукция компании «Whiting and Davis Company», которая привлекала к разработке своих коллекций не только сумочек и кошельков, но и предметов одежды известных парижских дизайнеров того времени — Поль Пуаре и Эльзу Скиапарелли. Первый разработал линейку сумочек по «парижским модам», изготовлены они были из драгоценных металлов и покрыты горячей эмалью [1] (рис. 6).

Другая фирма, образованная в 1915 году, «Mandalian Manufacturing Company» Сахатиэлем Мандалианом имеет определенные отличия от аксессуаров основного конкурента «Whiting and Davis Company». В дизайне аксессуаров «Mandalian Manufacturing Company» преобладали цветочные мотивы и узоры ближневосточных ковров, что говорит о турецком происхождении создателя фирмы. Некоторые модели сумок и кошельков представляли собой анималистические мотивы, изображения птиц и бабочек [6], (рис. 7).



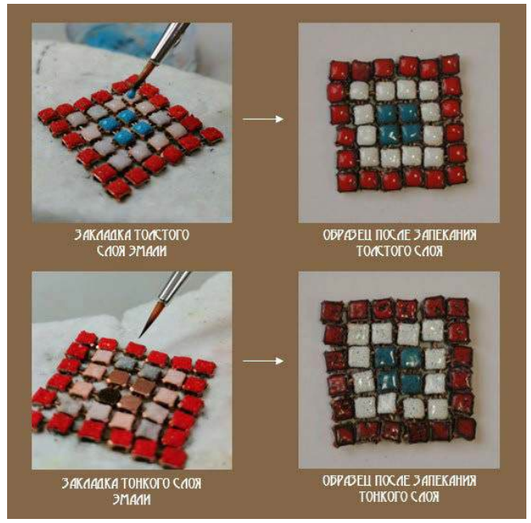


Рис. 10. Исследование дисперсии эмали (80, 100 мэш)

Рис. 11. Исследование запекания толщины эмалевого слоя

Что касается актуальности работы, то она состоит в том, что впервые была выявлена и реконструирована техника сетчатого плетения с декоративными накладками с эмалью в предметах конца XIX — начала XX века, впервые были проведены технико-технологические эксперименты по моделированию этой техники, а результаты экспериментов впервые применены в создании экспериментальной модели на основе сумочки начала XX века компании «Whiting and Davis Company».

Обратившись к запатентованным технологиям, можно проследить, каким образом в начале XX столетия создавались редкие по красоте изысканные дамские аксессуары, а также был проведен комплексный технико-технологический анализ воссоздания модели сумочки в технике сетчатого плетения с эмалью.

На первом этапе были исследованы патенты американских компаний, которые использовали специальные механизированные станки, и изготовлен штамп с матрицей из высокоуглеродистой стали, который позволил вручную изготовлять пластинки модули для сетчатого плетения.

Основной задачей было понять и проследить, каким образом запекалась горячая эмаль на небольшой поверхности сетчатого плетения. В патенте Сахатиэля Мандалиана упоминается: «...я убедился, что необходимо придать ткани темный оттенок перед нанесением эмали. Этот предварительный этап затемнения металла будет осуществляться различными способами, такими, например, как погружение ткани в раствор сульфида натрия. После этапа затемнения эмаль любого желаемого декоративного цвета наносится на поверхность сетчатой ткани удобным способом. То есть эмаль в жидком



Рис. 12. Технико-технологический эксперимент по запеканию глухой эмали на различных металлах

Рис. 13. Технико-технологический эксперимент по запеканию прозрачной эмали на различных металлах

Рис. 14. Экспериментальная модель сумочки в технике сетчатого плетения

состоянии можно наносить на лицевую сторону ткани, а затем запекать на ней» [5] (рис. 9).

На основе данного патента по нанесению и запеканию эмали были проведены следующие эксперименты по определению дисперсии эмали, температурного режима запекания и толщины эмалевого слоя. Мы определили, что для лучшего запекания подходит эмаль мелкой дисперсии 100 меш при температуре 790 °С. В остальных случаях температурные режимы (770 °С и 780 °С) не позволяли достичь необходимого результата, можно заметить недопеченную эмаль. Также мы определили, что для успешного обжига с первого раза необходим толстый слой эмали, который дает ровный слой, в отличие от запекания тонкого слоя, при котором требуется вторая закладка эмали, можно заметить неровный слой, прослеживается оголенный металл по краям пластинок и требуется вторая закладка эмали (рис. 10, 11).

С конца XIX века до конца первой четверти XX века такие компании, как «Whiting and Davis Company» и «Mandalian Manufacturing Company», использовали в изготовлении аксессуаров различные металлы, которые были пригодны для массового производства и недороги по цене. К таким металлам можно отнести медь, томпак и нейзильбер [7]. Последний был особо популярен в американских компаниях. Во-первых, данный металл считается имитацией серебра, в связи с этим цена предмета была ниже, чем из драгоценного металла, во-вторых, нейзильбер обладает большей прочностью по своим механическим характеристикам, чем другие цветные металлы. На основе данного материала было проведено следующее технико-технологическое исследование, которое заключалось в запекании глухой и прозрачной эмали на поверхностях различных металлов.

Для создания экспериментальных фрагментов с запеканием глухой эмали основой послужили: латунь, томпак, нейзильбер и медь. Единая цветовая гамма глухих эмалей от американских производителей позволила проследить особенности эмали после обжига на всех исследуемых сплавах. Можно заметить, что латунь не подходит для запекания из-за большого содержания цинка в сплаве и отсутствия адгезии стекловидной массы с металлом. Остальные металлы — медь, томпак и нейзильбер показали наилучший результат, однако для нашего исследования наиболее подходящим оказался нейзильбер, за счет своей механической прочности и отсутствия окалины после запекания (рис. 12).

Что касается прозрачной эмали, то для нее основой послужили медь, томпак, серебро и специальные прозрачные подложки, такие как флюс и фондон № 32. Наиболее яркие и чистые цвета эмали можно наблюдать на серебре. Подложка в виде флюса



дала после запекания эмалей светлые и пастельные оттенки, что не соответствует цветовой палитре эмалей на оригинале. Другая подложка — фондон № 32 (Дулево) использовалась на меди и томпаке. При использовании меди в качестве основы для эмалирования, после остывания цвета прозрачной эмали приобрели глубокий, темный оттенок. За счет того, что медь способна окисляться, прозрачные цвета утратили свою яркость и насыщенность. Успешнее результат оказался при запекании прозрачных оттенков эмалей на томпаке с подложкой (фондон № 32). Данный сплав намного меньше окисляется, поэтому цвета после остывания имеют достаточную прозрачность, яркость и чистоту (рис. 13).

По результатам всех проведенных экспериментов была выполнена экспериментальная модель кошелька из нейзильбера по мотивам сумочки 1925 года компании «Whiting and Davis Company» из Музея Метрополитен, Америка (рис. 14].

В заключение можно сделать вывод, что аксессуары в технике сетчатого плетения неразрывно связаны с историей и модой США первой четверти XX столетия. Выполненная нами реконструкция уникальной ювелирной техники сетчатого плетения с декоративной отделкой пластинами-накладками с эмалью дала возможность понять ее особенности производства. Обширный материал зарубежных компаний, найденный в ходе исследования: о патентах на изобретения станков, оборудования, схем сетчатого плетения и способов их декорирования дает возможности максимально аутентично восстанавливать утраты, проводить реконструкцию подобных предметов, что станет полезным как для ювелиров, так и для реставраторов.

Список литературы:

1. Блюмин М. Поль Пуаре и его бессмертные шедевры // Антиквариат и предметы коллекционирования. - 2006. - март.

2. Дамская сумочка и кошелек [Электронный ресурс]. - Режим доступа: http://artmuseumtomsk.ru/page/8/12/338

3. От кошелька до чемодана // Светский Петербург. - 2010. - № 5, сент.-окт.

4. Старинные сумочки и кошельки [Электронный ресурс]. - Режим доступа: https://tessitelli.livejournal.com/13395.html

5. Тайны мандалийской сетки [Электронный ресурс]. - Режим доступа: http://pursecollector.com/mandalian-mesh-mysteries

6. Lynell K. Vintage Purses: at their best. USA: Schiffer Publishing, 1995.

7. Holiner R. Antique Purses. Singapore: Four colour Imports, 1987.

Л.А. ЗАХАРОВА
Доцент, кафедра декоративно-прикладного искусства Института искусств и дизайна ФГБОУ ВО «Удмуртский государственный университет»

А.А. ЗВОРЫГИНА
Старший преподаватель кафедра декоративно-прикладного искусства Института искусств и дизайна ФГБОУ ВО «Удмуртский государственный университет»

L.A. ZAKHAROVA
Associate Professor, Department of Decorative and Applied Arts, Institute of Arts and Design of the Udmurt State University

A.A. ZVORYGINA
Senior Lecturer, Department of Decorative and Applied Arts, Institute of Art and Design of the Udmurt State University

РОЛЬ СТУДЕНЧЕСКОГО ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО СИМПОЗИУМА ПО ГОНЧАРНОМУ ИСКУССТВУ «ПЕСНЯ УДМУРТСКОЙ ЗЕМЛИ» В РАЗВИТИИ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОЛОДЕЖНОГО СООБЩЕСТВА

THE ROLE OF THE STUDENT EDUCATIONAL SYMPOSIUM ON POTTERY «SONG OF THE UDMURT LAND» IN THE DEVELOPMENT OF A PROFESSIONAL YOUTH COMMUNITY

Статья посвящена анализу роли студенческого образовательного симпозиума по гончарному искусству «Песня Удмуртской земли» в контексте развития профессионального молодежного сообщества. Рассматриваются основные задачи симпозиума, его влияние на формирование профессиональных навыков студентов, развитие культурной идентичности и укрепление связей между образовательными учреждениями.

The article is devoted to the analysis of the role of the student educational symposium on pottery «Song of the Udmurt Land» in the context of the development of a professional youth community. The main objectives of the symposium are considered, including its impact on the formation of professional skills of students, the development of cultural identity and the strengthening of ties between educational institutions.

Ключевые слова: студенческий симпозиум, гончарное искусство, профессиональное сообщество, культурная идентичность, мастер-классы, гончарное искусство, Удмуртия.
Keywords: student symposium, pottery, professional community, cultural identity, master classes, pottery, Udmurtia.

В начале XXI века профессиональные симпозиумы и фестивали художественной керамики стали значимыми событиями в культурной жизни мира, что значительно активизировало развитие этого искусства. Симпозиумы художественной керамики способствовали духовному и пластическому обновлению художников, а также вызвали ряд технологических экспериментов в современной художественной керамике. Это привело к возрастанию интереса к древним керамическим техникам различных народов, таким как керамика раку и «обвара», а также к углубленному изучению истории развития этого искусства [3]. Несмотря на растущий интерес профессионального сообщества к созданию керамических произведений в условиях пленэра, студенты не всегда могут познакомиться с современными художественными практиками. Решение этого вопроса станет хорошей мотивацией для активного творчества и профессионального развития молодежи.

Значимость методов, направленных на художественно-творческое развитие студентов, подчеркивает в своей статье Я.А. Белая, которая определяет инновационную деятельность, как способность студентов генерировать новые и оригинальные идеи, проекты и решения. Это включает в себя творческое мышление, использование новаторских подходов, а также гибкость и умение адаптироваться к изменяющимся условиям и требованиям [1]. Расширение художественных навыков и творческих способностей возможно через организацию специальных художественных мероприятий. По мнению Ткаченко А.В. и Ткаченко Л.А, изучение традиционных и современных технологий в художественной керамике очень важно в обучении студентов-прикладников. На сегодняшний день очень быстро меняются технологические процессы, что обусловлено смещением приоритетов художников-керамистов от изготовления массовых изделий в сторону исполнения эксклюзивных экземпляров, которые требуют глубоких знаний технологических процессов, приемов работы с материалом, способов обработки и декорирования [7]. В.Б. Криса указывает на важность комплексного подхода в решении творческих, проектных, производственно-технологических и исследовательских задач при разработке и выполнении в керамическом материале изделий декоративно-прикладного искусства [4]. В процессе создания художественного изделия в керамике важна согласованность художественного и технологического компонентов [4]. Знание свойств материала помогает художнику по керамике свободно и широко использовать в своей работе все возможности материала для получения необходимых художественных качеств изделия, проявляющихся через его внешние характеристики — цвет, пластику, фактуру. Будущие специалисты художники-керамисты должны знать и понимать принципы преобразования технологических процессов. Многие современные технологии являются на самом деле традиционными и связаны, в первую очередь, с применением различных печей [2, 7].

Конструирование специальных печей и виды обжигов описывает в энциклопедии «Гончарное дело» А.И. Поверин [6]. Он рассказывает о печах, в которых можно проводить обжиг изделий без доступа кислорода, технология восстановительного обжига в такой печи почти не отличается от обжига в горне. А. Поверин подробно описывает температурный режим обжига и систему загрузки восстановителя. Автор уточняет, что в печи восстановительного огня при обжиге лощеной керамики происходит восстановление железа из его окиси, это позволяет получить на керамических изделиях различные металлические оттенки и блеск, что, в свою очередь, создает неповторимые по своим эстетическим качествам керамические поверхности. Лощение, оно же полирование, может выполняться различными спо-





Рис. 1. Капитолина Ядрова, дипломница-победитель от Института искусств и дизайна УдГУ, лауреат III степени в номинации «Игрушка»

Рис. 2. Студент из Самарканда, лауреат III степени в номинации «Роспись» магистр ИИиД Шамшиев Элёр. Он впервые так близко познакомился с гончарным искусством в нашей мастерской Института искусств и дизайна





Рис. 3. Работа студентов в конкурсной номинации симпозиума «Гончарная». На фото Николай Ларчев, г. Хотьково и Ольга Медведева, г. Оре

Рис. 4. Наталья Пророк, народный мастер Воронежской области с групповой творческой работой «Песня Удмуртской земли».

собами: изделие можно лощить целиком — это трудоемкий процесс, но он дает очень хороший результат; также изделия можно лощить фрагментарно, например, меняя направления штрихов, создавая определенные узоры, ритмы или просто отдельные штрихи, что придает изделию оригинальный вид.

В энциклопедии также подробно описана технология одного из старейших русских способов декорирования гончарных изделий — обварки, это способ обработки и декорирования гончарных изделий, который, как лощение и дымление, относится к технологическому [6].

Благодаря победе в конкурсном отборе среди преподавателей учебных заведений России авторы этой статьи стали участниками образовательных программ по гончарному искусству в 2022–2023 годах в Сириусе и получили уникальную возможность под чутким присмотром руководителя образовательной программы — председателя Творческого союза гончаров России А.И. Поверина открыть для себя тонкости в формообразовании традиционных гончарных предметов и техник работы с материалом. Что дало понимание образовательных процессов на новом уровне и сформировало стремление воспроизвести успешную в своем роде педагогическую модель «мастер—ученик» у себя на малой Родине.

Инновационной в своем роде стала командная работа студентов Института искусств и дизайна Удмуртского государственного университета (ИИиД УдГУ) в рамках программы «Студенческого бизнес-акселератора УдГУ» над проектом Межрегионального образовательного студенческого симпозиума по гончарному искусству «Удмурт музъемлэн кырӟанэз» («Песня Удмуртской земли») с международным участием. Идея симпозиума стала основой для проектирования и реализации важного для команды студентов и наставников образовательно-художественного события. Слаженная командная работа обеспечила одобрение и поддержку проекта со стороны Росмолодежи. Основной задачей в реализации образовательного проекта стало формирование профессионального сообщества в студенческой среде, объединение молодых начинающих мастеров с признанными мастерами своего дела, бережно сохраняющими и развивающими народные традиции в области декоративно-прикладного искусства и народных промыслов. Активная командная работа в проекте межрегионального образовательного студенческого симпозиума призвана вовлекать молодежь в процесс изучения и развития традиционного гончарного искусства в России и Удмуртии.

Студенческая команда под руководством авторов статьи в течение года проработала и защитила проект симпозиума перед экспертами на республиканском и всероссийском уровне, организованном в офлайн и онлайн-форматах. Основой для создания проекта образовательного симпозиума «Песня Удмуртской земли», включающим в себя организацию и проведения передвижных выставок, стал многолетний опыт, полученный кафедрой на учебных практиках в Школе ремесел Соловецкого музея-заповедника. Студенческой командой под руководством преподавателей была создана творческая, экспериментальная площадка. Именно здесь стало возможно проведение дровянных обжигов, реконструкции традиционных методов обработки и декорирования гончарных предметов, «обвара» и дымления. На учебной базе Удмуртского университета в деревне Фертики была построена и введена в эксплуатацию на учебных практиках печь для дровяных обжигов, которая стала центром внимания на образовательном симпозиуме.





Рис. 5. Топка дровяной печи, на фото народный мастер России Данила Чулюкин

Рис. 6. Команда студентов из г. Кунгура

Благодаря настойчивой командной работе проект симпозиума в ноябре 2023 года был одобрен на конкурсе грантов Росмолодежь. Проект направлен на поддержку развития культурной идентичности и активной позиции молодежи в отношении традиционных культурных ценностей, а также на формирование профессионального сообщества молодых керамистов-гончаров в регионах России и ближнего зарубежья (Узбекистан). Образовательный симпозиум состоял из трех этапов: заочного — отборочный тур, очного — образовательный симпозиум на базе Удмуртского госуниверситета в д. Фертики и передвижной выставки «Песня Удмуртской земли» [5].

На заочном этапе симпозиума принимали участие около 80 студентов из разных регионов России и Республики Узбекистан — городов Ургенч, Наманган и Самарканд. Отборочный тур определил двадцать будущих участников очной программы образовательного симпозиума. На очном этапе мероприятия приняли участие все финалисты. Многие студенты приехали в сопровождении своих преподавателей — художников-наставников, мастеров декоративно-прикладного искусства. Открытие симпозиума состоялось в Музейно-образовательном



Рис. 7. Награждение участников образовательного симпозиума на базе Биогеоэкологической станции Института естественных наук Удмуртского государственного университета в деревне Фертики Воткинского района

центре Института искусств и дизайна Удмуртского университета 21 мая 2023 года.

Участников и гостей мероприятия народными песнями встретил Ансамбль традиционной песни «Важнин ключ» и фольклорно-этнографический ансамбль «Чипчирган». В официальной части открытия симпозиума участников поприветствовал проректор по учебной работе и внешним связям М.М. Кибардин. С напутственным словом к участникам симпозиума обратились заведующая кафедрой декоративно-прикладного искусства и народных промыслов ИИиД Удмуртского университета доктор искусствоведения Е.И. Ковычева и доцент, заведующая кафедрой «Искусствоведения» Самаркандского государственного университета имени Шарофа Рашидова Н.Ж. Муллажонова. Также на открытии симпозиума состоялась встреча участников симпозиума с гостями Международного форума «Учись в Удмуртии». После завершения официальной части участники образовательного проекта выехали на базу биогеоэкологической станции Института естественных наук Удмуртского государственного университета в д. Фертики Воткинского района. По дороге на учебную базу участники побывали в музее-усадьбе П.И. Чайковского в г. Воткинске, где побывали на обзорной экскурсии, а также и посетили специальную экскурсию «Пили-ели», где участников и гостей симпозиума угостили травяным чаем и русскими блинами, и они наполнились незабываемыми впечатлениями и вдохновились на творческие подвиги.

На симпозиуме участников ожидала конкурсная программа в трех номинациях: «Гончарная», «Игрушка», «Роспись». За процессом пристально наблюдало высокопрофессиональное жюри. В состав жюри симпозиума вошли признанные мастера России: Наталья Пророк — педагог, известный народный мастер-гончар Воронежской области; Данила Чулюкин — народный мастер России, директор автономной некоммерческой организации «Центр возрождения фёдоровской керамики»; Лариса Ушакова — член Союза художников России, народный мастер дымковской игрушки. Экспертами жюри также стали: Анатолий Степанов художник-керамист, основатель семейной студии керамики «Мугур» в г. Ижевске и художник Денис Никонов — председатель Творческого союза художников России в Удмуртии. Народные мастера и студенты провели мастер-классы за гончарным кругом, по росписи и лепке традиционной игрушки, а также по пленэрным технологиям работы с керамикой и текстилем. На площадке симпозиума состоялся обжиг в дровяной печи обратного пламени с последующим дымлением и «обваром». Участники симпозиума убедились на своем личном опыте, что на рисунок и качество «обвара» может влиять не только органический состав болтушки и скорость технологических процессов (извлечение из печи раскаленных докрасна черепков, окунание в органическую смесь и воду), но и погодные условия в день обжига. Можно сказать, что художник-керамист на пленэре работает со всеми стихиями — огнем, воздухом, водой и землей. Вот где потребуется чуткое отношение к природе происходящих процессов и глубокое знание материала и технологической основы [7].

В конкурсных номинациях симпозиума «Песня Удмуртской земли» одержали победу студенты Абрамцевского художественно-промышленного колледжа имени В.М. Васнецова (филиал) ФГБОУ ВО РГХПУ им. С.Г. Строганова из г. Хотьково стали лауреатами I степени — Ларчев Николай в номинации «Гончарная» и Панкова Феврония в номинации «Роспись». Студенты Кунгурского государственного художественно-промышленного колледжа (филиал) ФГБОУ ВО «РГХПУ им. С.Г. Строганова» Маврушичева Таисия и Сигаева Александра стали лауреатами II и III степени по гончарному искусству; студентка ФГБО ВО «Российский государственный гидрометеорологический университет» из г. Санкт-Петербурга Емельянова Вероника стала лауреатом II степени в номинации «Роспись»; студенты из г. Саранска ФГБО ВО «Мордовский государственный университет им. Н.П. Огарёва» Бикмурзина Элина, Крылова Анастасия стали лауреатами I и II степени Победу также одержал студент из Самарканда, магистр Шамшиев Элер, который стал лауреатом III степени в номинации «Роспись». Порадовала своей победой наша дипломница, студентка Удмуртского университета ИИиД Ядрова Капитолина из г. Ижевска, она стала лауреатом III степени в номинации «Игрушка». По итогам очного этапа образовательного симпозиума в Музейно-образовательном центре Института искусств и дизайна Удмуртского университета с 14 июня по 5 июля прошла первая одноименная передвижная выставка гончарного искусства «Песня Удмуртской земли».

Второе открытие выставки состоялось 13 июля 2024 года в Штабе общественной поддержки партии Единая Россия, штаб стал одним из основных партнеров проекта. В начале сентября выставка переехала и начала свою работу в МБОУ ДО «Дом детского творчества Первомайского района г. Ижевска». В октябре запланировано открытие выставки и работа студенческой команды образовательного проекта в Удмуртском республиканском колледже культуры. В ноябре запланировано проведение круглого стола на тему: «Взаимодействие учреждений художественного образования в формировании профессионального студенческого сообщества».

В настоящее время команда проекта проводит бесплатные мастер-классы и экскурсии по экспозиции выставки, где гости знакомятся с традиционными гончарными формами и технологиями.

Цикл мероприятий образовательного проекта стал основой для создания условий для формирования профессионального молодежного студенческого сообщества в Удмуртской Республике на основе изучения и возрождения отечественных традиций гончарного искусства. Образовательный симпозиум — это первый шаг к активному вовлечению молодежи в общественно-культурную жизнь. Подобные мероприятия способствуют не только профессиональному развитию, но и созданию уникального стиля каждого участника, что особенно важно в гончарном искусстве. Образовательный симпозиум стал платформой для обмена знаниями и творческого сотрудничества профессиональных художников-керамистов, народных мастеров, педагогов и студентов университетов и колледжей. Этот проект способствует сохранению культурного наследия, поддерживая и популяризируя отечественные традиции и ремесла, передавая знания о гончарном искусстве новым поколениям. Симпозиум может стать основой для формирования долгосрочных профессиональных связей между участниками, а также для укрепления социальных связей и сообщества молодых специалистов.

Команда проекта создала открытое сообщество «ВКонтакте» под названием симпозиум «Удмурт музъемлэн кырӟанэз» («Песня Удмуртской земли»), где все желающие могут ознакомиться с образовательным проектом, узнать об участниках симпозиума и членах жюри, следить за ходом реализации проекта, увидеть работу команды не только на симпозиуме, но и на передвижных выставках. В сообществе можно узнать о предстоящих мероприятиях, записаться на экскурсии и мастер-классы. Студенты имеют возможность получить обратную связь от мастеров и преподавателей, узнать что-то новое, поделиться информацией, новыми идеями и творческими успехами.

Список литературы:

1. Белая Я.А. Художественно-творческое развитие студентов в образовательной среде университета / Я. А. Белая. - Текст: непосредственный // Молодой ученый. - 2023. - № 19 (466). - С. 451-455. - URL: https://moluch.ru/archive/466/102643/ (дата обращения: 18.09.2024).

2. Гречанов К.Б., Гречанова А.С. Роль пленэрных видов обжига керамики в обучении студентов и преподавателей

[Электронный ресурс] // Инновации в социокультурном пространстве: материалы XI Междунар. науч.-практ. конф. - Благовещенск: Издательство Амурского ГУ, 2018. - С. 131-134. - URL: https://elibrary.ru/item. asp?id=36390679 (дата обращения: 15.09.2024).

3. Зиненко Т.Н. Симпозиумы художественной керамики и их место в современном арт-процессе // Universum: филология и искусствоведение: электрон. научн. журн. - 2014. - № 6 (8). - URL: https://7universum.com/ru/philology/archive/item/1400 (дата обращения: 11.09.2024).

4. Криса В.Б. Особенности профессиональной деятельности художника-керамиста и характер ее освоения в системе высшего образования // Вестник Омского государственного педагогического университета. Гуманитарные исследования. - 2019. - № 1 (22). - С. 112-114. - URL: https://elibrary.ru/item.asp?id=37657795 (дата обращения: 11.09.2024).

5. Международная выставка «Песня удмуртской земли». - Ижевск: Издательство Удмуртского университета, 2024. - С. 4. - URL: https://1l1.su/6VNa (дата обращения: 11.09.2024).

6. Поверин А.И. Гончарное дело: энциклопедия. - М.: АСТ-Пресс, 2018. - 160 с.

7. Ткаченко А.В., Ткаченко Л.А. Освоение современных и традиционных технологий производства как основа профессионального образования художника-керамиста // Вестник КемГУКИ. - 2019. - № 46. - 246 с. - URL: https://1l1.su/4N0I (дата обращения: 20.09.2024).

А.Н. ЧЕБАН
Преподаватель кафедры «Инженерное оборудование зданий», Московский архитектурный институт (государственная академия)

А.П. МЯЧИН
Преподаватель кафедры «Инженерное оборудование зданий», Московский архитектурный институт (государственная академия)

A.N. CHEBAN
Senior Lecturer of the Department Engineering Equipment of Buildings, Moscow Institute of Architecture (State Academy)

A.P. MYACHIN
Lecturer of the Department Engineering Equipment of Buildings, Moscow Institute of Architecture (State Academy)

РОЛЬ ИССЛЕДОВАНИЙ В РАЗВИТИИ АРХИТЕКТУРЫ И ИСКУССТВА

THE ROLE OF RESEARCH IN THE DEVELOPMENT OF ARCHITECTURE AND ART

Из устава Европейского ассоциации архитектурного образования по архитектурным исследованиям «Архитектурное исследование – это оригинальное исследование, предпринятое с целью получения знаний, инсайтов и понимания на основе компетенций, методов и инструментов, свойственных дисциплине архитектуры. Оно имеет свою собственную базу знаний, режим, область применения, тактику и стратегии».

From the charter of the European Association of Architectural Education for Architectural Research «Architectural research is an original investigation undertaken in order to generate knowledge, insights and understanding based on competencies, methods and tools proper to the discipline of architecture. It has its own particular knowledge base, mode, scope, tactics and strategies».

Ключевые слова: архитектура, искусство, церковь, архитектурное исследование, реставрация.
Keywords: architecture, art, church, architectural research, restoration.

Главный вопрос, на который мы должны ответить: «С чего начинается исследование?». На наш взгляд, исследование начинается:

— с историко-архивного анализа, то есть мы узнаем, когда и кем было построено здание, как оно эксплуатировалась и, главное, когда оно было построено;

— с визуально-инструментального обследования объекта, которое открывает перед нами не только состояние здания, но и его красоту, в которую мы погружаемся в архитектуру здания.

Исследования позволяют нам изучить забытые методы строительства, архитектурные элементы, а также возможность сохранить эти здания, вдохнуть в него новую жизнь.

В 2022 году авторы статьи проводили исследования по адресу: Лмпецкая область, Данковский район, село Бёрезовка, Соборная площадь (быв. Рязанская губерния Данковского уезда) (рис 1, 2). Историко-архивные и визуально-инструментальные исследования позволили осмотреть исторический объект и по-новому взглянуть на церковь и то место в деревне Берёзовка, где она была построена.

Впервые деревня Берёзовка упоминается в исторических документах в 1684 году как часть вотчины Тульского Предтечего монастыря. В 1686 году игумен Корнилей переселяет монастырских крестьян из деревни Ситки Епифанского уезда на пахотные поля. Именно здесь вдоль полей протекала река Березянка, а до середины XX века около реки были болота, на которых росли берёзы, которые использовались для строительства жилых домов.

В 1891–1892 годах в центральных и юго-восточных губерниях России случился неурожай по причине жесточайшей засухи, начался голод и болезни.

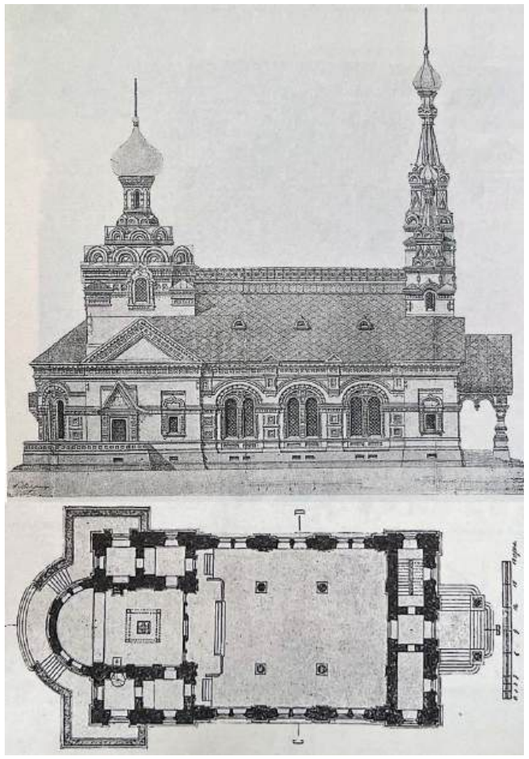


Рис. 1. Церковь Дмитрия Солунского расположена по адресу: Соборная площадь, село Бёрезовка, Данковский район, Липецкая область (Рязанская губерния, Данковский уезд). Архитектор Померанцев А.Н., 1891-1897

Рис. 2. Фасады церкви Дмитрия Солунского. Липецкая область, Данковский район, село Бёрезовка (Рязанская губерния, Данковский уезд). Архитектор Померанцев А.Н., 1891-1897



В Данковском уезде в 90-е годы XIX века из-за жары ранней весны, жаркого лета и неурожая пшеницы жители деревни вынуждены были добавлять в хлеб малосъедобные компоненты — жёлуди, лебеду и т. п., от чего многие страдали повальной болезнью. Страдания голодающих вызвали большое сочувствие в образованной части общества, в деревню устремился поток интеллигентных добровольцев, стремящихся организовать помощь крестьянам. Одним из первых на помощь крестьянам из усадьбы Полибино пришел помещик, крупный предприниматель, благотворитель и меценат Юрий Степанович Нечаев-Мальцев.

В конце лета 1891 года другой потомок старинного дворянского рода Иван Иванович Раевский, владелец имения в д. Бегичевка Данковского уезда Рязанской губернии (ныне Данковского района), друг молодости Л. Н. Толстого, предложил писателю заняться организацией помощи голодающим. Главным звеном плана было организовать перепись беднейших и многосемейных крестьян, а также сбор средств на открытие бесплатных столовых и раздача хлеба голодным, прежде всего детям. Вскоре были открыты первые столовые для крестьян. В конце ноября и государство, осознав размах бедствия, создает «Особый комитет наследника цесаревича», который обратился к публике с обращением принять участие в борьбе с бедствием, как пожертвованиями, так и личным участием. Начался сбор пожертвований.

Во многом благодаря помощи Юрия Степановича Нечаева-Мальцева крестьяне близлежащих поселений к д. Бегичевке стали выздоравливать, помещик привозил чистое зерно, помогал всеми доступными способами, по его просьбе из Москвы приезжали врачи и лекарства...

Постепенно крестьяне начали выздоравливать, и в июне 1892 года приняли решение построить церковь, под строительство которой было решено отдают часть пахотной земли.

Деньги на строительство церкви собирали всем миром. Значительную часть пожертвовал Ю.С. Нечаев-Мальцев, который вложил огромные денеж-



Рис. 3. Современный вид церкви Дмитрия Солунского. Фото Чебан А.Н., 2022

Рис. 4. Современный интерьер церкви Дмитрия Солунского. Фото Чебан А.Н., 2022

Рис. 5. Книга «Церковное хозяйство или Правила и постановления касательно благоустройства храмов и церковного имущества, извлеченные из свода законов и указов Святейшего Правительственно Синода»



ные средства и привлек к его созданию и украшению известных художников и архитекторов. В работе над проектом и строительством церкви Димитрия Солунского были привлечены профессионалы. Храм был расписан по рисункам В.М. Васнецова, знаменитый мастер В.А. Фролов делал мозаику; иконостас выполнен по проекту профессора Н.А. Бруни. Архитекторы — Л.Н. Бенуа, профессор архитектуры А.Н. Померанцев. Конструкция кровли, лестницы и хоры были разработаны В.Г. Шуховым.

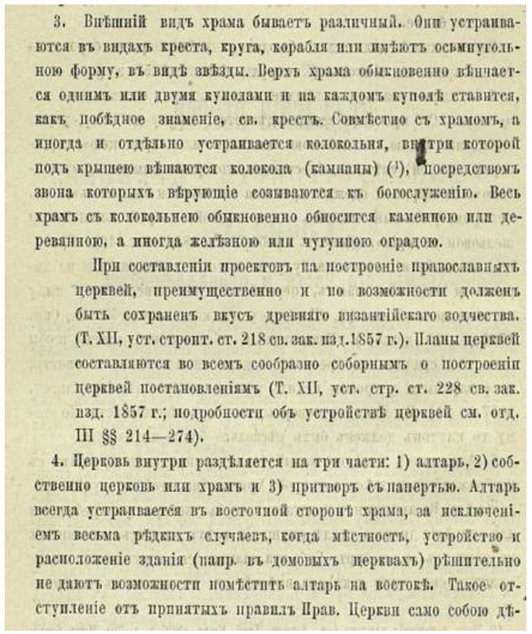
Церковь выполнена по типу византийской базилики с выступающей полукруглой апсидой, над четвериком в восточной части церкви, низкий восьмерик увенчан низким шатром, которой декорирован тремя ярусами кокошников. Над кокошниками высокий барабан с куполом в форме луковицы и крест, высота от уровня земли до верха креста около 35,0 м (ил. 2).

Над западной частью храма (главный вход) возвышается трёхъярусная шатровая колокольня, увенчанная куполом в форме луковицы и крестом, высота от уровня земли до верха креста — около 40,0 м. С северной и южной стороны колокольни возвышаются небольшие башни с шатровым завершением, уменьшенные копии верхнего яруса колокольни.

Главный вход имеет паперть с сенью, под папертью находится вход в нижний храм. Над северной и южной папертью устроены кованые навесы в стиле модерн, которые к стене крепятся на кронштейнах.

Внешняя часть фасада облицована тесаным веневским известняком и декорирована в псевдорусском стиле. Фасады и кованые навесы украшены мозаиками, выполненными Владимиром Александровичем Фроловым по эскизам Виктора Михайловича Васнецова. На колокольне размещены десять колоколов.

Интерьеры верхнего и нижнего храма были белые с небольшими вкраплениями голубого и золотого цвета. Иконостас выполнен из белого мрамора,



3. Внѣшній видъ храма бываетъ различный. Они устраиваются въ видахъ креста, круга, корабля или имѣютъ осьмиугольную форму, въ видѣ звѣзды. Верхъ храма обыкновенно вѣнчается однимъ или двумя куполами и на каждомъ куполѣ ставится, какъ побѣдное знаменіе, св. крестъ. Совмѣстно съ храмомъ, а иногда и отдѣльно устраивается колокольня, внутри которой подъ крышею вѣшаются колокола (каманы) (1), посредствомъ звона которыхъ вѣрующіе созываются къ богослуженію. Весь храмъ съ колокольнею обыкновенно обносится каменною или деревянною, а иногда желѣзною или чугунною оградою.

При составленіи проектовъ на построеніе православныхъ церквей, преимущественно и по возможности долженъ быть сохраненъ вкусъ древняго византійскаго зодчества. (Т. XII, уст. строит. ст. 218 св. зак. изд. 1857 г.). Планы церквей составляются во всемъ сообразно соборнымъ о построеніи церквей постановленіямъ (Т. XII, уст. стр. ст. 228 св. зак. изд. 1857 г.; подробности объ устройствѣ церквей см. отд. III §§ 214—274).

4. Церковь внутри раздѣляется на три части: 1) алтарь, 2) собственно церковь или храмъ и 3) притворъ съ папертью. Алтарь всегда устраивается въ восточной сторонѣ храма, за исключеніемъ весьма рѣдкихъ случаевъ, когда мѣстность, устройство и расположеніе зданія (напр. въ домовыхъ церквахъ) рѣшительно не даютъ возможности помѣстить алтарь на востокѣ. Такое отступленіе отъ принятыхъ правилъ Прав. Церкви само собою дѣ-

«по красоте, богатству материалов и отделке всех внутренних и внешних принадлежностей представляет собой необычную для сёл редкость» [1]. В церкви к освящению были приготовлены «престол из цельного камня и жертвенник, золотые богатые на престол и жертвенник облачения, массивные сребро позлащённые сосуды. Крест, Евангелия в дорогих окладах, для священнослужителей — золотом шитые парчовые облачения. Величественный чин освящения совершён был с особой торжественностью» [1].

Храм св. вмч. Димитрия Солунского в с. Березовка Данковского района Липецкой области, именуемый также Димитриевской (Дмитриевской) церковью или Нечаевской был построен в память воинов, погибших в Куликовской битве, он является шедевром русской архитектуры.

Церковь Димитрия Солунского была построена за три года, о чем в конце 1897 года была составлена церковная опись, которая позволила авторам окунуться в красоту этого памятника культуры, образца культового зодчества, построенного в псевдорусском стиле.

Важно отметить, что была построена не простая церковь, а большой храмовый комплекс, в который входила сама церковь Димитрия Солунского, церковно-приходская школа, три дома для священника, дьякона и псаломщика.

К сожалению, сегодня церковь находится в плачевном состоянии (ил. 3), при частично сохранившихся фасадах внутреннее убранство церкви было полностью уничтожено (ил. 4).

У церкви непростая судьба, но всё же счастливая. Каким-то чудом храм уцелел, сейчас его восстанавливают: сделали новую крышу, взялись за окна. Берёзовцы с нетерпением ждут первую службу в верхнем храме, а пока ходят в нижние.

Когда святыню начали возрождать, здесь стали происходить чудеса, например, на почерневших от времени иконах проявились лики святых. Чудом считают и обретения главной святыни храма иконы Дмитрия Солунского, написанной в 1905 году на Афоне.

***

Проводя исследования по строительству православных храмов, авторы статьи обнаружили интересные сведения в Своде законов Российской империи и книге «Церковное хозяйство или Правила и постановления касательно благоустройства храмов и церковного имущества...».

В Своде законов Российской империи в «Уставе строительном» в ст. 101 даны четкие рекомендации по выбору архитектурно-художественного образа православного храма «При составлении проектов на построение, починку и распространение церквей должно быть соблюдаемо достоинство и приличие в архитектурном отношении, с сохранением предпочтительно древнего Византийского стиля» [2].

В книге «Церковное хозяйство или Правила и постановления касательно благоустройства храмов и церковного имущества, извлеченные из свода законов и указов Святейшего Правительствующего Синода» протоиереем Иоанном Чижевским в ст. 265 написано, что для казачьих войск «не воспрещается возведение как каменных, так и деревянных церквей по образцовым чертежам архитектора Тона» [3]. Там же в ст. 3 и 4 описываются архитектурно-планировочные и объемно-пространственные решения по разработке проекта здания православного храма (ил. 5).

Изучение законодательной базы Российской империи открыло перед авторами статьи не только новые знания, но и возможность изучить правила строительства, а также эксплуатации жилых и общественных зданий, в том числе православных храмов.

Подводя итоги, хочется отметить, что наше исследования — это важная часть не только будущих архитектурно-реставрационных, но и научно-исследовательских работ. От глубины проведенных историко-архивных и визуально-инструментальных исследований, фундаментальных трудов по строительству и самих исторических памятников прошлого зависит наше будущее.

Список литературы:

1. Колоков А.Ю., Найдёнов А.А. Храмы и монастыри Липецкой и Елецкой епархии. Данковский район. - Липецк: Липецкое областное краеведческое общество, 2011. - 472 с.

2. Шрамченко М.П. (1843-). Устав строительный (Св. зак., т. XII, ч. 1, изд. 1900 г.) измененный и дополненный узаконениями, обнародованными по 1 дек. 1899 г. : С разъяснениями Правительствующего сената и циркулярами М-ва вн. дел, и с прил. правил Строит. полиции для губерний Царства Польского... - 7-е изд., доп. ... - Санкт-Петербург : Н.К. Мартынов, 1901. - XII, 362 с.; 24.

3. Чижевский И.Л. (1821-1907). Церковное хозяйство или Правила и постановления касательно благоустройства храмов и церковнаго имущества, извлеченные из свода законов и указов Святейшаго Правительствующаго Синода протоиереем Иоанном Чижевским [Текст]. - 2-е изд., испр. и во многом доп. - Харьков: Тип. Окружнаго штаба, 1875. - XXIX, 416, [2] с.; 21 см.

4. Устав духовных консисторий [Текст]. - С.-Петербург: Синодальная типография, 1905. - 200, [4], IV с. : табл.; 24 см.

5. Салько А.М. (1839-). Руководство к устройству каменных и деревянных церквей, с сообщением мер к более продолжительному, в прочном виде, существованию церквей в империи / [Соч.] Инж.-архит. Алексея Марковича Салько. - Саратов: типо-лит. П.С. Феокритова, 1892. - [4], 27 с., 54 л. черт.; 35.

6. Строгонов В.А. Устройство отопления и вентиляции / [Соч.] В.А. Строгонова. - Москва: т-во скоропеч. А.А. Левенсон, 1894. - [4], 49 с.; 17.

7. Чебан А.Н. Исторические предпосылки для создания православного храма как теплоэнергоэффективного здания / А.Н. Чебан // Наука, образование и экспериментальное проектирование: тезисы докладов Международной научно-практической конференции, 3-7 апреля 2023 г. Том 2 / Московский архитектурный институт. - Москва, 2023. - С. 113-114.

8. Чебан А.Н. История реставрации православных храмов / А.Н. Чебан // Наука, образование и экспериментальное проектирование: Труды МАРХИ: материалы Международной научно-практической конференции, 3-7 апреля 2023 г. Том 2 / Московский архитектурный институт. - Москва, 2023. - С. 281-283.

Н.А. УРАДОВСКИХ
Студент магистратуры кафедры реставрации художественного металла РГХПУ им. С.Г. Строганова

Д.М. ЧАВУШЬЯН
Кандидат искусствоведения, профессор, зав. кафедрой реставрации художественного металла РГХПУ им. С.Г. Строганова

N.A. URADOVSKIKH
Graduate student of the Department of Artistic Metal Restoration of the Russian State Stroganov University of Design and Applied Arts

D.M. CHAVUSHYAN
Candidate of Art History, Professor, Head of the Department of Restoration of Artistic Metal of the Russian State Stroganov University of Design and Applied Arts

КОМПЛЕКСНОЕ ИССЛЕДОВАНИЕ И МЕТОДЫ РЕКОНСТРУКЦИИ ТЕХНИКИ АЖУРНОГО ОЛОВЯННОГО ЛИТЬЯ ВТОРОЙ ПОЛОВИНЫ XVI В. (НА ПРИМЕРЕ ЦАРСКИХ ВРАТ БЛАГОВЕЩЕНСКОГО СОБОРА В СОЛЬВЫЧЕГОДСКЕ)

COMPREHENSIVE RESEARCH AND METHODS OF RECONSTRUCTION OF OPENWORK TIN CASTING TECHNIQUE OF THE SECOND HALF OF THE XVI CENTURY (ON THE EXAMPLE OF THE ROYAL GATES OF THE ANNUNCIATION CATHEDRAL IN SOLVYCHEGODSK)

Настоящее исследование (магистерская диссертация) посвящено изучению уникального наследия оловянного литья Русского Севера. Реконструкция ажурных оловянных накладок, украшенных золочением и цветными подложками со слюдой, представлена на примере редких по красоте Царских врат Благовещенского собора Сольвычегодска. Технико-технологическое исследование раскрывает существующие методики в реконструкции и реставрации этой древней техники, в частности профессора Ф.Я. Мишукова, и реализует современные приемы. Мишуков был выпускником Строгановского училища и преподавал в нем.

This study (master's thesis) is devoted to the study of the unique heritage of tin casting of the Russian North. Reconstruction of openwork tin linings decorated with gilding and colored substrates with mica is presented on the example of the rare beauty of the Royal Gates of the Annunciation Cathedral of Solvychegodsk. The technical and technological research reveals the existing techniques in the reconstruction and restoration of this ancient technique, in particular professor F.Ya. Mishukova, and implements modern techniques. Mishukov was a graduate of the Stroganov School and taught there.

Ключевые слова: Царские врата, олово, ажурная накладка, литье, Благовещенский собор, Сольвычегодск, Ф.Я. Мишуков.
Keywords: Royal Gates, tin, openwork overlay, casting, Annunciation Cathedral, Solvychegodsk, Feodor Mishukov.

Несмотря на большое количество сохранившихся оловянных изделий, в храмовой архитектуре Русского Севера существует проблема сохранения предметов с оловянным декором. Основная проблема состоит в том, что в суровых условиях климата на Русском Севере часто этот металл «болеет» оловянной чумой. При этом олово полностью рассыпается при низких температурах в неотапливаемых древних храмах. Поэтому исторические памятники церковного искусства для нас становятся безвозвратно утраченными. И.А. Гальнбек посвятил один из своих научных трудов «Изделия из олова и оловянная чума» проблемам сохранения, консервации и технологии изготовления изделий из олова. Он писал: «Оловянною чумою называется своеобразное явление, разрушающее олово и оловянистые предметы. Оно наблюдалось и изучалось с половины прошлого столетия. Но разрушение олова было уже отмечено в древности. Аристотель говорит об изменении состава олова под воздействием иногда высокой, иногда низкой температуры» [3; с. 11]. Этим можно объяснить и плохую сохранность Царских врат из Благовещенского собора XVI века в г. Сольвычегодске. В связи с чем и возникает вопрос об актуальности реконструкции ажурного оловянного литья для реставрации северных храмов.



Рис. 1. Надпрестольная сень в Гребеневской церкви, подарок Ивана Грозного. Фотография И.Ф. Барщевский, 1882-1896 гг.

Историография, посвященная технике ажурного литья из олова в России, мастерам и памятникам, достаточно обширная, однако в ней в большей степени содержатся сведения о музейных коллекциях предметов и типологии изделий с оловянными накладками. История русского художественного олова подробно разобрана по векам, типам предметов, клеймам в трудах А.С. Косцовой, Е.Ю. Елькович и Т.А. Лобаневой. О русских изделиях из олова, в частности технике ажурного литья, идет речь в диссертации Е.Ю. Елькович «Художественное олово в контексте русской культуры XVII–XVIII вв.» [5]. А.С. Косцова является автором альбома-каталога Государственного Эрмитажа «Художественное олово в России XVII в.» [8]. Т.А. Лобанева — автор уникальной рукописи «Словарь русских оловянишников», хранящейся во Всероссийском музее декоративно-прикладного и народного искусства, куда входят ранние мастера XVI века.

Техника ажурного оловянного литья стала особенно популярной во второй половине XVI–XVII веках, когда в Россию стали привозить английское олово. Добыча олова в мире началась в Англии на полуострове Корнуэлл, а европейские гильдии оловянишников появились уже в XIII веке. На Русскую землю олово завозилось через Польшу, Ригу, Ревель в разном виде в слитках, бочках и ящиках. А уже с середины XVI века новгородские купцы стали покупать оловянное сырье без посредников. Известно, что поставщиками олова в Новгород были Голландия, Германия и Швеция, которые также стали добывать олово и разрабатывали его месторождения. Но в России примерно с XV века появляются и свои месторождения в Вятской губернии, недалеко от Олонца, в районе Верхней Камы, а с XVII века оловянные руды находили в Енисейском и Нерчинском уездах Забайкалья. Добыча олова не получила в России широкого развития и пользовались преимущественно зарубежным металлом.

В XVII столетии новгородские купцы привозили из-за рубежа оловянные вещи иностранной работы, доставляя их из северных портовых городов. И.Е. Забелин упоминал, что бытовые оловянные изделия приобретались на ярмарках и в купеческих корпорациях для «государева обихода», а также патриаршей казной для монастырей и церквей.

Оловянишники, словолитчики, резцы — эти мастера известны с древних времен, а лучшим свидетельством о распространении этой профессии стало название одной из улиц торговой стороны Новгорода в XVI веке — Оловянка.

Также в соборной описи Благовещенского собора Сольвычегодска есть упоминание об английском олове, привезенном в храм.

А.С. Косцова подтверждает эту мысль, она описывала торговлю оловом с Англией так: «С середины XVI века, когда английские торговые суда вошли в устье Северной Двины, Московская Русь получила возможность приобретать английское олово из первых рук... Англичане получили право вести беспошлинную торговлю до 1649 года, когда русские купцы добились ликвидации их привилегий» [8; с. 8]. В научной статье Ф.А. Мишукова также подчеркивается мысль о том, что яркий расцвет ажурного оловянного литья был связан именно с развитием торговых отношений с Англией, «откуда был

главный привоз олова» [14; с. 2]. Фёдор Яковлевич Мишуков выполнил реконструкцию этой техники в своей мастерской. Он также отметил, что «эта техника, появившаяся в России, не получила распространения за ее пределами» [14; с. 2].

Сохранились отдельные свидетельства об украшении интерьеров храмов, в частности иконостасов с Царскими вратами «оловянным кружевом».

Ажурным пышным оловянным декором славились и московские храмы. В старину изделия из олова были дорогими и использовались наравне с серебряными, по большей части при царском и патриаршем дворах, а также в домах знатных людей. Среди московских памятников следует сказать об отделке оловянными накладками иконостасов в верхних малых приделах Благовещенского собора Кремля. В статье Н.Р. Левинсона «Изделия из цветного и черного металла» сказано: «Замечательна отделка иконостасов в верхних малых приделах Благовещенского собора в Кремле, где узорчатым ажурным оловом выложены широкие деревянные панели ниже и поверх иконных рядов. Сами узоры обычно делались в виде растительных извивов с крупными полураспустившимися цветками, подкладывались ярко контрастно окрашенной слюдой или бумагой» [9; с. 333].

Также интересен десятишатровый верх напрестольной сени Гребневской церкви, украшенный оловянными ажурными накладками (рис. 1) в Москве. Гребневская икона Божией Матери стала одной из московских святынь еще в XIV веке, а Иван Грозный подарил храму резную надпрестольную сень в 1570 году, которая сейчас хранится в музее-заповеднике «Коломенское».

И.Ю. Меркулова посвятила свою статью «Надпрестольная сень из московской церкви Гребневской Богоматери» [13] значимому памятнику оловянного литья и описала опыт реставрации церковных объектов с оловянным ажурным литьем в интерьере храма. Она писала, что в 1687–1711 годы было поновлено оловянное литье, внутренний карниз на небе — «волна». Ремонтом сени занимались многие специалисты. Историк И.Е. Забелин отмечал, что важно бережно обращаться со слюдой этих сеней, и советовал только произвести починку и укрепить расшатавшиеся части, но не реставрировать. Однако некоторые части, как оловянные розетки и зубчики, были заменены на имитирующие их деревянные резные. В итоге сень была передана на хранение в музей-заповедник «Коломенское», и находилась в плохом состоянии, слюдяные части были порваны, а олово поражено оловянной чумой. И в 1987 году была проведена реставрация. Этот памятник уникален и в настоящее время бережно хранится.

Знатные люди Строгановы, строив храмы на Русском Севере, во всем подражали храмам московских царей. В этой связи здесь мы чаще всего встречаются изделия, где олово используется как отделочный материал в виде литых низкорельефных ажурных орнаментов-накладок. В сочетании с росписью, слюдой и другими материалами эти золоченые, серебряные и цвета натурального олова накладки создавали нарядный убор на иконостасах, дверях, окнах, иконных киотах, слюдяных фонарях, подсвечниках, ларцах и зеркалах.

Можно привести пример Царских врат в Чухчеремско-Ильинской церкви [1] 1657 года постройки и Царские врата с наложенными оловянными узорами в Троицкой церкви в Ухтостровье в Холмогорском районе. К сожалению, оба храма в 1930-х годах были утрачены.

В сохранившемся описании Троицкой церкви в Ухтостровье сказано: «При описании царских врат Троицкой церкви отмечено, что врата, сень и столбцы украшены оловянным декором, позолочены и посеребрены (л. 4 об.). Такие врата с оловянным декором в Поморье создавались в середине — второй половине XVII века. В декоре выносного фонаря той же церкви также использовано олово, золоченое листовым золотом. Формы описанных фонарей — восьмигранного девятиглавого и шестигранного семиглавого — характерны для существовавших на Севере в XVII–XVIII вв.» [12]. На Севере в XVII веке для Кирилло-Белозерского монастыря были выполнены слюдяные фонари с оловянными накладками, а для Великого Устюга — иконные киоты с позолоченными накладками.

В традиции декорировать отдельные предметы оловянными накладками использовали в качестве декоративных подложек слюду, положенную на покрашенное в яркие цвета дерево. Слюдяные промыслы существовали на Руси еще с XV века, залежи слюды протянулись по границе Олонецкой губернии и по побережью и островам Белого моря. Кроме леса, поваренной соли, железной руды на Севере добывали и торговали слюдой. Отправляли слюду по Северной Двине и в Москву. Раньше всего слюду стали использовать в архитектуре соборов, монастырей и в домах знатных семей. Мастера-оконнишники обозначались наряду с другими специальностями, как, например, оловянишников. В Холмогорах в XVII веке получило большое развитие оконнишное ремесло. «Так, в 1685 году, 5 ноября было выдано жалованье холмогорцу Якиму Чудному с товарищами за фонарную и оконнишную работу. Они выполнили фонари для Преображенской пустыни и 11 окончин для Грановитой палаты» [16].

Роспись по дереву, на которую накладывалась тонкая слюда, выполнялась яркими красной, зеленой, синей и белой краской, а такая подчеркнутая контрастность цвета создавала необычайно радостное и нарядное впечатление. Яркая цветная роспись, мерцающая слюда и узорчатые оловянные накладки разнообразного рисунка создавали необыкновенную декоративную насыщенность.

В XVII веке с появлением в иконостасах резных колонок, профилированных цоколей и карнизов, сплошного золочения они стали играть главенствующую роль в убранстве интерьеров храма. Основной акцент был сделан на декоративной отделке: объемной резьбе, позолоченных оловянных ажурных украшениях, слюде и тонкой басме. Декор иконостаса, обрамляя иконы и Царские врата, напоминал прихожанам в те давние времена о красоте Горнего мира.

Уникальны по своей декоративной отделке храмы Сольвычегодска — города, расположенного в бассейне реки Вычегды — крупнейшего из притоков Северной Двины. Река Вычегда в далеком прошлом была судоходной, с сильным течением. «... На правом берегу широкой и многоводной красавицы Вычегды, в 17 верстах от впадения ее в могучую водную артерию — Северную Двину стоит тихий, маленький городок Северо-Двинской губернии — Сольвычегодск, некогда древний культурный центр, резиденция могущественного и славного рода Строгановых, средоточение административной и экономической жизни всего северо-востока России» [6; с. 7]. Не только известная династия Строгановых развивала промышленность и торговлю этого города, а также ряд семей — выходцев из Новгорода. Здесь проходили торговые пути из Новгорода на Урал.

Об историческом развитии городов Русского Севера, в частности в Сольвычегодске, пишут в своих работах Г.Н. Бочаров «Сольвычегодск. Великий Устюг. Тотьма» [2], а также А.И. Соскин «История города Соли Вычегодской древних и нынешних времен» [18], в которых представлена историческая среда, быт и духовные ценности жителей Сольвычегодска в XVI–XVII века. Редкие описания Сольвычегодска, который строили, оформляли и развивали Строгановы, сохранились в Писцовых и Переписных книгах Сольвычегодска 1644–1656, 1680-х годов. Эти рукописные книги до настоящего времени не введены в научный оборот.

Сольвычегодск был одним из крупнейших центров Русского Севера. По реке Вычегде проходили торговые пути в Сибирь и славившуюся драгоценным пушным зверем «Мангазию» (область между Обскою губою и низовьями Енисея по реке Тазу). А свои крупные капиталы Аника Строганов получил благодаря тому, что первый попал в Мангазею и обменивал там драгоценные меха на «немецкие» и русские товары. Сюда на знаменитую Пермскую «Соболиную ярмарку» съезжались купцы

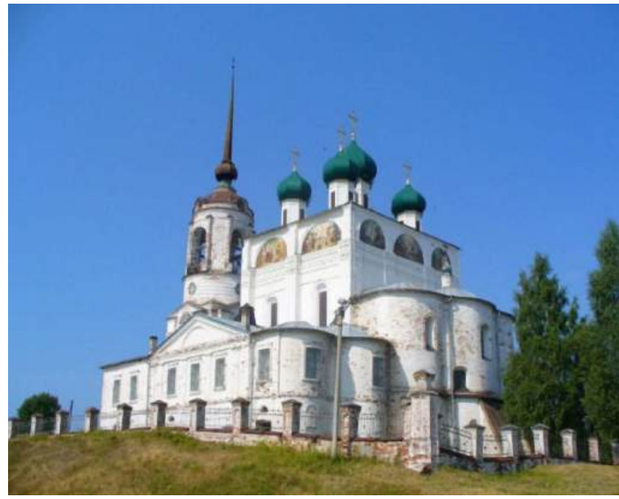


Рис. 2. Благовещенский собор в Сольвычегодске. Конец XVI в.

со всего северо-востока, из далекой Московии, Англии и Голландии. Известен исторический факт, что Иван Грозный обращался к Анике Строганову с поручением купить для него особо дорогих соболей и другую ценную пушнину [15; с. 75].

Таким образом, в 1559–1568 годах Аника Фёдорович Строганов постоянно контактировал с царским двором Ивана IV по поводу поставок ценных мехов, хлеба, гусиного пуха, шелковых персидских платков и т. д. В 1566 году он следил за сбором и продажей царского оброчного хлеба. По личному поручению царя А.Ф. Строганов вел контроль за деятельностью английских купцов, торговавших через Архангельск. Строгановы имели большое влияние и формировали ход русской истории в то время. Так, в 80-х годах XVI века они снарядили отряд Ермака на завоевание царства Кучуми, в результате чего Россия пополнилась новыми землями в Западной Сибири. В 1610 году Андрей и Пётр Семёновичи, Никита Григорьевич и Максим Яковлевич получили звание «гостей», а также особое звание «именитых людей» [4; с. 34–35, 73].

Важнейшим объектом, расположенным неподалеку от Сольвычегодска, стало озеро Солониха, где добывалась пищевая соль. Купцы Строгановы основали здесь солеварни. Строгановы имели поистине большой размах самых глухих уголках на Русском Севере, Приуралье и Сибири: развивали производство, строили, организовывали соледобычу, переселяли людей. «В 1558 году Иван IV Грозный пожаловал ему и его преемникам огромные территории по рекам Каме и Чусовой» [20]. Митрополиты

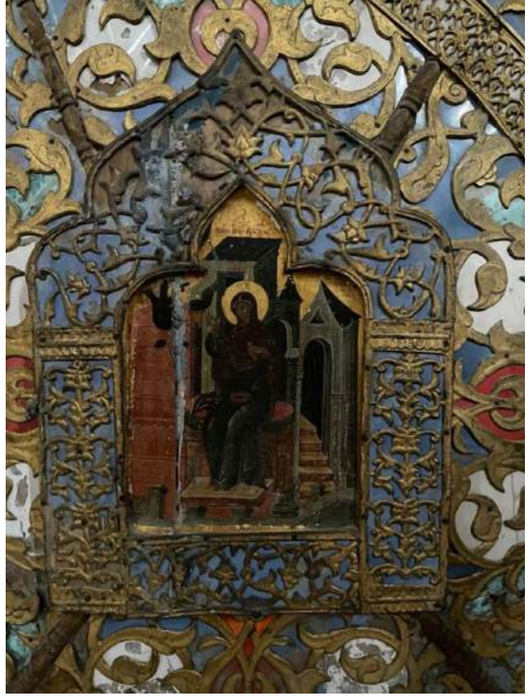


Рис. 3. Икона в окладе с Царских врат Благовещенского собора Сольвычегодска

Макарий и Афанасий благословляли Строгановых на строительство и благоустройство новый храмов, в частности в Великом Устюге, не взимая с них пошлин. Торговали Строгановы преимущественно в основном в Архангельске, Москве, Нижнем Новгороде, Казани и Сибири.

«Во второй половине XVI века один из сольвычегодских жителей, крупнейший промышленник северо-востока Аника Фёдорович Строганов со своими детьми и внуками строит и богато украшает первую каменную церковь Сольвычегодска — Благовещенский собор» [6; с. 11]. Рядом с Благовещенским собором (рис. 2) стояли (дворы) палаты Строгановых, которые простояли двадцать с лишним лет.

Закладка храма состоялась в 1560 году. Об этом свидетельствует храмозданная надпись: «Лета от сотворения мира 7068, от Рождества же по плоти Бога Слова 1560 индикта 3 месяца основан сей храм соборный каменной Благовещения Пресвятыя Богородицы и Приснодевы Марии и с приделы у Соливычегодской на посаде» [17; с. 5]. Строительство домового храма Строгановых велось с большим размахом и под их непосредственным наблюдением. При этом к работам они привлекли мастеров и ремесленников самых различных профессий. Внутри храма было устроено специальное место для семьи Строгановых, напоминавшее подобное в Московском Успенском соборе, Новгородском Софийском для владетельных особ и местных архипастырей.

Оформлением Благовещенского собора особенно активно занимался Никита Григорьевич Строганов, прекрасный художник и мастер, развивавший собственные ремесленные мастерские Строгановых. «Высокий древний иконостас хранит в себе ценнейшие произведения мастеров иконописцев и ювелиров XVI–XVII веков. Особенно хороши в нем Царские врата с сенью над ними, поставление Никиты Григорьевича Строганова» [6; с. 22].

Но в процесс украшения домового храма Строгановых вмешался случай. В пожаре 1579 года, который начался с хором семьи Строгановых, сгорело много строений, в том числе только что построенный Благовещенский собор. В записи об освящении храма 1584 года сообщается, что после пожара храм подвергся некоторым исправлениям. Н.В. Пивоварова указывает в своей статье, что главные работы по украшению храма произведены в 1590-е годы, когда был создано большое количество икон и настенная роспись. Именно тогда распорядителями в соборе были внуки Аники Фёдоровича, братья Никита Григорьевич и Максим Яковлевич Строгановы.

Хорошо известно, многие церковные памятники были выполнены в Сольвычегодске в мастерской Никиты Григорьевича Строганова. Он сам был прекрасным ювелиром и иконописцем.

В.А. Ешкилев писал: «Красивые надписи вязью по стенам внутри холодного собора подробно передают нам историю этого храма. Из них видно, что храм этот основан при царе Иване Васильевиче Грозном в 1560 году, а освящен в 1584 году; что «ставили сей храм своею казною Иоанникий, Федоров сын, Строганов, его дети: Яков, Григорий и Семеон и его внучата Максим, Яковлев сын, да Никита, Григорьев сын, да Андрей и Петр, Семеновы дети Строгановы по себе на память и на поминок ныне и впредь, и что в 1600 году храм расписан внутри настенным «столповым» письмом (фреской) «московскими иконниками Фёдором Савиным и Стефаном Арефьевым с товарищи... строением и повелением Никиты Григорьева, сына Строганова» [6; с. 20–21].

Окладные иконы и вещи церковной утвари делались строгановскими мастерами и иконописцами не только для храмов и монастырей, но и в качестве домашних святынь. В специально отведенных для домашнего богослужения местах — «крестовых горницах», располагались драгоценные иконы в окладах, складни, походные иконостасы, кресты и другие святыни. Часто изделия из «крестовых горниц» поступали в храмы. Такая традиция была только в Москве и Сольвычегодске в подражание царскому укладу жизни и утвари.



Рис. 4. Царские врата Благовещенского собора

До 30-х годов XIX века по богатству внутреннего убранства Благовещенский собор Сольвычегодска не имел себе равных на Русском Севере. Соответствовал этому убранству и пышный иконостас с нарядными Царскими вратами, украшенными яркими цветными деталями с золочеными накладками (рис. 3).

Известно, что в конце XVII века произошел упадок города Сольвычегодска, из-за этого он потерял свое торговое значение, поэтому Строгановы перенесли свою резиденцию, а вместе с ней и центр торговли и промышленности в Пермь.

Нами была совершена поездка в Сольвычегодск для изучения на месте состояния сохранности оловянных накладок на Царских вратах Благовещенского собора, а также проведения их визуального осмотра с целью уточнения утрат и технических характеристик оловянного литья.

Таким образом, мы выяснили, что накладки очень тонкие и имеют поверхность, позолоченную небольшим слоем сусального золота. Были выполнены обмеры. Кроме того, сами накладки укреплены на деревянной окрашенной основе, покрытой слюдой. Но на Царских вратах присутствуют и отдельные утраты оловянных накладок.

О подлинном убранстве Благовещенского собора содержатся уникальные сведения в издании «Строгановские вклады в Сольвычегодский Благовещенский собор» [17] П. Савваитова с приложением Соборной описи 1579 года.

Царские врата этого собора имеют сложную многосоставную форму, состоящую из деревянных двухстворчатых врат, сеней и столбиков (рис. 4).

С наружной стороны деревянная поверхность Царских врат покрыта кусочками слюды. Эти накладки Царских врат имеют рельефную поверхность в виде стилизованного растительного орнамента: стилизованные цветы, побеги, С-образные и спиралевидные стебли. В соборной описи сказано: «Двери царские, а на стороне по трои столбцы, да сень, обложены оловом басмою, позолочены; писаны на сене: святая Троица, да вечеряние Господне со ученики Апостолы, да Саваоф со святители, в киотцах; а на дверях царских Благовещение Богородицы да Евангелисты, в киотцах; а на столпцах святые писаны, в киотцах» [17; с. 24].

Целью научно-исследовательской работы является реконструкция ажурных оловянных накладок Царских врат Благовещенского собора, например, нащельника, и воссоздание технологии оловянного ажурного литья в ходе проведения технико-технологических экспериментов. Полуовальный в разрезе нащельник с полусферическим навершием закрывал стык створок Царских врат. Нащельник крепился к правой створке врат. Он был декорирован округлым полусферическим навершием с иконой. На Царских вратах размещались иконы в ажурных оловянных киотах с изображениями Евангелистов.

В статье Ф.Я. Мишукова «Оловянное ажурное литье в России в XVI–XVII вв.» приводится литьевая металлическая форма, изготовленная автором по обмерам Царских врат Сольвычегодского Благовещенского собора, и отлитые по ней накладки. Все чертежи и разработки Ф.Я. Мишукова хранятся в архивах Оружейной палаты Московского Кремля. Всего им было изготовлено около двадцати медных чеканных пресс-форм разного орнаментального рисунка и копия Царских ворот Благовещенского Сольвычегодского собора.

Нужно отдельно сказать о творческой судьбе Ф.Я. Мишукова, тесно связанной со Строгановским училищем, которое он закончил в 1903 году. В 1918 году он становится профессором, а потом и деканом факультета металла Высших художественно-технических мастерских (ВХУТЕМАС), а затем Московского института декоративного и прикладного искусства (МИПИДИ).

Фёдор Яковлевич Мишуков подробно описывал процесс изготовления ажурных оловянных накладок, как его выполняли мастера в старину.

В труде Мишукова приводятся состав оловянного сплава. В олово добавляли свинец, который



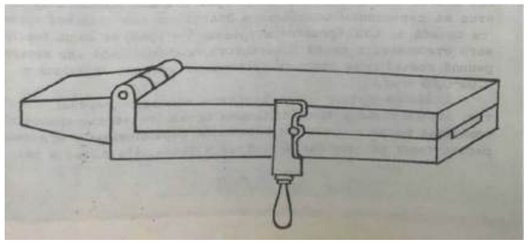


Рис. 5. Бронзовая матрица для ажурного оловянного литья

Рис. 6. Чертеж литейной разъемной металлической формы Ф.Я. Мишукова

повышал температуру плавления, улучшал текучесть сплава и удешевлял его. В недостаточно нагретую форму сплав хорошо не отольется, а в нормально нагретую форму сплав хорошо льется, везде затекая, и заполняет все мельчайшие детали оловянного рельефа.

Сплав состоял:

1. 6 частей олова, 4 части свинца — 234 °С;
2. 17 частей олова, 10 частей свинца – 170 °С.

В нашем исследовании был проведен технико-технологический эксперимент. При реконструкции ажурного литья нащельника с Царских врат Благовещенского собора мы воссоздали этапы этой техники, а также золочение олова и работу со слюдой.

Реконструкцию и некоторые технико-технологические эксперименты мы проводили по сведениям, взятым из статьи Ф.Я. Мишукова «Оловянное ажурное литье в России в XVI–XVII вв.».

Процесс реконструкции технологии оловянного литья состоял в создании непосредственно ажурной накладки. Для отлива использовался сплав, состоящий из 70 % олова и 30 % свинца. Были подготовлены следующие материалы для литья: бронзовая матица с контррельефом узора накладок, деревянная подложка, на который клеилась холщовая промасленная ткань.

Отдельно хочется сказать о бронзовой матрице, которая должна иметь точный рисунок, вырубленный, прочеканенный и максимально очищенный с литниками. Они плотно скреплялись, образуя единую опоку, после чего в нее заливался расплавленный металл (рис. 5).

Ф.Я. Мишуков писал о подготовке матрицы: «Берут медную или бронзовую (латунную) пластину в размере задуманного раппорта орнамента с прибавлением на гладкие края по 1–2 см с каждой стороны (толщина пластины зависит от размера раппорта и предполагаемого рельефа орнамента, она может быть от 1 до 3 см). Эту пластину, если на ней имеются неровности, вздутия, выравнивают при помощи ударов молотка на выверительной плите или наковальне, шлифуют и покрывают акварельными белилами, затем на забеленной поверхности рисуют узор и фиксируют его ударами канфарника» [14; с. 97]. Канфарником является специальный чекан, похожий на затупленное шило, после ударов по нему молотком появляется пунктирный след, позволяющий закреплять рисунок. Этим канфарником в старину переводили рисунок и без белил прямо с бумаги, укрепленной на металле капельками воска. По намеченному канфарником пунктирному рисунку прочеканивали линию чеканом-расходником. Далее рельеф моделировали и углубляли. Старый мастер «вырубал» детали орнамента, используя зубильца, чеканы и шабер. Вначале «вырубали» углубления



Рис. 7. Получившаяся ажурная оловянная накладка для навершия нащельника. Результат технико-технологического эксперимента

невысокого рельефа с небольшим откосом (то есть стороны рельефа делались раскрытыми, под углом), это производилось для того, чтобы легко можно было извлечь отлитые оловянные узоры. Далее следовал этап отделки деталей, рельеф углублялся, при этом прочеканивались прожилки, точки, сеточки. При отливке, как замечал Ф.А. Мишуков, выступало кружевным точно детализированным рельефом все то, что было углублено и хорошо проработано в матрице. В этом и было основное отличие оловянного ажурного литья от других видов рельефного металла, таких как басма, чеканка и бронзовое литье. В матрице обязательно изготавливались литники — это канальцы для выхода в процессе литья воздуха и газов. Таким образом, матрица была подготовлена к отливке.

Далее Фёдор Яковлевич подробно рассказывал о других составляющих этого процесса, когда по размеру матрицы мастер в старину делал железную пластину толщиной в 1–2 мм. Для хорошей плотности прилегания на нее наклеивали грубую холстину или слюду, или тонкую деревянную дощечку, Ф.М. Мишуков предлагал использовать еще асбест (вреден при нагревании). Саму холстину для несгораемости пропитывали специальной смесью из нашатыря, гипсовой кашицы и крахмального клейстера. На следующем этапе бронзовую матрицу и пластину с холщевой наклеенной прослойкой плотно скрепляли (рис. 6).

Нами была разработана серия экспериментов для реконструкции процесса оловянного ажурного литья с использованием бронзовой матрицы. Вариативность эксперимента была обусловлена подбором лучших материалов, включая современные для герметичности формы для литья и качественной отливки оловянного ажура.

Эксперимент № 1. Реконструкция ажурного оловянного литья с использованием промасленной холстины в качестве герметичной прокладки между бронзовой матрицей и деревянной подложкой.

Так как для создания ажурного литья холстина играла важную роль, то нами был проведен эксперимент по подбору необходимой толщины холста, пропитанного льняным маслом, которая использовалась в качестве подложки между матрицей и прижимной рамой. В ходе проведения экспериментов мы столкнулись с проблемой излишней толщины оловянных ажурных накладок, получившихся после отливки. Чтобы это исправить, было принято решение нарастить холст и скорректировать поверхность деревянной подложки. Данная операция проводилась путем наклеивания на подложку фрагментов определенного размера холстины. Наклеивалась она на клей ПВА и пропитывалась льняным маслом, после чего оставалась просушиваться.

После высыхания получившийся слой затвердел и дорабатывался напильником. При достижении необходимого слоя форма собиралась, прогревалась, далее в нее заливался оловянный сплав. Результат этого эксперимента был положительный, так как оловянный ажур проливается точно, но часто заливается оловом и небольшая часть фона, которая могла прорезаться мастером в старину. Так же пропитка маслом позволяла лучше отделять матрицу от получившейся оловянной накладки. Есть один недостаток, масло способствует быстрому выгоранию холстины и для серии экспериментов нужно будет заново ее наклеивать (рис. 7).

Эксперимент № 2. Реконструкция ажурного оловянного литья с использованием белой шамотной глины в качестве герметичной прокладки между бронзовой матрицей и деревянной подложкой.

Первая проба литья оловянного сплава в бронзовую матрицу для реконструкции навершия нащельника осуществлялась, опираясь на описание данной технологии Фёдором Яковлевичем Мишуковым, который указывал на то, что для герметизации формы швы соприкосновения матрицы и подложки промазывались глиной. Ф.Я. Мишуков описывал процесс литья так: «Когда пластины сжаты, по ли-

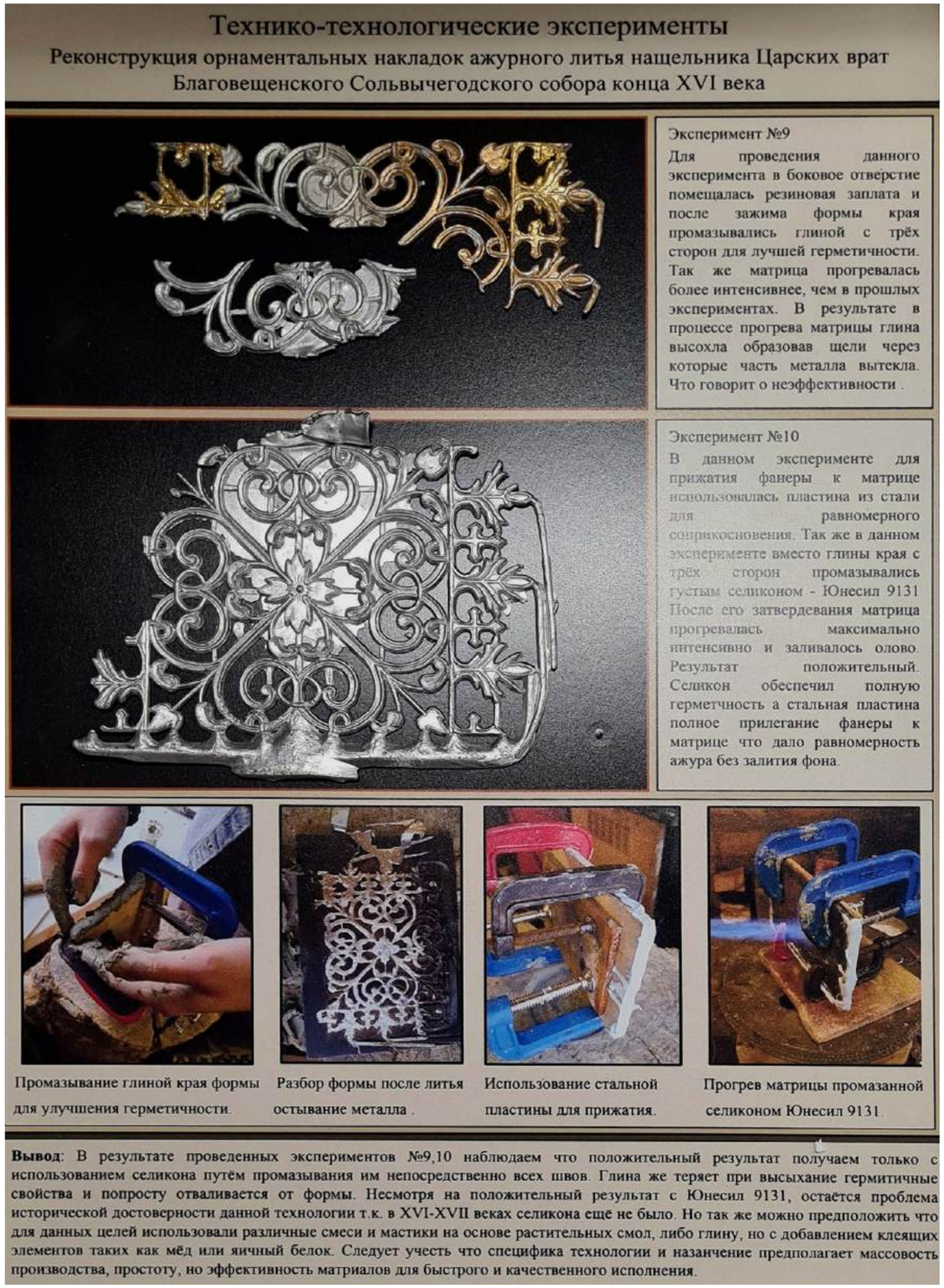




Рис. 8. Бронзовая матрица, деревянная подложка с промасленной холстиной и оловянная накладка. Технико-технологический эксперимент



Рис. 9. Результат отлива прямой оловянной накладки с использованием силиконовой рамки в качестве герметичной прослойки

Рис. 10. Результат отлива изогнутой оловянной накладки с использованием силиконовой рамки в качестве герметичной прослойки

нии их соединения промазывают глиной всевозможные щели, чтобы не дать расплавленному металлу протекать в них во время отливки. Затем глину равномерно просушивают, не доводя до кипения, сильно нагревают форму и льют в нее расплавленные лигатуры олова и свинца. Для легкоплавкости к ним добавляют висмут» [14; с. 101].

Нами была использована белая шамотная глина. Она размачивалась до состояния эластичности и отлипа. Далее пальцами и шпателями глиной промазывались все швы соприкосновения, после чего промазанная форма высушивалась в сушильном шкафу при температуре 70 оС в течение часа. При этом матрица прокаливалась с помощью газовой горелки.

Параллельно в изложнице из нержавеющей стали плавился сплав олова со свинцом в пропорциях — 6 частей олова и 4 части свинца. Уже в процессе прокаливания на огне непрерывный глиняный шов начал трескаться и отстреливать маленькими кусочками глины. Это произошло из-за того, что при нагреве металла матрица расширилась, в то время как глина не изменила своего объема и начала разрушаться под давлением. Так же внутри слоя глины осталась влага, которая закипела, образуя паровое давление, в связи с чем глина начала отстреливать с поверхности маленькими кусочками. Из-за деформации глиняного слоя не удалось качественно прогреть матрицу, в результате чего половина залитого металла вытекла через образовавшиеся трещины в шве, а остальная часть сплава застыла в верхней части матрицы, не проливаясь по ажуру орнамента.

В итоге, мы пришли к выводу, что для достижения лучшего результата необходимо использовать другой материал для создания качественного герметичного шва, более термоустойчивого и эластичного.

Эксперимент № 3. Реконструкция ажурного оловянного литья с использованием формовочного силикона Юнесил 9131.

В ходе наших экспериментов была выполнена проба, где в процессе отливки оловянной ажурной накладки была исключена холщевая ткань, которая была заменена на силикон Юнесил 9131.

Эксперимент № 3.1. В этом эксперименте нами был использован способ промазывания формы (бронзовая матрица, скрепленная с деревянной





9131, точно заполняя все щели. После высыхания форма прогревалась.

Далее форма собиралась, к матрице приставлялась деревянная подложка и сжималась с помощью струбцин. Собранная форма устанавливалась на рабочее место, и матрица равномерно прогревалась с помощью горелки. Одновременно с этим плавился металл на электрической плите в ковшике из нержавеющей стали.

Для данного эксперимента использовался сплав, состоящий из 70 % олова и 30 % свинца. В расплавленном состоянии металл заливался в раскаленную матрицу. После остывания форма разбиралась. В результате мы получили практически полностью пролитую ажурную пластину. Так же хочется отметить, что промазанный по периметру силикон очень хорошо приклеивается к деревянной подложке и при этом не цепляется к бронзовой матрице. Благодаря этому образуется силиконовая прослойка, которая при соединении деревянной подложки с матрицей образует герметичную форму, и такую конструкцию можно использовать много раз (рис. 8).

Эксперимент № 3.2. В этот раз мы плотно скрепили матрицу с прижимной пластиной из дерева с помощью струбцин и немного изменили состав сплава, добавив висмут для улучшения качества литья. При осмотре формы перед отливкой, щелей между матрицей и пластиной не оказалось, поэтому мы не стали использовать герметичные швы. Матрица была прогрета газовой горелкой, параллельно плавился и металл. Для изготовления данных оловянных накладок мы использовали сплав — 60 % олова, 30 % свинца и 10 % висмута. Когда металл расплавился, он заливался в разогретую форму.

Результат этого опыта показал, что металл пролился только в верхней части ажура на 2 см от литейного отверстия. Это произошло из-за того, что под давлением и нагревом дерево подложки плотно вошло в ячейки орнамента, оставляя слишком мало места для пролива металла вдоль всего узора.

Эксперимент № 3.3. Основная задача данного эксперимента состояла в том, чтобы создать плотную силиконовую рамку для герметичности шва при отливке олова. В ходе данного эксперимента на ровную поверхность был вылит формовочный силикон Юнесил 9131, так чтобы после его высыхания можно было получить гладкий силиконовый коврик толщиной 3 мм.





Рис. 11. Литниковая система на бронзовой матрице

Рис. 12. Результат отлива в бронзовую матрицу

Рис. 13. Нанесение на поверхность олова золотого листа

Рис. 14. Золоченая ажурная оловянная накладка

Из этой силиконовой пластины были вырезаны рамки под размер бронзовой матрицы для создания герметичного шва. При наложении силиконовых рамок они не должны были залезать на рисунок орнамента матрицы. Далее мы собрали форму: прижали матрицу к деревянной подложке вместе с силиконовым слоем между ними и закрепили струбцинами. После прогрева матрицы и плавки металла в отдельной емкости на открытом огне олово заливалось в матрицу и оставлялось остывать. Затем готовая модель извлекалась, промывалась под водой и высушивалась. В результате этого эксперимента мы получили полностью пролитый рельеф, однако не всегда удавалось достичь ажура, а фоновые ячейки часто заливались металлом, который впоследствии удалялся (рис. 9, 10).

Эксперимент № 4. Реконструкция ажурного оловянного литья с использованием строительного герметика KUDO.

Данный эксперимент проводился с учетом предыдущего опыта. Для достижения герметичности в литейной форме (бронзовая матрица, скрепленная с деревянной подложкой струбциной) мы использовали современный строительный герметик KUDO (рис. 22). Перед проведением отлива матрица прижималась к деревянной подложке и крепилась с помощью струбцины. Тюбик с герметиком помещался в специальный металлический шприц в виде пистолета. Герметик выдавливался постепенно на шов между матрицей и подложкой, после чего промазывался шпателем. Далее форма оставлялась для высыхания герметика на 48 ч. После высыхания герметика матрица прокаливалась с помощью газовой горелки, параллельно с прогревом матрицы плавился металл в изложнице из нержавеющей стали. После того как металл расплавился, он вливался в форму.

В результате мы получили полностью пролитую оловянную модель ажурной накладки. Недостаток этого способа в том, что данный герметик требует длительного высыхания, так же он становится мягким при нагреве матрицы, из-за чего уменьшается его термоустойчивость и его нельзя использовать повторно, не меняя единовременно проложенного шва.

В ходе эксперимента неизбежно возникли и сложности: при излишнем перегревании бронзовой матрицы во время заливки расплавленного сплава олово начинает закипать, а при остывании и извлечении последнего из бронзовой формы можно заметить, что олово прикипает к бронзовой матрице и плохо отделяется от нее в связи с тем, что у него разрушается кристаллическая решетка и оно теряет свои физические и художественные качества.

Обязательным условием всех экспериментов была разработка системы литников на бронзо-

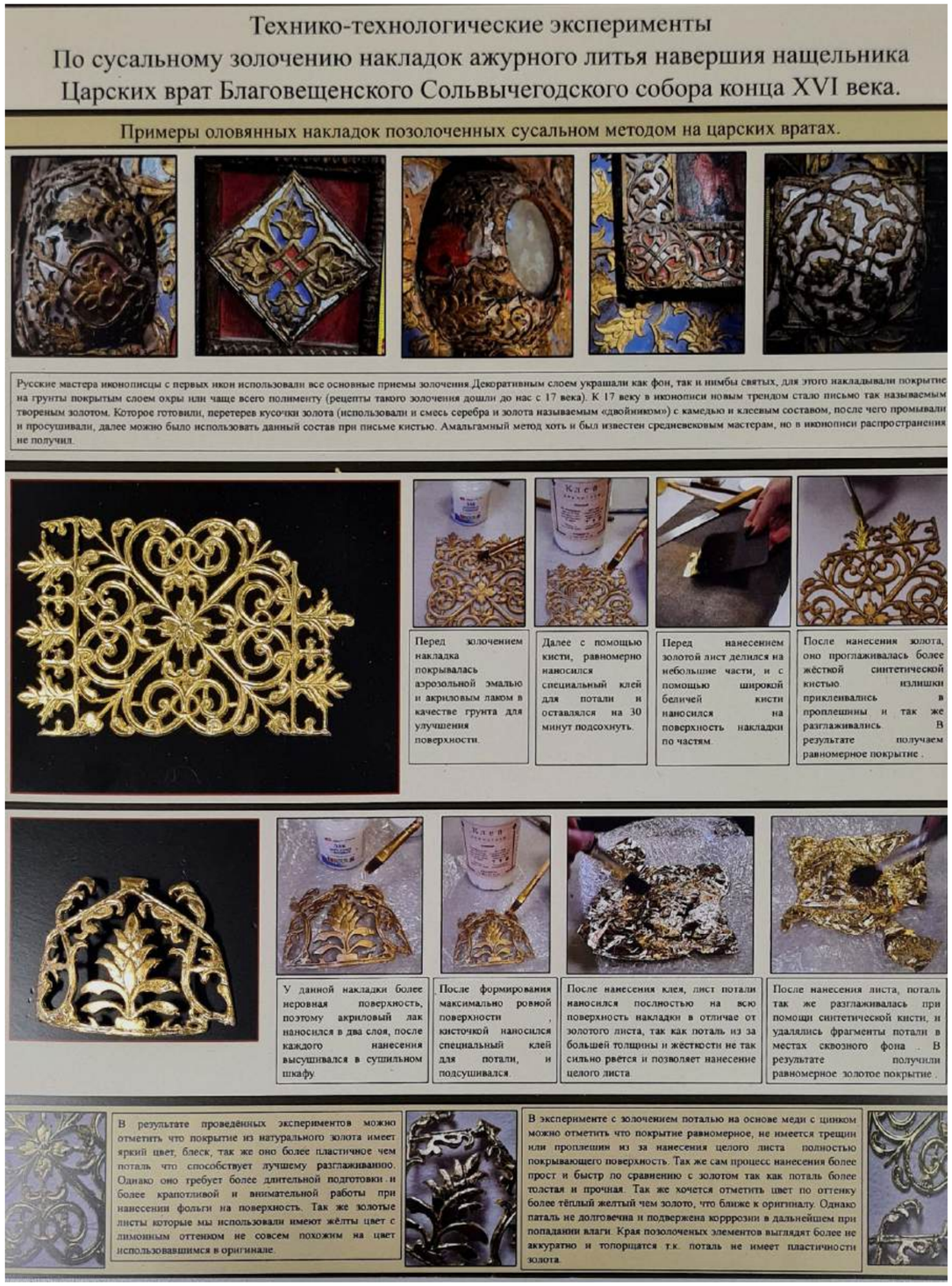




Рис. 15. Результаты технико-технологических экспериментов по золочению ажурных оловянных накладок



Рис. 16. Экспериментальная модель нащельника

Рис. 17. Экспериментальные модели навершия нащельника и оклада иконы с Царских врат

вых матрицах. Важно, чтобы они были достаточно широкими и хорошо сообщались с контррельефом на матрице. Нужно обращать внимание и открытый под углом тип контррельефа (рис. 11).

Непрерывность ажурного рисунка накладок подразумевает и подобный характер контррельефа матрицы. Ф.Я. Мишуков отмечал: «Все завитки узора, углубленного на матрице, обязательно имеют непрерывное соприкосновение между собой, что при отливке дает возможность расплавленному металлу свободно переливаться через эти соединения по всему рисунку» [14; с. 97].

Несмотря на современность примененного нами метода, относительно технологий XVI–XVII веков он достаточно термоустойчивый и способствует многократному использованию при высоком качестве получаемых моделей. Данная технология отливки позволять изготавливать серию моделей, сохраняя их качество, чего мы смогли добиться, проведя ряд экспериментов (рис. 12).

Интересна также и постлитейная обработка и золочение оловянных накладок. После отлива модели ее необходимо проверить на наличие возможных дефектов, таких как плотный залив металла сквозного фона или непроливания элементов. От этого страдает качество отливки при реконструкции техники. При обнаружении таких дефектов следует их устранить, приведя модель в максимально аккуратный вид, и подготовить к сусальному золочению. Иногда мастера добивались ажурного фона благодаря просеканию металла.

Методы золочения оловянной поверхности ажурных накладок были использованы из статьи Ф.Я. Мишукова: «Затем все детали смазывают тонким слоем спиртового лака, и как только лак слегка подсохнет, давая слабый отлип, на него кладут листки поталя или сусального серебра, или золота (двойника), плотно прижимая их ватой, обернутой в тонкое полотно» [14; с. 102].

Так же перед нанесением позолоты модели придавалась округлая форма нащельника, так как после золочения, при сгибании существует риск повредить равномерный слой позолоты. При подготовке модель тщательно очищается и обезжиривается. Далее на поверхность орнамента равномерно

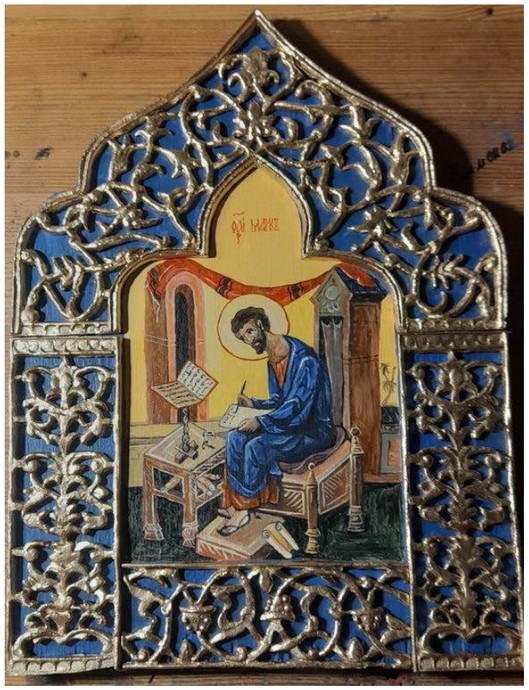


Рис. 18. Воссозданный оклад иконы Евангелиста Марка с оловянным ажурным окладом

наносится лак мордан. Следует делать это быстро и внимательно для достижения наилучшего результата. После нанесение лак должен подсохнуть до состояния отлипа пальца, примерно 30 мин. Далее на всю поверхность модели наносится лист сусального золота (толщиной 0,03–0,05 мм) при помощи мягкой кисти и разглаживается (рис. 13).

В результате получается равномерное золотое покрытие всей площади накладки (рис. 14,15).

Ф.Я. Мишуков писал: «Вызолоченные и высеребренные узоры имеют яркий металлический блестящий тон, который на старых предметах погашен временем, отложившим на нем как бы слой более или менее темного лака, дающего в сочетании с проступающей поверхностью основного металла приятные оттенки приглушенного блеска золота и серебра» [14; с.102].

Заключительный этап — процесс, в ходе которого происходит наложение и закрепление позолоченной накладки на деревянную основу. В экспериментах мы окрасили деревянную основу темперной краской, следуя описаниям аналогичных памятников. Но при посещении и обмерах Царских врат Благовещенского собора обнаружилось, что поверх дерева наложена цветная бумага. На окрашенное дерево или бумагу следует помещать слюдяные пластины. Можно заметить, что слюда материал ломкий и при сгибании по форме может треснуть. Небольшие листы натуральной слюды (мусковита) нами были легко разделены ножом на три тонких листочка без заломов и трещин на слюде. О свойствах листовой слюды писал М.В. Ломоносов, в старые времена иностранцы называли ее «мусковитом» (от рус. «Московия» — Muscovy): «...он состоит из широких и гибких листов, которые очень легко и весьма тонко раздвоить можно, а в окончинах вместо стекла употребляют...» [11; с. 421].

Фёдор Яковлевич Мишуков также описывал, как окрашивали слюду в старину: «Слюда окрашивается с изнанки водяными или масляными красками всевозможных оттенков, по высохшей краске покрывается лаком» [14; с. 102]. Выразительный художественный эффект, напоминающий «драгоценные цветные эмали», мастера достигали подкладкой окрашенной слюды по деревянной окрашенной основе под оловянные накладки. При создании копий нащельника и навершия нащельника хочется отметить сложность подбора аутентичного цвета, потому что в XVI веке использовались совсем другие пигменты, из-за чего и оттенки отличались (рис. 16).

Как и в древности, нами была использована натуральная слюда — мусковит. После подготовки деревянной основы со слюдой накладывались оловянные позолоченные накладки и закреплялись с помощью латунных гвоздей.

В результате проведенных экспериментов и научно-исследовательской работы по исследуемым Царским вратам Благовещенского собора Сольвычегодска нам удалось восстановить, декор нащельника, навершия нащельника и утраченный фрагмент с оловянным ажурным окладом к иконе «Евангелист Марк» в нижнем ряду на правой створе врат (рис. 17,18).

Также нами был сделан вывод о том, что совокупность старинных и современных методов позволяет воссоздать аутентичные копии утраченных элементов оловянного ажурного литья. Следует отметить важность соблюдения герметичности опоки для получения лучшего результата, в ходе экспериментов пробовались различные материалы, такие как глина и пропитанная маслом холстина, но лучший результат получился с современным формовочным силиконом, котором промазывались швы соединения матрицы с деревянной подложкой. В итоге были получены необходимые навыки в реконструкции уникальной техники ажурного оловянного литья, описанной Ф.Я. Мишуковым, ее модернизации, необходимой для возможности восстановлении утрат и реставрации памятников древней церковной архитектуры.

Настоящее исследование представляет новые подходы к изучению данной технологии, которая уже проводилась на кафедре Реставрации художественного металла в прошлые годы. Хочется подчеркнуть, что актуальность применения этой забытой технологии в практике реставрации бесспорна, но требует более глубокого изучения и дальнейших экспериментов.

Примечание:

1. Бартенев И.А., Фёдоров Б.Н. Архитектурные памятники Русского Севера. - Л. ; М.: Искусство, 1968.

2. Бочаров Г.Н., Выголов В.П. Сольвычегодск. Великий Устюг. Тотьма. - М., 1977.

3. Гальнбек И.А. Изделия из олова и оловянная чума: Материалы по методологии археологической технологии. Вып. 9. - Л., 1927.

4. Голикова Н.Б. Привилегированные купеческие корпорации России XVI – первой четверти XVIII века. Т. 1. - М., 1998.

5. Елькова Е.Ю. Художественное олово в контексте русской культуры XVII-XVIII вв.: автореф. дис. ... канд. искусствоведения. - М., 2004.

6. Ешкилев В.А. Сольвычегодск и памятники былой его культуры. - Великий Устюг, 1926.

7. Западалова П. В. Иконография древнерусских Царских врат XVI-XVII веков. Происхождение, типология, символика: автореф. дис. ... канд. искусствоведения. - СПб., 2015.

8. Косцова А.С. Художественное олово в России XVII века из собрания Эрмитажа: Научный каталог. - Л., 1982.

9. Левинсон Н.Р. Изделия из цветного и черного металла // Русское декоративное искусство. Т. 1. - М., 1962.

10. Левина Т.В. Эволюция форм царских врат и порталов в древнерусских иконостасах // Сб. «Памятники русской архитектуры и монументального искусства XIII-XIX вв.». - М., 2000.

11. Ломоносов М.В. Полное собрание сочинений. Т. V. Труды по минералогии, металлургии и горному делу. 1741-1763 гг. - М.; Л., 1954.

12. Материалы и сообщения по фондам Отдела рукописей БАН. - СПб., 2013.

13. Меркулова И.Ю. Надпрестольная сень из московской церкви Гребневской Богоматери // Архитектурное наследие и реставрация. Реставрация памятников истории и культуры России. - М.: Ин-т «Спецреставрация», 1992.

14. Мишуков Ф.Я. Оловянное ажурное литье в России в XVI-XVII вв. // Ученые записки МВХПУ (б. Строгановское). Вып. 3. - М., 1969.

15. Платонов С.Ф. Прошлое Русского Севера. - П., 1923.

16. ЦГАДА, ф. 141, 1685 г. 5 ноября, № 114.

17. Савваитов П. Строгановские вклады в Сольвычегодский Благовещенский собор по надписям на них. С приложением соборной описи 1579 года. - СПб.: Типография и хромолитография А. Траншеля, 1886.

18. Соскин А.И. История города Соли Вычегодской древних и нынешних времен. - Вологда, 1882.

19. Федотов Г.Я. Ажурное литье. - М., 2003.

20. Чебыкина Г.Н. Вклады Строгановых в храмы Великого Устюга в XVI-XVII веках / Доклад. Машинопись. Напеч. «Двинская земля». Вып. 6. Материалы шестых межрегиональных общественно-научных историко-краеведческих Стефановских чтений 21-22 марта 2009 года. - Котлас, 2010. [«Великоустюгский центральный архив» - Ф.Р. - 1050. Оп. 1. Д. 10. Л. 6].

С.С. БОГАТОВА
Аспирант ФГБОУ ВО «РГУ им. А.Н. Косыгина (Технологии. Дизайн. Искусство)», гр. АИТ-3-124

И.Б. ВОЛКОДАЕВА
Доктор искусствоведения, профессор кафедры «Дизайн среды» ФГБОУ ВО «РГУ им. А.Н. Косыгина (Технологии. Дизайн. Искусство)»

S.S. BOGATOVA
Postgraduate student of the A.N. Kosygin Russian State University of Economics (Technology. Design. Art), gr. AIT-3-124

I.B. VOLKODAEVA
Doctor of Art History, Professor of the Department of Environmental Design at the Kosygin Russian State University of Economics (Technology. Design. Art)

КОМПОЗИЦИОННО-СТИЛИСТИЧЕСКАЯ ТРАНСФОРМАЦИЯ РАСТИТЕЛЬНОГО ОРНАМЕНТА ОБОЕВ В КУЛЬТУРНО-ИСТОРИЧЕСКОМ КОНТЕКСТЕ

COMPOSITIONAL AND STYLISTIC TRANSFORMATION FLORAL WALLPAPER ORNAMENT IN A CULTURAL AND HISTORICAL CONTEXT

В статье рассматривается динамика развития декоративных обоев с рас-тительным орнаментом под влиянием культурно-исторического контекста. Представлены результаты анализа дизайна обоев, технологии производства и композиционные особенности, характерные для выбранной эпохи. На примере наиболее значимых исторических событий в сфере дизайна было проведено ис-следование того, как обойная промышленность реагировала на текущие изме-нения и как растительные орнаменты (их композиция, стиль и цветовая гамма) отражали контекст времени, являясь как олицетворением роскоши, так и не-гласным символом протеста. В заключение приведен пример современного растительного орнамента, отвечающего актуальным тенденциям в области ди-зайна обоев. Авторская разработка была успешно внедрена в ассортимент ве-дущей европейской фабрики.

The article examines the dynamics of the development of decorative wallpaper with floral ornaments under the influence of cultural and historical context. The re-sults of the analysis of wallpaper design, production technology and com-positional features characteristic of the chosen era are presented. Using the example of the most significant historical events in the field of design, a study was conducted on how the wallpaper industry reacted to current changes, and how floral ornaments (their com-position, style, and color scheme) reflected the context of the time, being both the epitome of luxury and an unspoken symbol of protest.

Ключевые слова: дизайн обоев, растительный орнамент, обойное произ-водство, декоративно-прикладное искусство, культурно-исторический контекст, декор стен, декоративные обои, синтез искусства и технологии, оформление интерьера.
Keywords: wallpaper design, floral pattern, wallpaper manufacturing, decora-tive art, cultural and historical context, wall decoration, ornamental wallpaper, syn-thesis of art and technology, interior design.

История развития обойной промышленности берет свое начало в XV веке, когда первые образцы бумажных обоев достигли берегов Европы. Постепенное развитие технологий значительно улучшило качество выпускаемой продукции и сегодня, спустя более чем шесть столетий, качественные и визуальные свойства обоев делают их неотъемлемой частью современного дизайн-проектирования.





Рис. 1. Фрагмент обоев из коллекции V&A South Kensington. Англия, 1509 г. - Источник: https://collections.vam.ac.uk/item/O176029/wallpaper-goes-hugo/

Рис. 2. Верхний парк, Китайский дворец, Малый китайский кабинет, 1762-1768 гг. - Источник: https://peterhofmuseum.ru/objects/oranienbaum/kitayskiy_dvorets

Ранние бумажные обои печатались одной черной краской (рис. 1), что объясняется применением книгопечатной техники и технологий. Даже на этом этапе было разработано несколько направлений орнаментального дизайна, в числе которых сюжетные сцены и геральдические символы. Но наиболее распространённым дизайном обоев был черно-белый растительный орнамент [3; с. 130].

Растительный орнамент неразрывно связан с декоративно-прикладным творчеством. На сохранившихся до наших дней ранних образцах ткани и керамики нанесены орнаменты, имеющие в качестве основы природные первоисточники. Изображения растений покрывают стены египетских гробниц, древнеримских вилл, гобелены с флористическим орнаментом были частым мотивом в оформлении средневековых залов. Сменялись эпохи, изменялись и стиль, характер изображения растений — от символичности растительного мотива времен Древнего мира до ботанической реалистичности эпохи Возрождения и далее тенденция к упрощению, абстрактности форм в XX веке [1; с. 17]. Каждое новое веяние активно сменяло традиции предыдущих поколений, но не уничтожало их полностью. Сегодня, владея знаниями о композиционно-стилистической трансформации изображений растительного орнамента на протяжении всей истории искусства, дизайнер владеет уникальной возможностью воспроизводить актуальные мотивы, основываясь на опыте предыдущих эпох. Но и в XV веке, когда обойная промышленность только набирала свои обороты, промышленники, учитывая тенденции в орнаменталистике, напечатали обои с цветочным дизайном, не подозревая, что эта прочная связь искусства и технологий сохранит свою актуальность и в XXI веке.

На примере эволюции растительного орнамента можно сделать выводы об основных веяниях и тенденциях как в мире дизайна, так и в мировой истории в целом. В конце XVII века мода на Восток захватывает Европу. Веяние не ограничивается модой на оригинальные предметы декора, спрос превышает предложение, и, как следствие, европейские мастера начинают активно воспроизводить традиционные восточные мотивы, имитируя оригинальную аутентичность китайских изделий. Обойная промышленность не отставала от следования актуальным тенденциям — растительные мотивы наполнены экзотическими цветами, цветовая гамма изобилует различными оттенками желтого, горчичного и золотого, а изображения восточных садов нередко воспроизводятся на фоне туманных гор. В подражании восточному стилю неизбежно теряется символический смысл изображаемых объектов, но визуально-декоративная составляющая преобладает

над смысловыми значениями и прочно укореняется в декоративно-прикладном искусстве. Увлечение шинуазри в России достигло императорского двора в середине XVIII века. Интерьеры в китайском стиле проектируют в Царском Селе, в Ораниенбауме был построен Китайский дворец как часть владений императрицы Екатерины II, сохранивший свое подлинное убранство до наших времен (рис. 2) [4; с. 116]. Следуя модным тенденциям двора, в интерьерах населения в XVIII–XIX веках все чаще можно было встретить обои в стиле шинуазри, что нашло свое отражение в повести А.С. Пушкина «Пиковая дама»: «...полинялые штофные кресла и диван с пуховыми подушками, с сошедшей позолотою, стояли в печальной симметрии около стен, обитых китайскими обоями».

С самого начала своего существования обойный дизайн был отражением доминирующего стиля и показателем того, насколько идейные оформители интерьера соответствуют модным тенденциям





Рис. 3. Фрагмент обоев по дизайну Морриса из архива компании Morris & Co. - Источник: https://www.wmorrisandco.com

Рис. 4. Реклама обоев фабрики Rasch, 1939 г. - Источник: Tapetenfabrik Gebr. Rasch GmbH & Co. Bauhaustapete: Reklame & Erfolg einer Marke. - Köln: DuMont, 1995.



Рис. 5. Авторская разработка. Серия «Цветы» из коллекции «Varvara», 2021 г. - Источник: https://wallup.ru/varvara

современной им эпохи, что, в свою очередь, является показателем социального статуса. Но в эпоху индустриализации и рационализации процессов изображение растительного орнамента приобрело роль идейного высказывания. Джон Рёскин и Уильям Моррис стремились переосмыслить разрыв между эстетикой и функцией предмета, ратуя за возврат к ремесленному производству [5; с. 49]. На пике промышленной революции XIX века и развития массового производства Моррис создает растительные орнаменты, реализация которых в тканях и обоях становится символом синтеза искусства и ремесла. В основе авторского стиля Морриса лежит целостность знаний об исторических текстильных образцах XV века и близость с природой, что придает его дизайну особую утонченность и детализацию (рис. 3). Изящные орнаменты с изображением переплетающихся ветвей и листьев формировали эстетическую среду обитания, которая влияла на зрительное восприятие и способствовала культурному совершенствованию человека.

Начало XX века принесло перемены. Потрясенная Европа после Первой мировой войны пытается переосмыслить социальный строй и свое место в нем. Искусство неизбежно реагирует и отражает основные веяния общества того времени — возникшая в 1919 году школа Баухаус олицетворяла общую потребность объединения художественных ремесел и промышленности. Деятельность школы распространялась на архитектурное проектирование, декоративно-прикладное творчество и на отделочные материалы в том числе. В 1929 году директор Баухауса Ханнер Майер заключает контракт на производство коллекции обоев Bauhaus совместно с немецкой фабрикой «Rasch» [6; с. 198]. Коллекция состоит из разнообразных мелких структур, создающих ощущение одно-тонных обоев. Инновационная по своей сути коллекция не похожа на создаваемые ранее дизайны обоев — лаконичная, фоновая, матовая. Но уже в 1932 году та же обойная фабрика приглашает к сотрудничеству художницу по текстилю Марию Мэй для разработки новой серии обоев. Так появляется коллекция «Цветочная карта Марии Мэй» — романтическая, естественная, жизнерадостная, ставшая полной противоположностью минималистичной и сдержанной се-рии от школы Баухаус, и главной рекламой для нее стал слоган «обои для эмансипированной женщины» (рис. 4). Обои в цветочек в контексте времени, когда эмансипация прочно утвердилась в обществе, новое поколение женщин оставило далеко позади привычный жизненный уклад, присвоив себе занятия, которые было принято считать мужскими. И в этой парадигме женщина сама делает выбор, какие обои поклеить, и обойная промышленность следует ее желаниям.

Развитие технологий не стоит на месте, совершенствуя не только само качество выпускаемой продукции, но и ее визуальные свойства. Растительный орнамент, так прочно утвердившийся в обоях, и сегодня не теряет своей актуальности. В современном мире в результате массового обмена знаниями, технологиями и культурными ценностями происходит усиленная интеграция обществ. Стираются границы распространённости уникальных культурологических проявлений дизайна, в том числе и таких, как орнамент. Таким образом, все чаще можно встретить в средовом дизайне одной страны явные признаки и методы оформления помещений другой культуры. В данном контексте особенно выделяется факт увеличенного интереса к русскому стилю и стремление к визуальной самоидентификации. Ориентир на изучение традиций и переосмыс-ление их в современном исполнении можно назвать одним из ведущих факторов в разработках орнаментальных форм. Переосмысление русского кода — мультикультурного, самобытного и немного наивного — стало основной идеей сборника дизайнов обоев «Varvara» от российской дизайн-студии фабрики «Rasch», чья стилевая концепция определялась как коллекция-сказка. Для данной коллекции был разработан дизайн, который объединяет в себе композицию, напоминающую

цветочную поляну, и технику исполнения, живописный стиль которой является отсылкой к работам русских импрессионистов (рис. 5). Сегодня тенденция дизайна обоев все больше смещается в сторону однотонных образцов, но в стремлении к зонированию помещения однотонные компаньоны сочетают с активным дизайном, которым как раз и является цветочный дизайн.

Восприятие обоев зачастую ограничивается его высокотехнологичными свойствами отделочного материала и эстетическим видом, который позволяет дизайнеру реализовать свое восприятие стильного пространства. Изначально флористическая орнаментика обоев в своей декоративной составляющей ставит перед собой задачу преображения пространства, его архитектонику и визуальное изменение [2; с. 21]. Но история обойной промышленности наглядно демонстрирует, как на протяжении нескольких веков обои могли быть показателем статуса и положения в обществе, они могли продемонстрировать гостям дома, насколько вкус хозяев соответствует общепринятому. Обои становились символом ручного труда во времена индустриализации и подтверждением самостоятельности женщин времен эмансипации. Растительный орнамент стал частью каждого из этих событий и сыграл не последнюю роль. И сегодня, в XXI веке, среди огромного множества обоев с растительным орнаментом есть те, что отвечают актуальным тенденциям и становятся негласным отражением современных событий.

Список литературы:

1. Бесчастнов Н.П. Изображение растительных мотивов: учеб. пособие для студентов вузов. - М.: Владос, 2008. - 175 с.
2. Иванов Н.А. Орнамент: Герменевтика и глоссарий. - М.: Этерна, 2018. - 352 с.
3. Киселев И.А. Бумажные обои в интерьерах России XVIII-XX веков. - М.: Academia, 2014. - 840 с.
4. Кючарианц Д.А. Художественные памятники города Ломоносова. - Л.: Лен-издат, 1985. - 174 с.
5. Лаврентьев А.Н. История дизайна: учеб. пособие. - М.: Гардарики, 2007. - 303 с.
6. Уитфорд Ф. Баухаус / пер. с англ. - М.: Ад Маргинем Пресс, 2023. - 240 с.

Т.А. ЛЯГИНА
Студент магистратуры кафедры реставрации художественного металла, РГХПУ им. С.Г. Строганова

Н.Ю. КРАСНОСЕЛЬСКАЯ
Научный руководитель, профессор, кандидат искусствоведения

T.A. LYAGINA
Graduate student of the Department of Artistic Metal Restoration, Stroganov Russian State Pedagogical University

N.Y. KRASNOSELSKAYA
Scientific supervisor, Professor, Candidate of Art History

РЕКОНСТРУКЦИЯ МЕДНЫХ СПЛАВОВ В УКРАШЕНИЯХ КИЕВСКОЙ АРХЕОЛОГИЧЕСКОЙ КУЛЬТУРЫ III–V ВВ. Н. Э.

RECONSTRUCTION OF COPPER ALLOYS IN JEWELRY THE KIEV ARCHAEOLOGICAL CULTURE OF THE III–V CENTURIES A.D.

Автор рассматривает особенности древних технологий литья в производстве художественных изделий из металла, а также опыты реконструкции рецептуры медных сплавов, использовавшихся на территории Поднепровья.

The author examines the features of ancient casting technologies in the production of artistic metal products, as well as experiments in reconstructing the formulation of copper alloys used in the Dnieper region.

Ключевые слова: киевская археологическая культура III-V вв. н. э., реконструкция медных сплавов, украшения из металла.
Keywords: Kiev archaeological culture of the III-V century A.D., reconstruction of copper alloys, metal jewelry.

Рассматриваемая тема посвящена изучению комплекса древних технологий литья и полихромных эмалей, а также семантики орнаментов в бронзовых украшениях киевской культуры.

Актуальность данной работы состоит в исследовании и впервые проводимой реконструкции комплекса техник бронзового литья и процесса создания украшений из медных сплавов с полихромными эмалями киевской культуры на территориях Подонья и Поднепровья, а также реставрации и реконструкции трех бронзовых предметов с выемчатыми эмалями из частного собрания г. Владимир.

Эта тема освещается в ряде научных трудов Б.А. Рыбакова, И.А. Сапрыкиной, Н.А. Биркиной, О.С. Румянцевой, проливающих свет в первую очередь на составы сплавов и эмалей, различные виды декоративных приемов в эмалировании, способы их воссоздания и ряд особенностей сырьевой базы. Среди публикаций в научной литературе по археологии особо следует упомянуть книги и статьи Г.Ф. Корзухиной, где она выводит подробную классификацию бронзовых украшений киевской культуры, а также рассматривает вопрос о появлении данной технологии на территории Поднепровья и Подонья, восхождения морфологии украшений киевской культуры к древнеримским и прибалтийским образцам.

В качестве объектов исследования были выбраны три украшения: фибула (рис. 1), лунница (рис. 2) и звено цепи (рис. 3) Киевской археологической культуры







Рис. 1. Латунная фибула с выемчатыми эмалями по литью. Киевская культура, III–V вв. н. э. Частное собрание, г. Владимир

Рис. 2. Латунная лунница с выемчатыми эмалями по литью. Киевская культура, III–V вв. н. э. Частное собрание, г. Владимир

Рис. 3. Бронзовое звено цепи с выемчатыми эмалями по литью. Киевская культура, III–V вв. н. э. Частное собрание, г. Владимир

Рис. 4. Реконструкция женского металлического убора с полихромными эмалями киевской культуры III–V вв. н. э.

III–V вв. н. э. В первую очередь, они представляют интерес для настоящего исследования из-за своих особенностей бытования и техники изготовления.

Реконструкция фибулы, лунницы и звена цепи проводилась по аналогам, хранящимся в различных музеях и частных собраниях России. В ходе изучения аналогов был выявлен ряд особенностей пластики и декора, специфических для предметов металлического убора киевской археологической культуры. К таковым следует отнести преимущественно геометрические мотивы, строгость и лаконичность форм, как в силуэтах, так и в формах эмалевых гнезд. Еще одной яркой отличительной особенностью, свойственной декору двурогих лунниц (к ним относится и объект исследования), является декорирование рожек дисками с круглыми гнездами красной эмали, обрамленными литыми колечками или треугольниками. Цепи киевской культуры представляли собой сложные украшения, составленные не только из звеньев, к которым относится и один из объектов исследования, но и двурогих лунниц — держателей цепи, треугольных фибул, позволявших закреплять цепи к костюму, а также множества соединительных колечек, которыми могли дополнительно подвешивать к цепи малые лунницы, пластинки и колокольчики, несшие обереговые функции. Несмотря на яркую и достаточно богатую колористическую гамму эмалей, в украшениях киевской археологической культуры преобладал красный цвет (рис. 4).



Происхождение технологии полихромных эмалей по бронзовому литью киевской культуры в научной литературе традиционно возводится к провинциально-римскому эмалированию II–V вв н. э., изредка выделяется промежуточное звено — бронзовые украшения с выемчатыми эмалями в Прибалтике (о них писали Г.Ф. Корзухина и финский археолог Х.А. Моор). В пользу прямого заимствования от провинциально-римских прототипов к дериватам киевской археологической культуры говорит ряд особенностей морфологии и эмалевого декора: широкое распространение круглых и подковообразных фибул, преимущественно небольших размеров, использование таких приемов декорирования, как смешение двух порошков эмали разных цветов эмали в одном поле для получения более сложного оттенка, вплавление в однотонное эмалевое поле «глазков» контрастного цвета.

Однако существует все-таки и ряд декоративных приемов, позволяющих выделить бронзовые украшения киевской археологической культуры как отдельное явление в декоративно-прикладном искусстве. К ним, безусловно, следует отнести использование на этапе закладки стеклянных или эмалевых нитей. Появление этого приема напрямую взаимосвязано с еще одной, уже морфологической чертой, сугубо эндемичной для украшений киевской культуры. Речь идет о создании украшений, габариты которых превышают 85–100 мм в длину, их появление датируется расцветом полихромных эмалей на бронзе у киевской культуры и относится к IV в. н. э. Среди таких крупных украшений чаще всего встречаются треугольные фибулы (аналоги одного из объектов исследования), звенья цепей, имитирующие по силуэту и декору треугольные фибулы, а также большие лунницы, двурогие и трехрогие. «Размер провинциально-римских и варварских украшений с эмалями является одним из основных различий между ними, и большие по площади эмалевые поля на более крупных восточноевропейских украшениях заставляли мастеров экспериментировать с техниками в поиске новых композиционных решений, применение которых было нецелесообразно на провинциально-римских изделиях»[8; с. 12].

Для проведения успешной реконструкции объектов исследования, необходимо было изучить комплекс литейных технологий и технологий эмалирования, которые, в свою очередь, подразделяются на этап предлитейной подготовки, литейный этап, само эмалирование и обработку металла после него.

Каждый этап имел ряд отличительных особенностей, присущих либо исключительно технологиям создания украшений данного археологического круга, либо свойственный также и технологии-прототипу. Например, для предлитейного этапа создания украшений характерны были вырезание модели украшения из воска с фасетированием ребер и разметка будущих ячеек для эмали с помощью острого инструмента, напоминающего современное шило, а при формовке применялись природные земли с преобладанием в составе красножгущихся глин, позволяющих точнее передавать рельеф модели. Альтернативой моделированию из воска и формовке в природную землю служило изготовление литейных форм из камня. На территории Поднепровья и Подонья для этих целей использовались мягкие по своей природе известняк, доломит, талькохлорит и розовый шифер. Еще одной отличительной особенностью, свойственной украшениям из медных сплавов с выемчатыми эмалями киевской культуры III–V вв. н. э., была чинка вышедших из строя украшений методом холодной ковки. Нередко утраченное бронзовое ушко лунницы заменялось железным благодаря использованию такой технологии.

Для уточнения состава оригинальных сплавов был проведен РФА-анализ и электронная сканирующая микроскопия, которая также позволила получить данные о составе эмалей. Среди медных сплавов, применявшихся древними мастерами — создателями украшений киевской археологической культуры, следует выделить несколько групп по химическому составу: двухкомпонентные латуни (CuZn), тройные бронзы (CuSnPb), тройные латуни (CuSnZn — оловянные, CuZnPb — свинцовые) и эндемичные для данного археологического круга многокомпонентные латуни (CuSnZnPb).

Сплавы, из которых были выполнены объекты исследования лунница и фибула, относятся к группе двухкомпонентных латуней. Содержание меди в сплаве лунницы составляет 63,82 %, а содержание цинка — 7,94 %. Сплав, из которого выполнен верхний фрагмент фибулы, имеет в составе 40,25 % меди и 5,03 % цинка.

В рамках данного исследования была проведена реконструкция медных сплавов, применявшихся для создания украшений киевской культуры. Для получения данных о технико-технологических характеристиках каждой группы сплавов автор данного исследования обратился к статье И.А. Сапрыкиной «Химический состав металла предметов горизонта восточноевропейских выемчатых эмалей», где приводятся графики, иллюстрирующие составы медных сплавов всех выше описанных групп на при-

Сплав №/Элементарный состав в %	Cu	Sn	Pb	Zn
№1	73,33	21,37	-	5,3
№2	66,88	21,82	11,3	-
№3	94,8	-	-	5,2
№4	77	11	9	3
№5	79,06	-	15,94	5

Рис. 5. Таблица с составами экспериментальных медных сплавов

мерах 270 проб с предметов исследуемого археологического круга с территорий Подонья, Волго-Окского междуречья и Днепровского региона. «Цинксодержащие сплавы, доминирующие в выборке предметов горизонта восточноевропейских выемчатых эмалей, являются своеобразным “индексом романизации”, указывающим на наличие контактов с Римской империей на ее периферии» [8; с. 597].

Для реконструкции в материале были выбраны следующие сплавы: оловянная латунь (Cu — 73,33 %, Sn — 21,37 %, Zn — 5,3 %) — далее экспериментальный сплав № 1, оловянная бронза (Cu — 66,88 %, Sn — 21,82 %, Pb — 11,3 %) — далее экспериментальный сплав № 2, двухкомпонентная латунь (Cu — 94,8 % Zn — 5,2 %) — далее экспериментальный сплав № 3, многокомпонентная латунь (Cu — 77 %, Sn — 11 %, Pb – 9 %, Zn – 3 %) — далее экспериментальный сплав № 4, свинцовая латунь (Cu — 79,06 %, Zn — 5 %, Pb — 15,94 %) — далее экспериментальный сплав № 5 (рис. 4). Каждый из выбранных для реконструкции сплавов является наиболее характерным для своей группы и имеет количественные показатели химического состава близкие к средним по группе.

Первый этап проведения экспериментов идентичен для всех пяти сплавов. Он представляет собой сборку «елочки» из восьми-девяти восковых моделей и ее последующую формовку. Заранее подготовленные восковые модели дополнительно обрабатываются штихелями и иглой, на дно их ячеек наносится рельефная фактура, необходимая для повышения адгезийных свойств, сцепления эмали с металлической основой.

С помощью термошпателя с ножевидной насадкой, разогретого до режима 4 (около 71º С), к оборотной стороне восковых моделей под острым углом припаивается циллиндрический литник. Для наиболее эффективного припаивания литника воск на обеих спаиваемых деталях подплавляется, затем их соединяют с небольшим нажатием и не смещают до полного застывания воска. После этого место стыка дополнительно пропаивается жидким воском, во избежание появления холодных спаек. Наличие последних приводит к отрыву восковой модели от «елочки» в процессе формовки или литья.

Когда все восковые модели соединены с литниками, необходимо перейти к этапу сбора «елочки». В резиновый башмак диаметром 70 мм вертикально вставляется толстый цилиндрический литник, к нему последовательно снизу вверх припаиваются восковые модели таким образом, чтобы их литники были направлены вверх. Это необходимо для того, чтобы при литье металл равномерно заполнял форму.

Когда «елочка» собрана, место стыка центрального литника с резиновым башмаком дополнительно пропаивается жидким воском для фиксации в процессе формовки и литья. Затем на башмак надевается металлическая опока идентичного диаметра. Опока плотно обматывается клейкой лентой, отверстия, через которые может вытечь формомасса, герметизируются.

В ходе данного эксперимента была использована формовочная масса на основе гипса, в нее, предварительно взвесив (на каждую опоку по 800 г), засыпают в емкость вакуумного миксера, где она смешивается с водой и перемешивается до густой однородной жидкости, которая должна заполнить опоки.

Заполненные формомассой опоки просушиваются в проветриваемом помещение в течение 24 ч. С опок с просушенной формомассой удаляется клейкая лента, снимается башмак, а при помощи металлического плоского и широкого шпателя с тулова и кольца опоки удаляются излишки формомассы. Затем они помещаются в муфельную печь для прокаливания и вытапливания воска. Параллельно с этим процессом идет взвешивание компонентов сплава и после расплавление их в тигле плавильной печи.



Рис. 6. Технико-технологический эксперимент. Отливка пробных образцов из медных сплавов

Опока помещается в специальный паз вакуумной литейной установки, параллельно с этим клещами из плавильной печи извлекается тигель с расплавленным металлом, который наливается в форму (рис. 5). Металл кристаллизуется в течение нескольких минут, затем опока извлекается из вакуумной установки и опускается в емкость с водой для остывания.

Получившиеся отливки тщательно промываются в проточной воде. Для этого может быть использована мойка высокого давления. Очищенные от формовочной массы «елочки» разбираются: при помощи отрезного диска и бормашины спиливаются литники, места их крепления обрабатываются бором. Древние мастера, вероятнее всего, использовали для этого шлифовку на камне.

Полученные пробные образцы из пяти экспериментальных сплавов обладают собственными, отличными друг от друга технико-технологическими характеристиками. Экспериментальный сплав № 1 (оловянная латунь) имеет светло-желтый цвет (рис. 6). Он обладает хорошими литейными свойствами: не образует пузырей, раковин, форму заполняет хорошо, усадка относительно восковой модели 1–3 %. Данный сплав отличается пониженным образованием окалины. При детальном рассмотрении литниковой чаши на верхней ее грани видны четкие нитевидные структуры, обусловленные достаточно высоким содержанием в сплаве олова. Сплав сравнительно мягкий, хорошо обрабатывается резанием, отбеливается в кислотах, tпл = 840º С. Данный сплав подходит для эмалирования, стекловидные эмали от поверхности не откалываются, следовательно, адгезия с эмалью высокая.

Экспериментальный сплав № 2 (оловянная бронза) имеет серебристо-белый цвет (рис. 7), поэтому подходит для создания украшений, имитирующих серебряные. Литейные свойства средние: есть вероятность образования пузырей, центральный литник испещрен раковинами, усадка около 1 %, кристаллизация выражена (крупные зерна на верхней грани литниковой чаши). Сплав мягкий, хорошо обрабатывается механически, он самый хрупкий из всех экспериментальных сплавов, опробованных в рамках данного исследования. Данная бронза хорошо отбеливается в кислотах. Температура плавления составляет 801º С. В связи с низкой температурой плавления этот сплав не подходит для эмалирования, так как есть риск расплавления металлической основы до распекания эмалевой массы.

Экспериментальный сплав № 3 (двухкомпонентная латунь) подходит под определение современных томпаков, так как в его составе содержится 5 % цинка. Цвет сплава красноватый обусловлен преобладанием меди в количественном составе сплава.





Рис. 7. Пробный образец из экспериментального сплава № 1

Рис. 8. Пробный образец из экспериментального сплава № 2

Сплав отличается средней степенью образования окалины, крайней твердостью, механически обрабатывается с трудом. Данный сплав хорошо подвергается отбеливанию в кислотах. В силу высокого количественного содержания меди адгезия с эмалью крайне высокая, tпл = 890º С. Согласно данным, полученным на консультации с доцентом кафедры художественного стекла РГХПУ им. С.Г. Строганова Е.К. Столяровой, наилучшими латунями для эмалирования являются те, где содержание цинка составляет около 5%.

Экспериментальный сплав № 4 (многокомпонентная латунь). Его использование свойственно только создателям украшений киевской археологической культуры, поэтому этот сплав по праву можно называть уникальным. Данный сплав имеет светло-желтый оттенок, однако светлее, чем оттенок экспериментального сплава № 1. Литейные свойства хорошие: сплав хорошо заполняет форму, не склонен к образованию раковин и пузырей, образование окалины пониженное. На верхней грани литниковой чаши кристаллизация не выражена. По механическим свойствам данный сплав напоминает экспериментальный сплав № 1, однако твердость данного сплава выше, он лучше обрабатывается резанием за счет наличия в лигатуре свинца. Усадка составляет 1–1,5 %, tпл = 930º С. Данный сплав подходит для эмалирования, адгезия металлической основы с эмалевой массой высокая, эмаль не отскакивает.

Экспериментальный сплав № 5 (свинцовая латунь) имеет в составе 5% цинка, как уже говорилось ранее, такое содержание цинка в сплаве оптимально для эмалирования. По своим свойствам эта латунь наиболее близка к экспериментальному сплаву № 3, однако отличается повышенным образованием окалины и выраженной кристаллизацией: крупные зерна на верхней грани литниковой чаши. Цвет сплава красноватый, но светлее, чем у сплава № 3. Высокое содержание свинца в лигатуре позволяет эффективно обрабатывать сплав резанием, при этом прочность сплава не уступает томпаку. Усадка составляет 1–3% от объема восковой модели, tпл = 900º С. Свинцовая латунь лучше очищается механически, чем отбеливается в кислотах.

Таким образом, из полученных в результате проведения серии экспериментов данных можно сделать ряд выводов. Для качественного и количественного составов медных сплавов в изделиях киевской археологической культуры свойственны определенные особенности: для сплавов из трех и более компонентов количество меди в составе не превышает 80 %, количество цинка в латунях колеблется от 3 до 5,3 %, что попадает в интервал высокой адгезии со стеклами и стекловидными эмалями, высокое содержание олова в латунях и бронзах говорит о стремлении мастеров заметно понизить температуру плавления сплавов, видимо, это было обусловлено применением горнов открытого типа. Реконструкция пяти экспериментальных сплавов показала, что наилучшими для реконструкции украшений киевской археологической культуры являются экспериментальный сплав № 1 (оловянная латунь) и экспериментальный сплав № 4 (многокомпонентная латунь), а также экспериментальный сплав № 5 (свинцовая латунь).

Приведенные в настоящей статье способы реконструкции эмалевого декора на бронзовых украшениях киевской культуры были максимально, насколько это возможно в условиях современной мастерской, приближены к древним. Следует отметить, что данная тема еще не так глубоко изучена и нуждается в более детальном рассмотрении древних инструментов, приспособлений и горнов. Их нюансы устройства и изготовления, безусловно, влияли на качество получаемых украшений данного археологического круга и их визуальные особенности.

Список литературы:

1. Биркина Н.А. Некоторые технологии изготовления вещей из Брянского и Мощинского кладов // Восточноевропейские выемчатые эмали историко-технологические очерки. - М., 2021. - С. 247-262.
2. Зиньковская И.В. К вопросу о технике изготовления предметов круга выемчатых эмалей в бассейне Дона // Вестник ВГУ. Серия: История. Политология. Социология. - 2022. - № 3. - С. 49-55.
3. Колесникова А.Ю. Бронзовые изделия круга выемчатых эмалей римского времени в бассейне Дона: дис. ... на соискание ученой степени кандидата исторических наук. - Воронеж, 2020. - 234 с.
4. Корзухина Г.Ф. Предметы убора с выемчатыми эмалями V – первой половины VI в. н. э. в Среднем Поднепровье. - Л.: Наука, 1978. - 123 с.
5. Минасян Р.С. Металлообработка в Древности и Средневековье. - СПб., 2014. - 472 с.
6. Румянцева О.С., Трифонов А.А., Ханин Д.А. Химико-технологический анализ предметов убора с выемчатыми эмалями из собрания Государственного Эрмитажа // Восточно-Европейские выемчатые эмали: историко-технологические очерки. - М., 2021. - С. 86-101.
7. Румянцева О.С. Восточноевропейские выемчатые эмали: независимое развитие или связь с провинциально-римским эмалированием? // Восточноевропейские выемчатые эмали: историко-технологические очерки. - М., 2021. - 136 с. : ил.
8. Сапрыкина И.А. Химический состав металла предметов горизонта восточноевропейских выемчатых эмалей // Российские нанотехнологии. - 2001. - Т. 16. - № 5. - С. 597-601.
9. Щапова В.Л. Стекло Киевской Руси. - М.: Изд-во МГУ, 1972. - 216 с.

О.К. ПОЧИНКОВА
Магистрант кафедры реставрации художественного металла РГХПУ им. С.Г. Строганова

Н.Ю. КРАСНОСЕЛЬСКАЯ
Научный руководитель, профессор, кандидат искусствоведения

O.K. POCHINKOVA
Master's student of the Department of Artistic Metal Restoration of the Russian State Stroganov University of Design and Applied Arts

N.Y. KRASNOSELSKAYA
Scientific supervisor, Professor, Candidate of Art History

ИССЛЕДОВАНИЕ И РЕКОНСТРУКЦИЯ МИНИАТЮРНОЙ ЖИВОПИСИ В ПРЕДМЕТАХ ЮВЕЛИРНОГО ИСКУССТВА ЗАПАДНОЙ ЕВРОПЫ И РОССИИ XVIII – ПЕРВОЙ ПОЛОВИНЫ XIX ВЕКА

RESEARCH AND RECONSTRUCTION OF MINIATURE PAINTING IN THE OBJECTS OF JEWELRY ART OF WESTERN EUROPE AND RUSSIA OF THE XVIII – FIRST HALF OF THE XIX CENTURY

В статье представлен новый материал по исследованию миниатюрного направления живописи в старинных ювелирных изделиях. Впервые по средствам технико-технологических экспериментов производится воссоздание старинных акварельной и масляной техник миниатюрной живописи на разных основах: пергаменте, кости и медной пластине. В работе демонстрируется расширенная (включая Россию и Западную Европу) типология фермуаров с миниатюрой на кости XVIII-XIX веков из собрания Государственного исторического музея. Также проводится подробная реконструкция миниатюрной живописи на меди на примере памятников из собрания Государственного музея А.С. Пушкина в Москве. Такой обширный охват предметов и материалов дает возможность представить эволюцию направления ювелирного искусства в синтезе с живописной миниатюрой в XVIII-XIX веках.

The article represents the new material of the study of miniature painting in antique jewelry. For the first time, by means of technical and technological experiments, the old watercolor and oil techniques of miniature painting are recreated on different bases: parchment, bone and copper plate. The work demonstrates an expanded (including Russia and Western Europe) typology of clasps with a miniature on the bones of the XVIII-XIX centuries from the collection of the State Historical Museum. There is also a detailed reconstruction of miniature paintings on copper on the example of monuments from the collection of the State Pushkin Museum in Moscow. Such an extensive coverage of objects and materials makes it possible to imagine the evolution of the direction of jewelry art in synthesis with a picturesque miniature in the XVIII-XIX centuries.

Ключевые слова: фермуар, ожерелье, браслет, кость, пергамент, миниатюрная живопись, портрет.
Keywords: clasp, necklace, bracelet, bone, parchment, miniature painting, portrait.

Согласно информации, приведенной в книге Георга Уильямсона «История портретной миниатюры» [17], считается, что термин «миниатюра» вошел в моду в XVIII веке. Хотя история говорит о том, что портретная миниатюра как отдельный вид изобразительного искусства появилась в XVI веке в Англии при дворе короля Генриха VIII, а во Франции при Франциске I. «Миниатюрная живопись никогда не была исключительно английским



Рис. 1. Фермуар. Западная Европа, XVIII-XIX вв. Золото, жемчуг, кость, стекло. Частное собрание



Рис. 2. Браслет с фермуаром. Франция, 1826 г. 12-каратное розовое золото, кость, акварель, волос, стекло. Музей изящных искусств (Хьюстон, США)



Рис. 3. Фермуар. Россия, 1830-е гг. Миниатюрный портрет Д.Е. Остен-Сакена. Художник Э. Мартен. Золото, слоновая кость, гуашь. Государственный исторический музей

явлением» [17; с. 232]. Постепенно портретные миниатюры, выполненные в рукописях, трансформировались в отдельные, самостоятельные произведения. Древние английские миниатюры служили иллюстрациями в манускриптах и выполнялись на пергаменте. Функции миниатюры как подарка сохранялись в дипломатии и придворной культуре. Художник-миниатюрист Николас Хиллард многократно писал портрет Елизаветы I. «Носить ее миниатюру в качестве аксессуара было модно. При иностранных дворах английских дипломатов нередко просили показать свои миниатюры с портретом королевы» [5; с. 234]. Хиллард сочинил «Трактат об искусстве миниатюры» около 1600 года.

«Начиная со второй половины XVIII века в крупнейших европейских странах появляется ряд мастеров, способных составить славу национальной школы. В Англии — это Р. Косвей, братья Н. и Э. Плаймеры, Дж. Смарт; во Франции — П. Халль, Л. Перен, Ж.-Б. Огюстен; в Австрии — Г. Фюгер; в России — Г. Скородумов, А. Ритт, В. Боровиковский» [3; с. 95].

Многие драгоценные украшения дополнялись изысканными вставками с миниатюрами. Драгоценная застежка — фермуар становится в конце XVIII — начале XIX века модным аксессуаром. Об этом можно судить по многочисленным портретам той эпохи, на которых изображены не только члены императорской семьи, дворянское сословие, но также и купеческое. Культ малых форм и любовь к галантным мелочам, возникнув во Франции, стал популярным и в России. К концу XVIII — началу XIX века модными становятся булавки, медальоны и броши с миниатюрными портретами, а в оправах более четко стали проявляться черты классицизма и ампира.

Костюм XVIII — начала XIX века с декольте в женских платьях способствовал появлению такого украшения, как колье. Создавались целые ювелирные гарнитуры украшений — парюры. В





Рис. 4. Портрет Е.С. Черкасовой, урожденной Угрюмовой. Россия, 1838 г. Металл, масло. Автор Александр Соловьев. Государственный музей А.С. Пушкина

Рис. 5. Карне. Франция, Париж, 1780-е гг. Золото, слоновая кость. Музей Лувр

этих украшения отводилась большая роль драгоценной застежке, которая изящно декорировалась. Фермуар как раз и был той самой драгоценной застежкой и имел конструкцию, в зависимости от типа ожерелья или браслета. На фермуарах имелись пластинчатые выступы с рядом отверстий, через которые могли продеваться нити с жемчугом (рис. 1), каменными бусинами, кольца цепочек или же нить для нашивания фермуара на бархат или полотно, сплетенное из бисера или ремешки, а также изготовленные из человеческого волоса (рис. 2).

Таким образом, соответствовавшие моде и духу времени предметы с миниатюрной живописью были разнообразными. Как считает Т.А. Селинова, именно миниатюра, больше чем другой вид искусства была непосредственно связана с повседневной жизнью человека. «Миниатюрные портреты стояли на секретерах, висели на стенах кабинетов и будуаров, вставлялись в шкатулки, табакерки, набалдашники тростей, бювары, медальоны, кольца и браслеты, что позволяло иметь изображение близких и дорогих людей всегда при себе» [8; с. 5].

Миниатюрный портрет запечатлевает значимого человека, становится его двойником, зрительно оживляя в памяти его образ, отношение и чувства к нему. Н.Н. Врангель писал: «Всем показалось прекрасным, интересным и занимательным иметь дедушек, бабушек, братьев, сестер и любимых всех вместе на пространстве нескольких вершков. Спрятать в карман, в табакерку, вделать в кольцо, в ожерелье, или держать взаперти в шкатулке тех, кто дорог. Ехать на бал, на войну, в далёкую дорогу, быть у себя и в гостях — всегда и везде со своими близкими. И если вздумается, то всегда можно вынуть, посмотреть и увидеть любимое» [3; с. 32].

В ходе научно-исследовательской работы нам удалось изучить и обмерить два фермуара с миниатюрными изображениями из собрания Государственного исторического музея.

Один из них был выполнен в 30-х годах XIX века, также из золота и имеет восьмигранную форму. В центре под восьмигранной стеклянной линзой находится миниатюрный портрет молодого человека в темно-синем военном мундире — это портрет Д.Е. Остен-Сакена (рис. 3). Портрет выполнен на слоновой кости акварелью и гуашью художником по имени Мартен Э., о чем свидетельствует вертикально расположенная подпись слева «E.Martin». Русский барон Дмитрий Ерофеевич Остен-Сакен был участником многочисленных военных сражений, например, Великой Отечественной войны 1812 года, Кавказской и Крымской войн и имел ордена, изображенные на миниатюре.

Также нами был рассмотрен и изучен портрет, написанный на меди, Е.С. Черкасовой, созданный в 1838 году художником А. Соловьевым, из собрания Государственного музея А.С. Пушкина (Москва) (рис. 4). Здесь изображена Евгения Семеновна Черкасова, урожденная Угрюмова. Е.С. Черкасова родилась в семье мещан Семена Алексеевича Угрюмова и его жены Агнии Семеновны, проживающих в городе Лальске Устюжского уезда Вологодской губернии, впоследствии получивших дворянский звание.

Цель данного исследования состояла в определении значения миниатюрной живописи для формирования художественного образа ювелирных изделий XVIII — первой половины XIX века, а также ее технико-технологической реконструкции для выбора верного метода в реставрации.

Миниатюрная живопись в ювелирных украшениях той эпохи сама по себе является драгоценной, она украшала многочисленные ювелирные предметы (рис.5). Ее видовое разнообразие демонстрируют разные жанры, среди которых — бытовой, мифологический, религиозный, пасторальный, жанр пейзажа, натюрморт, анималистический жанр и, конечно же, портретный который, в свою очередь, делится на разновидности: парадные и полупарадные портреты, костюмированные мифологические, семейные, групповые жанровые и камейные.

Старинная портретная миниатюра довольно хорошо изучена западными и российскими исследователями. Уже в начале XX века этой теме посвящаются серьезные труды, такие как Г.Ч. Уильямсон «История портретной миниатюры» [16], барон Н.Н. Врангель «Очерки по истории миниатюры в России» [2].

Музейные коллекции с уникальными ювелирными изделиями, украшенными миниатюрными изображениями, были подробно изучены и каталогизированы. В связи с этим был издан ряд музейных альбомов: «Портретная миниатюра в России XVIII–XIX веков из собрания Государственного исторического музея» [8] (автор-составитель Т.А. Селинова), «Портретная миниатюра из собрания Государственного Русского музея XVIII — начала XX века» [7],
Н. Комелова и Г.А. Принцева «Портретная миниатюра в России XVIII — начала XX века: из собрания Государственного Эрмитажа» [4].

Само направление миниатюрной живописи как яркого явления в мировом искусстве интересовало многих исследователей. Так, например, об истории и возникновении техники миниатюрного портрета в Англии в XVI веке рассказывает А.А. Троицкая в своей статье «Портретная миниатюра: вопросы происхождения» [9]. Она подчеркивает, что именно такие материалы, как пергамент и картон, были свойственны традиционному оформлению европейской книги, что сближает их с портретной миниатюрой.

Диссертация А.А. Троицкой посвящена истории ранней портретной миниатюры в Англии — «Проблематика английского миниатюрного портрета в эпоху елизаветинского ренессанса» [10]. Она дает представление о появлении и развитии миниатюрной портретной живописи в Англии на заре ее существования и превращение ее в самостоятельное направление искусства.

С развитием просветительского движения «... особое значение имел живой обмен научными и художественными знаниями, личные контакты между учеными и художниками разных стран» [6].

«Во второй половине XVIII века миниатюра получает большое распространение. В портретах этого времени нашло отражение, связанное с идеалами века Просвещения, новое понимание роли человеческой личности, возникшее в передовых кругах русского общества. Миниатюра второй половины XVIII века развивалась в основном в русле ведущего стиля — классицизма, но в некоторых работах, особенно в начале этого периода, еще сказывались барочные или рокайльные черты» [8; с. 20].

В середине XVIII века в России начинает использоваться слоновая кость, как основа для написания миниатюрного портрета. В начале XIX века уже широко использовались пергамент, бумага, картон, пластинки металла. В художественном образе украшений этого времени, также как и в других предметах декоративно-прикладного искусства эпохи всеобщего увлечения античностью, присутствовали антикизирующие мотивы. Особая популярность портретной миниатюры была обусловлена также историческими событиями. В многочисленных войнах, в которых люди теряли своих близких и любимых, люди стремились сохранить их образ не только в своей памяти, но и визуально, вещественно.

В 1790-е годы возникает новый тип портрета, отразившего идеалы сентиментализма, который сосредоточил все внимание на внутреннем мире человека. «В России это художественное направление в значительной степени было связано с именем Н.М. Карамзина» [8; с. 26]. Именно тогда миниатюрная живопись становится центральным выразителем внутренних чувств, переживаний и эмоций. В таких миниатюрах встречается увлеченность и античной классикой, в виде профильных миниатюрных портретов в стиле античной камеи. Большую роль в искусстве первой четверти XIX века сыграла наполеоновская война — после нее появился отдельный вид «траурных» украшений с миниатюрой. Символика и аллегории в виде урны, кипариса, мотива колонны широко использовались художниками.



Рис. 6. Портрет великих князей Александра Павловича и Константина Павловича детьми. Россия, 1790 г. Кость, акварель, гуашь. Автор Хейде. Государственный Эрмитаж

В России миниатюрная живопись стала развиваться, начиная с правления Петра I, как миниатюрный портрет на эмали. Формируется своя школа портретной миниатюры в Академии художеств. Среди русских художников-миниатюристов, как дворян, так и крепостных, можно выделить имена В. Боровиковского, А.П. Рокштуля, П. Росси, П.Ф. Соколова, М. Зацепина и других. Многие из них обучались в Европе как пенсионеры Академии художеств. Работали в России и иностранные художники: австриец М. Даффингер, итальянцы Д. Босси, А. Молинари, француз Ж.А. Беннер и др.

О массовой увлеченности этим видом искусства свидетельствуют и выпускавшиеся в то время издания для тех, кто желал им овладеть самостоятельно. Например, немецкая книга К. Буте «Основательное и ясное наставление в миниатюрной живописи» [1]. Среди наиболее известных художников-любителей конца XVIII — начала XIX века, писавших в этом жанре, была, например, императрица Мария Фёдоровна, а также А.А. Вяземская, Е.Б. Куракина, П.Н. Ахвердова, К. де Местр и др.

Первая треть XIX столетия — время расцвета искусства миниатюры. Как отмечал Н.Н. Врангель, исследователь русского искусства и культуры XIX–XX веков, количество миниатюр, исполненных в царствование Александра I, превышало все, что было сделано до этого периода и после него. Получила широкое распространение портретная живопись, вошло в обычай изображать коронованных особ или известных деятелей (рис. 6). Портрет могли укреплять в браслетах, медальонах серьгах или в золотых подвесках.

Технико-технологические эксперименты и реконструкция техники миниатюрной живописи на вставках в ювелирные украшения XVIII — первой половины XIX века является важной частью данного исследования, так как показывает подходы в современной реставрации к комбинированным памятникам, в которые кроме металлической оправы входит еще и вставка из другого материала. В работе была выполнена серия экспериментов.

Эксперимент № 1. Различные виды грунтов и способы их нанесения на медную основу

Предварительно мы ознакомились с коллекцией миниатюр и получили консультацию у хранителя музея А.С. Пушкина Лидии Александровны Карнауховой. Все работы по копированию миниатюры проводились в фонде музея. Мы также обратились к старинным руководствам по технике живописи.

Один из них — уже ранее упомянутая нами книга Роберта Досси «The hand maid to thearts» [11]. В ней приводится информация по подготовке медной пластины перед живописью масляными красками. Он пишет, что для медных пластин не требуется какой-либо другой грунтовки, кроме одного слоя масла и свинца или обожженной охры. Поверхность грунтовки должна быть гладкой благодаря протиранию пемзой.

В книге «Мастерские современного искусства или новая история искусства» [13] Иоганна Самуэля Холла есть информация о подготовке металлической основы, на которой в качестве грунта используется масляная краска. М.Ф. Дутенс в своей книге «Сокращенные принципы рисования» [12] писал, что для грунта может быть использован такой цвет краски, который должен формировать фон картины. В качестве грунта также можно использовать чесночный сок.

Для нашей экспериментальной части исследования ценным оказался труд М. Дж. Н. Столс-Витлока «Исторические рецепты для подготовительных слоев для масляных картин в руководствах, рукописях и справочниках в Северо-Западной Европе, 1550–1900: анализ и реконструкция»,



Рис. 7. Дама в синем платье. Англия, ок. 1720-х гг. Медь, масло. Собрание миниатюр Тенсей (Германия)



Рис. 8. Первая прописка. Прописка волос, платья, моделировка лица



Рис. 9. Четвертая прописка. Финишная прорисовка всех деталей

в нем мы обнаружили таблицу, представляющую собой список различных иностранных руководств для художников, с выдержками из них о составе грунтов для металлических пластин и способах их нанесения.

Перед началом наших экспериментов были изготовлены из листовой меди толщиной 0,5 мм пластинки размером 3×3 см. Та сторона, на которую наносятся грунты, была обработана наждачной бумагой в 220 микрон круговыми движениями, для того чтобы улучшить сцепляемость грунта с металлической поверхностью.

Эксперимент показал, что грунт с добавлением в его состав мела сильнее впитывает в себя масло из краски, что приводит к бóльшему пожуханию красочного слоя. Грунт, нанесенный на поверхность пластинки при помощи руки, имеет зернистую структуру, из-за чего краска по поверхности распределяется не свободно. Мелкие, тонкие детали сложно прописывать на таком грунте, так как он зернистый, да и само изображение также приобретает зернистую структуру, теряет некоторую четкость.

В то время как грунт, нанесенный кистью, более гладкий, краска распределяется довольно свободно, легче, чем по зернистой грунтовке. Она позволяет тонко прописывать мелкие детали. Таким образом, грунт, в состав которого входили уплотненное льняное масло и свинцовые белила, нанесенный кистью, лучше всего подходит для написания миниатюры.

Чесночный сок. На один из образцов нами был нанесен чесночный сок протиранием поверхности медной пластинки срезанным зубчиком чеснока. Образец сушился в течение часа. При написании живописного изображения по нанесенному чесночному соку краска свободно распределяется по поверхности. Но на первоначальных этапах написания металл просвечивает сквозь краску, придавая изображению розоватый оттенок. И для того, чтобы достичь нужного цвета, необходимо многократно наносить слои краски. После первой прописки краска была матовой лишь в нескольких небольших местах, однако в дальнейшем живописное изображение приобрело матовую поверхность, краска пожухла.

Эксперимент № 1.1. Реконструкция процесса написания портретной миниатюры масляными красками на медной основе

Для реконструкции техники написания портретной миниатюры масляными красками на медной пластинке нами была взята в качестве примера портретная миниатюра «Дама в синем платье» 1720 г. из собрания музея Тенсей (Германия) (рис. 7).

На основании проведенных нами экспериментов по исследованию белых грунтов был выбран грунт из двух тонких слоев свинцовых белил и уплотненного масла, нанесенных при помощи кисти. Использовались масляные краски ЗХК «Невская палитра» серии «Мастер-класс».

Этапы проведения экспериментов:

1. Подготовка медной пластинки. Из листовой меди толщиной 0,5 мм при помощи ювелирного лобзика выпиливается овальная пластинка 5,2×6,9 см.

2. Изготовление грунта. Компоненты грунтовочного состава смешивались на пластине из матового стекла при помощи стеклянного куранта, рабочая поверхность которого также матовая, так как компоненты лучше всего растираются на слегка шероховатых поверхностях. Одна чайная ложка с горкой сухого пигмента свинцовых белил помещается на стекло, к ней добавляется 4 мл льняного масла и перемешивается при помощи маленького металлического шпателька, так чтобы сухой порошок весь пропитался маслом. После этого смесь растирают курантом круговыми движениями. Растирают до тех пор, пока в смеси исчезнут комочки.

3. Нанесение грунта на шлифованную поверхность пластинки и перевод рисунка. Грунт наносится в два слоя при помощи плоской синтетической кисти № 4, максимально тонко распределяя краску по поверхности, следя за тем, чтобы не оставалось следов от волоса кисти. Каждому слою дают полностью высохнуть в течение 5–6 дней.

4. Первая прописка. Лицо. На оригинале портрета видно, что на освещенные части фигуры падает холодный свет, соответственно уходя вглубь, тени будут теплыми. Для закладки цвета кожи на освещенных местах используются белила цинковые и телесная краска, смешанные в соотношении 2:1. В процессе закладки лица в только что упомянутый замешанный цвет также вводятся охра желтая, кадмий красный светлый, ультрамарин в небольших количествах, определяемых на глаз, ориентируясь на оригинал, для передачи оттенков отдельных деталей лица (рис. 8).

Волосы. Для освещенных частей прически смешивались следующие цвета: телесная, ультрамарин, умбра натуральная. Краска кладется отдельными мазками, местами плавно распределяется, в затененных местах накладывается более густо. На участках теней в волосах челки вводятся теплые оттенки коричневого. Затененные участки прически пишутся в теплой коричневой гамме.

Платье. Для передачи цвета платья смешивается ультрамарин с желтой охрой, так как платье в целом имеет оттенок близкий к бирюзовому, особенно в тенях. Для более освещенных участков в этот цвет добавляются белила. Также для наиболее освещенных мест добавляется не только большее количество белил, но и чуть большее количество ультрамарина. На этом этапе прорабатывается и передается основной объем складок. Краска кладется более густо, насыщенно по сравнению с лицом и волосами. Переходы света и тени контрастные, но мягкие, местами более плавные растяжки.

Фон. Фон также как и платье закладывается гуще, плотнее. Для фона смешивается марс коричневый с небольшим добавлением кости жженой. Фон с правой стороны за фигурой более светлый, поэтому там еще вводится охра золотистая. Первой прописке дают высохнуть 5–6 дней.

5. Вторая прописка. На данном этапе лицо насыщается оттенками. Продолжается детальная прописка черт лица.

6. Третья прописка. На данном этапе края соприкосновения фигуры с фоном делаются более плавными. Тонкая моделировка лица лессировками. Насыщение фона.

7. Четвертая прописка. Финишная прорисовка глаз, прядей волос. Нанесение бликов на коже и зрачках глаз. Проработка падающего света на складках платья. Окончательный набор тона фона и плавного перехода от темного участка перед фигурой к участку справа за фигурой (рис. 9). Время высыхания 5–6 дней.

В итоге была создана копия портретной миниатюры на медной основе «Дама в синем платье» 1720 г. из собрания музея Тенсей, Германия.

В результате было замечено, что в процессе написания портретной миниатюры краска местами стала матовой, а миниатюра стала выглядеть несколько блеклой, появился эффект «старины». Это объясняется явлением вжухлости или пожухлости масляной краски, когда краска мутнеет, утрачивает глянец, насыщенность, оттенок.

Эксперимент № 1.2. Добавление различных лаков (кедрового, пихтового, мастичного, даммарного) в краску в процессе живописи

Чем более пористы были материал и грунт, на который наносились краски, тем скорее они становились матовыми и тем сильнее их тусклость. То же явление наблюдается и при нанесении масляных красок на мало просохший слой масляных красок. Пожухлость красок проявляется меньше, если в состав связующего вещества красок входят смолы. Но добавление смол в них должно быть умеренным, так как их излишек приводит в дальнейшем к растрескиванию красочного слоя.

В данном технико-технологическом эксперименте мы воспользуемся различными лаками, которые будут как вводиться в состав красок, так и наноситься в качестве промежуточных слоев между живописными слоями. Во избежание пожухлости красок в масляной живописи используются ретушные и живописные лаки.

Эксперимент с использованием кедрового лака (методика работы)

Кедровый лак — это кедровая живица (смола кедра) в растворе, например, пинена или скипидара. В чистом виде представляет собой клейкое





Рис. 10. Написание фрагмента миниатюры с использованием I способа применения живописного лака

Рис. 11. Копия миниатюрного портрета Е.С. Черкасовой 1838 г. художника А. Соловьева из собрания Государственного музея А.С. Пушкина

смолистое вещество. Нами был использован готовый лак компании «Альбатрос», изготовленный ООО «Сибирская палитра».

I способ: добавление лака в краску. Уплотненное льняное масло смешивалось с кедровым лаком в соотношении 1:2. Изображение выполнялось в три прописки (рис. 10). В третьей прописке точечно дорабатывались отдельные детали. Каждая прописка высушивалась в течение 6 дней.

II способ: добавление лака в краску + нанесение промежуточного слоя лака. Уплотненное льняное масло смешивалось с кедровым лаком в соотношении 1:1. Изображение выполнялось в три прописки. После первой прописки на просохший красочный слой наносился 1 слой лака. После нанесения слоя лака, он высушивался в течение 5–10 минут. В третьей прописке точечно дорабатывались отдельные детали. Каждая прописка высушивалась в течение 6 дней.

Были проведены эксперименты с пихтовым, мастичным и даммарным лаками способами, аналогичными предыдущему эксперименту. Нами самостоятельно были изготовлены лаки. Так, для приготовления мастичного лака мы растворили в 10 г пинена и 3 г смолы. Компоненты кладут в герметично закрывающуюся стеклянную баночку и помещают в теплое место, например на батарею. Лак растворялся в течение полутора недель.

Технико-технологический эксперимент показал:

После нанесения одного промежуточного слоя лака на образцы, наибольший блеск красочному слою дал пихтовый лак, вернув краскам яркость. По сравнению с другими лаками он дал более толстую пленку. Далее по степени блеска следует даммарный лак, затем мастичный. Оба эти лака дали менее толстую лаковую пленку, но также хорошо справились с задачей. Кедровый лак дал самую тонкую лаковую пленку, как бы впитавшись в краску, он лишь слегка придал блеск и несколько большую яркость красочному слою. После второй прописки поверх слоя лака, у всех образцов на красочном слое наблюдаются области с пожухшей краской, то есть местами краска блестящая, а местами матовая. Меньше блеска на красочном слое у образца с применением кедрового лака. Одинаковый блеск наблюдается у всех остальных образцов.

В итоге была создана копия миниатюрного портрета Е.С. Черкасовой 1838 года художника А. Соловьева из собрания Государственного музея А.С. Пушкина. Основными этапами создания экспериментальной модели стали: подготовка медной пластинки, изготовление грунта, нанесение рисунка на загрунтованную пластинку, шесть прописок и покрытие миниатюры лаком (рис. 11).

Эксперимент № 2. Реконструкция процесса написания портретной миниатюры акварелью и гуашью на пергаменте

Для изготовления пергамента в древности использовались шкуры овец, баранов, телят, свиней, коз. Особенно ценным считался пергамент, сделанный из шкур нерожденных или новорожденных животных, например, телят, ягнят и козлят. В истории сохранились описания изготовления пергамента. Кархемышский текст, датируемый примерно 600 годом до н. э., гласит: «Вы пропитаете кожу молодого козленка молоком желтой козы и мукой, вы помажете ее чистым маслом, обычным маслом и жиром чистой коровы, вы замочите квасцы в виноградном соке, а затем покроете кожу чернильными орешками» [14]. Согласно Рональду Риду, первым известным текстом по изготовлению пергамента является рукопись Лукки, написанная в северо-итальянском монастыре в VIII века н. э.: «Как приготовить пергамент: поместите [кожу] в известковую воду и оставьте ее там на несколько дней. Затем натяните его на раму, соскоблите с обеих сторон острым ножом и оставьте высыхать» [14]. Монах Теофил в XII века привел в своих трудах подробный набор инструкций для изготовления пергамента.

Пергамент в древности готовили следующим образом: после промывки кожи, вымачивания, натягивания ее на специальную раму, скобления ножом, пергамент сушили и шлифовки пемзой. Отдельные авторы описывали, как подготовить пергамент для миниатюрной живописи, эти описания приводили в своих книгах Р. Досси, Д. Лаурент де Лара, К. Буте, А. Браун.

Эксперимент № 2.1.Эксперимент по натягиванию пергамента на деревянную дощечку

На основании информации, полученной из руководств, нами был проведен технико-технологический эксперимент по натягиванию пергамента на деревянную дощечку. Нужно заметить, что в эксперименты был использован уже готовый выделанный пергамент. В эксперименте используется овечий пергамент, небольшая деревянная дощечка толщиной 1,5 см.

Эксперимент № 2.2. Реконструкция техники написания портретной миниатюры акварелью и гуашью на пергаменте.

Для исследования техники написания портретной миниатюры на пергаменте акварельными и гуашевыми красками и реконструкции была выбрана портретная миниатюра из собрания Фонда миниатюр Тенсей в Германии «Дама с веером» (1770-х гг., Германия). Для наглядности весь процесс написания портретной миниатюры условно разделен на три этапа и представлен на трех отдельных фрагментах.

Материалы и оборудование: под основу для написания миниатюры был взят кусок козьего пергамента плотный, относительно грубой выделки с небольшими включениями шерсти; беличьи кисти № 00, 02; краски акварельные художественные «Ленинград» ЗК «Невская палитра», белила гуашевые титановые ЗК «Невская палитра»; карандаши графитные НВ, 3В; лазерная калька; скотч двусторонний; наждачная бумага 800 микрон; ватман Госзнак.

После того как на пергамент был перенесен рисунок (рис. 12), он крепился к поверхности небольшого планшета при помощи скотча, наносимого по краям пергамента с двух сторон. Это делалось для удобства написания миниатюры, чтобы была возможность расположить плоскость пергамента под наклоном.

3. Процесс написания миниатюры. Взятый нами пергамент сам по себе имеет серовато-охристый оттенок, поэтому на участки портретируемой кожи необходимо было предварительно нанести колер телесного цвета. Для этого мы смешали гуашевые титановые белила с акварельными красками следующих цветов: алая, охра желтая. При нанесении на пергамент колер разводится водой довольно жидко, чтобы прокрыть поверхность пергамента лишь тонким, легким слоем. Те части волос, которые находятся на самой голове модели, также предварительно были прокрыты легким слоем жидко разведенных белил. Спускающиеся по плечам локоны были прокрыты легким слоем краски серого цвета, полученной смешением белил с акварельными красками — сажей газовой с небольшим добавлением сепии.

Начинается нежная проработка частей тела модели, в частности шеи и груди по краю выреза платья. Моделировка производится мелкими мазками в форме точек кончиком кисти № 00. Для этого используется колер телесного цвета смешением алой и охры желтой в пропорциях 1:1. Легко моделируются ниспадающие на плечи локоны продолговатыми мазками легким серым колером — сажа газовая с добавлением сепии.

Фон с серой драпировкой также предварительно прокрывается основным цветом — легким слоем колера, полученного смешением белил с добавлением сажи газовой, сепии и небольшим количеством алой.

В результате эксперимента нами было установлено, что акварельная живопись на пергаменте имеет свои особенности: ее пишут послойно, там, где необходимо, прокладывают основной цвет, а поверх него моделируют объем отдельными мазками, различной формы: пунктир, штрих и т. п. В результате экспериментов была создана экспериментальная модель медальона с портретной миниатюрой «Дама с веером» 1770 г. из собрания музея Тенсей (Германия) (рис. 13).





Рис. 12. Перевод рисунка на пергамент при помощи кальки

Рис. 13. Экспериментальная модель медальона с портретной миниатюрой «Дама с веером» 1770 г. из собрания музея Тенсей (Германия)

Эксперимент № 3. Реконструкция процесса создания портретной миниатюры на слоновой кости

Для создания миниатюрной живописи на кости ее тщательно выбирали и подготавливали. Отмечается, что пластинки, вырезанные из более узкого конца зуба, будут чистыми и хорошими по всей длине, в отличие от тех, которые вырезаны из более толстой части, так как ближе к основанию бивня волокнистость увеличивается. В руководстве Джона Пейна «Искусство рисования на кости» [15] приводится способ подготовки кости.

Для удобства рисования пластинку обязательно прикрепляли к куску белой бумаги. Закрепляли по четырем углам, промежутки между ними по краю пластинки проклеивали гуммиарабиком — клали на бумагу и помещали под груз до тех пор, пока она не зафиксируется. Но на обратную сторону пластинки ни в коем случае нельзя наносить что-либо, так как это влияет на ее прозрачность. Пластинка, будучи проклеенной только по краям, сохраняет изображение все таким же ясным, и в дальнейшем не будет никакого риска от разрушения состава клеящего вещества в этой области миниатюры, которые могут обнаруживаться сквозь кость, и тем самым повреждать изображение.

Эксперимент № 3.1. Реконструкция некоторых технических приемов написания портретной миниатюры акварелью на слоновой кости

Для изучения технико-технологических особенностей написания портретной миниатюры на слоновой кости акварелью в нашем исследовании мы выбрали фрагмент миниатюрного портрета Джорджианны Блэкберн Уилсон (1835 г.) американского художника Джорджа Хайта из собрания Музея искусств Гиббса.

Материалы и оборудование: под основу для написания миниатюры были взяты антикварные пластинки из слоновой кости, взятые с клавиш старого пианино, прямоугольной формы размерами 2,3×4 см; беличьи кисти №00, 02; краски акварельные художественные «Ленинград» ЗК «Невская палитра»; карандаши графитные НВ, 3В; лазерная калька; скотч малярный; наждачная бумага 800 микрон.

Результат эксперимента: таким образом, видим, что для выполнения миниатюры на антикварной слоновой кости подходят современные акварельные краски без добавления каких-либо дополнительных добавок, например, гуммиарабика, сахара и т.



Рис. 14. Основные этапы и процесс написания портретной миниатюры

Рис. 15. Набор тона платья

Рис. 16. Экспериментальная модель фермуара с портретом Д.Е. Остен-Сакена 1830-х гг. из собрания Государственного исторического музея

Рис. 17. Устройство медальона. Рамочка с миниатюрой









Рис. 18. Экспериментальные модели двух фермуаров и двух медальонов с миниатюрной живописью на кости, пергаменте и меди

д. Лицо портретируемого пишется мазками легкими светлыми колерами, волосы и одежда пишутся более густым. Лицо модели моделируется за счёт не перекрывающих друг друга тёплых и холодных оттенков на свету, в тенях на лице теплые и холодные мазки накладываются друг на друга послойно.

В результате проведенных экспериментов была создана экспериментальная модель фермуара с миниатюрой на слоновой кости в технике гризайль конца XVIII века и фермуара с портретом Д.Е. Остен-Сакена (рис. 16) 1830-х гг. из собрания Государственного исторического музея.

Конструкция и составные части ювелирных предметов устроены так, чтобы миниатюра, будь то на кости, пергаменте или медной пластинке, плотно и герметично располагалась в ней. Это важно для ее сохранности, так как, например, малейшее попадание влаги на миниатюру, выполненную на пергаменте или кости, приводит ее порче (рис. 18). Таким образом, рассмотренные предметы являются как бы футляром для хрупкой миниатюрной живописи. Реставратору важно понимать конструкцию, устройство подобных предметов, свойства материалов и особенности живописных техник для возможности проведения реконструкции (нами были созданы экспериментальные модели украшений; (рис. 17) и реставрационных мероприятий. Все это нужно для того, чтобы была возможность грамотно отреставрировать вещь, не навредив ей.

Примечание:

1. Буте К. Основательное и ясное наставление в миниатюрной живописи, посредством котораго, можно сему искусству весьма легко и без учителя обучиться / Переведено с нем. яз. переводчиком Михайлом Агентовым. - М.: Печ. при Имп. Моск. ун-те, 1765.

2. Врангель Н.Н. Очерки по истории миниатюры в России// Статья. Журнал «Старые годы». 1909, октябрь.

3. Карев А.А. Миниатюрный портрет в России XVIII века. - М.: Искусство, 1989.

4. Комелова Н., Принцева Г.А. Портретная миниатюра в России XVIII – начала XX века: из собрания Государственного Эрмитажа: каталог. - Л.: Художник РСФСР, 1986.

5. Кумбз Кэтрин. Искусство миниатюры в Англии XVI-XVII веков: каталог «Золотой век английского двора: от Генриха VIII до Карла I». - М., 2012.

6. Культура эпохи Просвещения/ под. ред. К.М. Андерсона, В.М. Володарского, А.И. Петинова, А.В. Чудинова, А.Э. Штекли. - М.: Наука, 1993.

7. Портретная миниатюра из собрания Государственного Русского музея XVIII – начала XX века: альбом в 2-х т. / Авт. вступ. ст. и кат. К.В. Михайлова, Г.В. Смирнов. Т. 2. - Л.: Художник РСФСР, 1974.

8. Селинова Т.А. Портретная миниатюра в России XVIII-XIX веков из собрания Государственного исторического музея. - Л.: Художник РСФСР, 1988.

9. Троицкая А.А. Портретная миниатюра: вопросы происхождения// Вестник СПБГУ. Сер. 6. - 2013. - Вып. 2.

10. Троицкая А.А. Проблематика английского миниатюрного портрета в эпоху елизаветинского ренессанса: автореф. дис. ... на соискание уч. ст. канд. искусствоведения. - СПб., 2013.

11. Dossie R. The handmaid to the Arts, teaching, London, J. Nourse, 1758.

12. Dutens M.F. Principesa brégés de Peinture, Tours, Auguste Vauquer, 1779.

13. Hallen J.S. Werkstäte der heutigen Künste, oder die neue Kunsthistorie, vol. 1, Brandenburg und Leipzig, Johann Wendelin Halle und Johann Samuel Halle, 1761.

14. Meliora di Curci. The History and Technology of Parchment Making. Lochac College of Scribes. 2003. [Электронный ресурс]. - Режим доступа: https://scribes.lochac.sca.org/articles/parchment.htm

15. Payne J. The art of painting in miniature on ivory. - London: R.H. Laurie, 1829.

16. Williamson G.C. The History of Portrait Miniatures. 2 Vols. - London, 1904.

17. Williamson G.C. The history of portrait miniatures, 1910 [Электронный ресурс]. - Режим доступа: https://archive.org/details/gri_33125009509668

18. Whittock N. The miniature painter's manual. - London: Sherwood, Gilbert and Piper, 1844.

К. Г. КУРТОВА
Доцент, Российский государственный университет им. А. Н. Косыгина (Технологии. Дизайн. Искусство)

K. G. KURTOVA
Associate Professor of the Russian State University named after A.N. Kosygin (Technology. Design. Art)

РУССКАЯ ИДЕНТИЧНОСТЬ КАК ХУДОЖЕСТВЕННАЯ КОНЦЕПЦИЯ СОВРЕМЕННОГО ПРОЕКТИРОВАНИЯ ПАРФЮМЕРНЫХ ФЛАКОНОВ

RUSSIAN IDENTITY AS AN ARTISTIC CONCEPT OF CONTEMPORARY PERFUME BOTTLE DESIGN

Данная работа поднимает вопрос важности русской национальной идентичности в проектировании продуктов промышленного дизайна в новой реальности. В статье рассматривается дизайн как влиятельный вид проектно-художественной культуры, описываются собственные художественные подходы и методики дизайн-образования направления «Промышленный дизайн» в РГУ им. А. Н. Косыгина.

This work raises the issue of the importance of Russian national identity in the design of industrial design products in the new reality. The article examines design as the influential type of design and artistic culture, describes its own artistic approaches and methods of design education in the Industrial Design direction at the A. N. Kosygin Russian State University.

Ключевые слова: культурный код, русский стиль, национальная идентичность, самобытность, промышленный дизайн, проектирование, дизайн-образование, художественный образ, парфюмерный флакон.
Keywords: cultural code, Russian style, national identity, originality, industrial design, design, design education, artistic image, perfume bottle.

Отечественный дизайн обращается к народной культуре в поиске национальных кодов несколько раз за свою историю: в 1970-е, 1990-е годы и сегодня. В наше время подобный запрос может привести к бесконечному копированию узнаваемых национальных символов. В таких сложных условиях, связанных с поиском уникальных черт русской национальной самобытности, все более актуальным становится вопрос выявления оригинальных художественных концепций в отечественном промышленном дизайне.

Каждый предмет, находящийся в обиходе человека, помимо своих утилитарных функций, несет в себе вместе с социально-культурным контекстом функционирования определенный художественный образ, отражающий уровень развития технологий, актуальные тенденции формообразования и зачастую ценности национальной культуры.

Изучая русское наследие, можно обнаружить богатый, но поверхностный слой ярких визуальных образов, более интересное начинается на уровне идей, смыслов, символьных систем, языка, среды. Для проектирования предметов дизайна в национальном стиле важно также понимание контекста, которое невозможно без знания истории, как собственной, так и зарубежной.

Русская идентичность наиболее явно представлена в дизайне и визуальных видах искусства через «Русский стиль» — сложное и многосоставное понятие. Одним из первых в русском искусстве, кто вышел за привычные рамки и начал создание «Русского стиля», охватывающего разные виды искусства, основанного на национальных традициях, был знаменитый русский живописец, график, архитектор, иллюстратор Виктор Михайлович Васнецов. Будучи одним из самых активных участников Абрамцевского художественного кружка, объединяющего русскую интеллигенцию, Васнецов всеми силами способствовал изучению в нем народного творчества и созданию мастерских по возрождению крестьянских промыслов. Вместе со своим другом, художником Василием Дмитриевичем Поленовым, он спроектировал церковь в Абрамцево, которая благодаря выдающимся приемам стилизации стала впечатляющим проектом. А в 1883 году в Абрамцев-

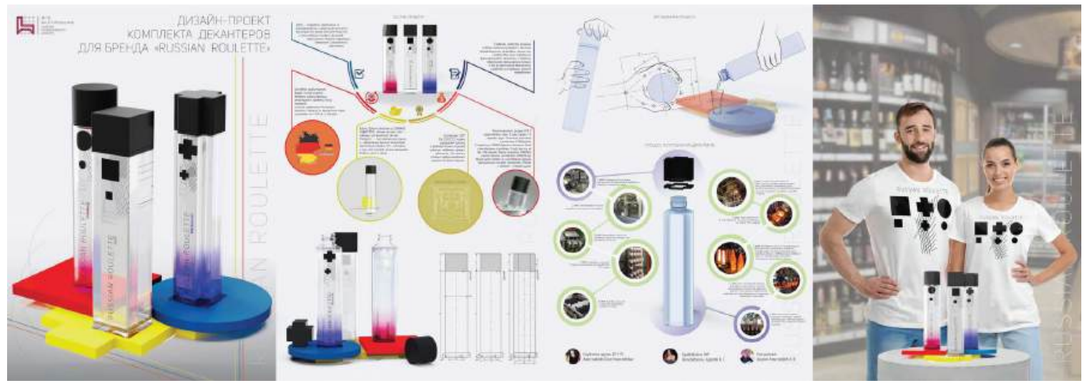




Рис. 1. Проект декантеров «Русская рулетка» Юлии Александровой

Рис. 2. Проект парфюмерного флакона «Лиса Алиса» Анастасии Силаевой





ском парке по эскизу Васнецова была построена избушка-беседка. Спустя десять лет, не переставая возвращаться к архитектуре, Васнецов приступил к строительству своего дома в форме русского терема, мебель, в котором также была спроектирована по эскизам художника.

Еще одним мощным импульсом для развития «Русского стиля» стала художественная деятельность живописца, иконописца и графика Федора Григорьевича Солнцева. Начало его творческого пути пришлось на пору пробуждения в русском обществе интереса к отечественной истории, а в наши дни в связи со сменой мировоззренческих установок художественный и жизненный опыт Солнцева особенно интересны. Благодаря его усилиям были собраны «Древности Российского государства» — фундаментальный атлас русских памятников, которым до сих пор пользуются историки, реставраторы, художники, искусствоведы и книгоиздатели. По его рисункам были восстановлены башни и церкви Московского Кремля, оформлены интерьеры залов Кремлевского дворца. Благодаря нему исследованы мозаики и фрески Киевского Софийского собора, Успенского собора Киево-Печерской лавры, Дмитровского собора во Владимире и Знаменского монастыря в Великом Новгороде.

Архитектура, узнаваемость которой часто основывается на традициях и менталитете и впитывает в себя многие другие виды искусства, сегодня непрерывно вдохновляет дизайнеров на создание уникальных объектов. Русская белокаменная архитектура, деревянное зодчество, купола храмов, кровельный лемех показывают изумительные пропорции и формы. Например, дизайн и архитектура Центра гостеприимства в парке «Кудыкина гора» в Липецкой области является примером современной работы, основанной на переосмыслении культурных и ценностных аспектов, в результате которой выработано новое видение «Русского стиля». Здесь можно наблюдать русский терем в новом прочтении, и подобный стиль не выращен искусственно. Рекламная продукция «Кудыкиной горы» вдохновлена супрематизмом Малевича. Так, любой объект появляется в парке, только если соответствует общей концепции соответствия русской идентичности, будь то мебельное наполнение, фирменная графика, еда и т. п.

Не менее интересным примером является проект масштабной реконструкции Гжельского фарфорового завода, спроектированный компанией «Аркос». В отличие от банального нанесения традиционного узора на стены зданий, которое предложили другие промышленные дизайнеры, в проекте данной компании действительно можно увидеть существующий национальный код в современной интерпретации. В отличие от чисто декоративного подхода, который в данном случае не сработал, выбранное дизайн-решение предполагает использование современных материалов, технологий, пересмотр традиционных узоров и форм с целью создания единого дизайн-кода и сохранения памяти о месте.

Если зарубежный дизайн возник из потребностей в промышленном производстве и был направлен на коммерческую выгоду, то отечественный дизайн пришел из предметного искусства. Поэтому самым распространенным источником вдохновения в контексте русской идентичности всегда был русский авангард: образы с картин Малевича, плакаты Родченко, работы Эля Лисицкого, проекты Татлина, текстильные эскизы Степановой и Поповой.

Рис. 3. Проект парфюмерного флакона «Золотая рыбка» Анны Лозенко

Рис. 4. Проект парфюмерного флакона «Ляля» Лидии Кардеевой

Интересным примером вдохновения русским авангардом в рамках художественно-проектной деятельности стала дипломная работа студентки кафедры Системного дизайна по направлению «Промышленный дизайн» в РГУ им. А. Н. Косыгина Юлии Александровой. Результатом данной работы является разработка комплекта декантеров для бренда «Русская рулетка», который состоит из трёх емкостей разной формы: цилиндрической, прямоугольной и крестовой. В основе художественного образа проекта лежат три знаковые работы основателя супрематизма — это триптих Казимира Малевича: «Чёрный квадрат», «Чёрный круг» и «Чёрный крест». Плоскостные изображения были переведены в объемную форму путём поднятия их над плоскостью вверх. Так получились сложные композиции, похожие на скульптуры. Сам Малевич в своих лекциях писал, что «плоскость, попадая в определенные обстоятельства, может создать куб, как новую реальность плоскости или третье состоянии точки. А движение куба вокруг оси образует вновь точку или шар» [2]. Комплект представля-





ет собой три лаконичных по форме декантера с минималистичными чёрными крышками-укупорками и бутылками для жидкости из прозрачного стекла Superflint. Данная дипломная работа структурирована и разделена на части, в которых представлено описание всех этапов проектирования, включающих в себя: сбор общей информации и исторических фактов об объекте проектирования, художественно-конструкторский анализ существующих аналогов, обзор тенденций; формирование художественно-компоновочного образа объекта проектирования путём создания эскизных вариантов объекта проектирования и их всестороннего анализа; нюансную художественно-композиционную разработку итоговой формы дизайн-объекта с обоснованием используемых материалов и выбранного колористического решения; экономическое обоснование целесообразности использования объекта проектирования на основе анализа показателей инвестиционной привлекательности проекта; разработку графической подачи проекта. Благодаря систематизированному процессу проектирования получилось разработать дизайн-проект в соответствии со всеми необходимыми требованиями функциональности, эргономики, транспортировки и безопасности эксплуатирования.

Еще одним примером отсылок к культурному коду в дизайне являются география и разнообразие российской природы, совмещение русских традиционных промыслов с новыми технологиями. Пышный декоративный рисунок приобрел минималистский облик в коллекциях «Мое Жостово» Юлии Герасимовой, где минимализм сочетается с традициями ремесел. SOLARTS — команда дизайнеров с образованием МГХПА им. С.Г. Строганова создают продукты русского промышленного дизайна уже более двадцати лет, внедряя новые тенденции на рынок России и стимулируя импортозамещение. В Перми на выставке «Антихрупкость» были представлены работы дизайнеров, вдохновленных культурой Урала и духом фарфорового завода.

В системе отечественного художественного образования Уральская школа по подготовке профессиональных промышленных дизайнеров занимает особое место, поскольку ее специфика определяется географическим положением в центре одного из главных экономических центров нашей страны. В последние годы эта школа заявила о себе на всероссийском уровне, занимая первые места на российских и международных конкурсах по дизайну. Сегодня интерес к уральскому дизайну можно наблюдать не только в сфере индустриального производства. Наи-

Рис. 5. Проект парфюмерного флакона «Русская сказка» Серафимы Петрухиной

Рис. 6. Проект парфюмерного флакона «Байкал» Софьи Леоновой

более известные модные инфлюенсеры в последние годы все чаще предпочитают сотрудничество именно с уральскими модными брендами, покорившими Россию сочетанием лаконичности и самобытности в своих коллекциях одежды и аксессуаров. Марки Ushatava, Annuko, Eclata, Proyavi, 12 storeez, Drugaya, Capparel, Namelazz вдохновляются природой, архитектурой и традициями родного края и используют национальные мотивы, местные ткани и продукты.

В рамках данного исследования интересен также взгляд на русскую идентичность со стороны. Главный дизайнер АвтоВАЗ, британец Стив Маттин пришел к тому, что дизайн происходит из идеи, а русскую идею увидел в контрасте природы, погоды, культуры. Поэтому работая на отечественном рынке, Стив старался передать идею контраста и противоречий в проектируемых продуктах промышленного дизайна.

Если обратиться к истории дизайна, то можно увидеть, что некоторые предметы изначально происходят совсем не из тех территорий, с которыми их ассоциирует большинство людей. Одним из ярких примеров является русская матрешка, которая большинством воспринимается как старинная народная игрушка, однако первые упоминания о ней связаны с Международной выставкой в Париже 1900 года. Более того, некоторые исследователи считают ее заимствованной с Востока. Мифы, сложившиеся вокруг этого стереотипного символа России, буквально отражают суть самой игрушки — открываешь один слой и обнаруживаешь следующий. Действительно, отдалённое внешнее сходство можно обнаружить с японскими игрушками: дарума и кокэси, но нет достоверной информации, что они когда-либо являлись разборными. В России же и до матрёшки существовали игрушки, вложенные одна в другую, однако именно эта наиболее известная и все же самобытная. В то же время необходимо отметить, что многие исследователи сошлись на том, что вышеупомянутая японская кукла дарума стала



прообразом для другой известной игрушки — неваляшки, ставшей благодаря находчивости русских художников одной из икон советского дизайна. Неваляшка ярко-красного цвета несла в себе определенную идеологию и символизировала несгибаемость советского человека, несмотря на противостояние и волю к победе при любых обстоятельствах. Данные примеры свидетельствуют о том, что порою поиск оригинальности в дизайне не столь важен. Изучение своего и чужого наследия может помочь в поиске новых сочетаний, который не может происходить в полной оторванности от других культур. Любой дизайн, даже национальный, формируется на основе большого количества внешних влияний, но важно то, насколько естественно он приживется в конкретном месте, ведь национальное — в глазах смотрящего.

Национальное и русское не всегда воспринимается по признаку наличия каких-то традиционных форм, орнаментов и материалов. Выставки последних лет показывают, что это гораздо более широкая история, это образы культуры в целом. Сегодня многие дизайнеры переосмысливают наследие российских художников, используя в своем творчестве очень разные подходы. Наиболее интересны те художественные решения, которые менее прямолинейны.

Дизайн является той силой, которая может как транслировать культурные ценности, так и создавать их. Поэтому крайне важно реализовывать образовательные программы, где студенты нового класса смогут изучать самобытность собственной культуры, параллельно отслеживая развитие мировых тенденций в дизайне.

«Русский код» — это не только то, что уже сделано, но еще и то, что мы делаем сейчас. Студенты Российского государственного университета им. А.Н. Косыгина в своих проектах по проектированию в индустриальном дизайне часто обращаются к узнаваемым символам русской культуры и переосмысливают их в современном ключе. Наиболее ярким примером стала разработка флаконов для духов, как сложного танца творческой изобретательности и функциональности. В таких проектах можно наблюдать ускорение и многообразие художественных приёмов в процессе поиска и окончательного решения формообразования оригинального парфюмерного флакона.

Выполняя быстрое задание, рассчитанное на восемь часов, в рамках дисциплины «Проектирование и моделирование в промышленном дизайне», студенты третьего курса пытались размышлять на тему феномена русской идентичности, проектируя



Рис. 7. Проект парфюмерного флакона «Квасник» Марии Харламовой

Рис. 8. Проект парфюмерного флакона «Собор» Анастасии Краус

форму флаконов для духов, предполагая под ней не только внешнюю оболочку или конструкцию изделия, но и пользовательские сценарии, и анализ факторов, влияющих на эмоциональное состояние пользователя. Для того, чтобы разобраться с составляющими русского культурного кода, обучающиеся по профилю «Промышленный дизайн» попытались выделить основные аспекты национальной психологии. Сложно говорить о каких-то единственных в своем роде особенностях, свойственных конкретному народу, но можно отметить неповторимую совокупность национальных черт [1]. Для русского человека характерна яркая эмоциональность, поэтому уместно говорить о таких свойствах характера, как: спонтанность (импульсивность, экспрессивность, непосредственность), сопереживание (открытость, эмпатия, отождествление), беспечность (игнорирование правил, безмятежность, невозмутимость), максимализм (чрезмерность, бескомпромиссность, идеализация), изобретательность (находчивость, самобытность, энтузиазм). Соединив данные блоки психологических факторов с системой визуальных образов, можно получить рабочий инструмент для проектирования продуктов промышленного дизайна. Персонажи русского фольклора хорошо накладываются на предложенную систему образов, формируя определенные архетипы, отражающие русскую культуру. Так, студенты Силаева Анастасия и Лозенко Анна выбрали для своих проектов образы персонажей русских сказок Лису Алису и Золотую рыбку. Изучив разнообразные символы нашей страны, Кардеева Лидия выполнила флакон духов «Ляля» в форме игрушки-неваляшки — одной из икон советского дизайна. В новом прочтении этого символа проявились такие черты, как кокетство, игривость и немного детской наивности. Иконический красный цвет неваляшки преобразован в прозрачный, позволяя видеть сквозь предмет и символизируя вместе с тем уникальное качество или состояние. Прозрачный материал делает дизайн



Рис. 9. Проект парфюмерного флакона «Баррель»
Анны Горючкиной

современным, подчеркивает функциональность и обеспечивает визуальную непрерывность, открытость, как физическую, так и метафорическую, привнося в пространство чувство спокойствия и безмятежности. Петрухина Серафима разработала свою дизайн-концепцию, вдохновившись формой кокошника, как неотъемлемой частью русского национального костюма. Леонова Софья выбрала символом страны природный образ самого глубокого озера планеты — Байкал. Вдохновением для работы Харламовой Марии стала традиционная славянская кухня, в частности уникальный русский напиток квас. Краус Анастасия заложила в основу флакона форму купола русской православной церкви. В основе художественного образа дизайн-проекта Горючкиной Анны лежат процессы превращения нефти в топливо. Так, нефтяная промышленность, которая является ведущей в экономике нашей страны, как одного из крупнейших производителей нефтепродуктов в мире, стала главной ассоциацией при создании дизайна флакона и упаковки духов. В настоящее время университет продолжает совершенствовать подобные методики, а данное упражнение можно развить в более интересный и сложный проект в рамках художественной программы.

Таким образом, в последние годы в работах обучающихся по направлению «Промышленный дизайн» в РГУ им. А.Н. Косыгина прослеживается яркий интерес к русской идентичности. Подобные проекты сегодня не ограничиваются лишь визуальными решениями, а включают в себя многие социальные вопросы, учитывают психологические факторы и предполагают умение работать с культурно-символическими слоями.

Список литературы:
1. Лихачев Д.С. Заметки о русском. - М.: Советская Россия, 1984. - С. 64.
2. Малевич К. Собрание соч.: в 5 т. Т. 4: Трактаты и лекции первой половины 1920-х годов. - М.: Гилея, 1998. - С. 42.

ЛЮЙ СЫЦЗЯ
Аспирант, Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, Санкт-Петербург

LU SIJIA
Postgraduate Student, St. Petersburg State University of Industrial Technology and Design, St. Petersburg

АНАЛИЗ ПРИМЕНЕНИЯ ЦИФРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В СОЗДАНИИ СКУЛЬПТУР В УСЛОВИЯХ ГЛОБАЛИЗАЦИИ

ANALYSIS OF THE USE OF DIGITAL TECHNOLOGIES IN SCULPTURE CREATION IN THE CONTEXT OF GLOBALIZATION

Скульптурная индустрия, являясь традиционной отраслью искусства, имеет огромное значение для углубления понимания людьми красоты. Однако под влиянием глобализации цифровых технологий аудитория скульптурной продукции расширяется. Использование быстро обновляющихся цифровых технологий для усиления общего воздействия индустрии является важной задачей в развитии скульптуры сегодня. Использование цифровых технологий в создании скульптуры может сделать создание простым, быстрым, точным, это трансформация качественного выбора в отрасли.

The sculpture industry, being a traditional branch of art, is of great importance for deepening people's understanding of beauty. However, under the influence of the globalization of digital technologies, the audience of sculptural products is expanding. Using rapidly updating digital technologies to enhance the overall impact of the industry is an important task in the development of sculpture today. The use of digital technologies in sculpture creation can make creation simple, fast, accurate, and transform the quality of choice in the industry.

Ключевые слова: создание скульптуры, графический дизайн, технологии 3D-моделирования.
Keywords: sculpture creation, graphic design, 3D modeling technologies.

Преимущества цифровых технологий в создании скульптуры

Традиционное создание скульптуры является более громоздким, от художественного замысла до плоскости рендеринга чертежей необходимо много изменений, от рендеринга до стадии модели требует много попыток, добавление информационных технологий, чтобы упростить процесс изменения фигуры, в то время как художественный замысел лучше показать перед дизайнером, повысить эффективность создания скульптуры.

Создание скульптуры в традиционном контексте требует как света, так и пространства. Дизайнерам нужно достаточно пространства для движения, чтобы проверить форму образцов скульптуры со всех сторон, и нужны разные углы и яркость света, чтобы проверить общую красоту скульптурных изделий [1]. Использование информационных технологий в скульптуре позволяет перевести процесс проверки модели в компьютер, избавляя дизайнера от необходимости вручную наблюдать за звеном, так что создание скульптуры больше не ограничивается факторами окружающей среды.

Применение цифровых технологий в создании скульптур

Изготовление небольшого эскиза — сложный момент в создании скульптуры, дизайнеру необходимо непосредственно осуществлять изготовление трехмерной модели на основе плоскостной рукописи. Однако в трехмерном процессе всегда существует множество несоответствий плоского эскиза, что приводит к необходимости внесения дизайнерами многократных изменений в модель. Использование цифровых технологий позволяет добавить лишние шаги между плоской рукописью и трехмерной моделью, избегая потери времени, вызванной повторными изменениями модели.

После завершения проектирования рукописи дизайнер может использовать 3D-программное обеспечение для стереоскопической обработки рукописи, детального наблюдения за трехмерным эффектом рукописи и вторичной обработки рукописи для обеспечения эффекта скульптурного изделия. В то же время появление трехмерных

рукописей позволяет дизайнеру при изготовлении модели больше не полагаться на воображение, даже с развитием 3D-технологий процесс скульптуры может быть удален от этапов производства небольших чертежей непосредственно в соответствии с трехмерными чертежами структуры изделия, что значительно повышает эффективность производства скульптуры.

Использование цифровых технологий в производстве готовой скульптуры — это в основном 3D-печать вместо искусственного производства и сращивания, и по сравнению с традиционным способом продукты 3D-печати имеют более высокую точность, могут быстро и идеально показать дизайнерские концепции, ускоряя концепцию дизайнера в представлении скульптурной индустрии и общий прогресс отрасли.

Непосредственное применение технологии 3D-печати в готовой скульптуре находится в пределах досягаемости. Кроме того, традиционный способ создания скульптур имеет фиксированный процесс и высокие требования к непрерывности процесса, для творческого процесса вдохновения создателям обычно трудно сразу попробовать. Использование информационных технологий в создании скульптур позволяет создавать скульптуры фрагментарно, так что создатель может настраивать различные части скульптуры отдельно, чтобы творческое вдохновение могло быть немедленно реализовано, что повышает гибкость создания скульптур и дает творцу больше возможностей для игры.

Заключение

В условиях глобализации цифровых технологий художники и дизайнеры должны открыть свой разум, понять, что цифровые технологии — это всего лишь более острый нож, готовый активно принять изменения, привнесенные цифровыми технологиями в скульптуру, усилить воображение и креативность, повысить эффективность производства скульптур и новые формы выражения, а также дать индустрии скульптуры новый виток жизни.

Список литературы:

1. Ли Ген. Исследование по применению цифровых технологий в профессиональном обучении скульптуре / Китай: Исследование в области художественного образования. - 2019. - № 1 (21). - С. 154-155. - Текст : непосредственный.

ЛИ СЯОЮЙ
Аспирант кафедры искусства графики РГХПУ им. С.Г. Строганова

LI XIAOYU
Postgraduate student of the department Art of graphics of the Russian State Stroganov University of Design and Applied Arts

ХУДОЖЕСТВЕННАЯ ЦЕННОСТЬ КСИЛОГРАФИЧЕСКИХ АЛЬБОМОВ XVII ВЕКА С КИТАЙСКИМИ ПЕЙЗАЖАМИ НА ПРИМЕРЕ АЛЬБОМА «ПЕЙЗАЖИ ТАЙПИНА»

THE ARTISTIC VALUE OF WOODCUT ALBUMS OF THE 17TH CENTURY WITH CHINESE LANDSCAPES USING THE EXAMPLE OF THE ALBUM «LANDSCAPES OF TAIPING»

«Пейзажи Тайпина» – ксилографический альбом деревянных гравюр с превосходными пейзажами, созданный китайским художником XVII века Сяо Юньцуном на пятом году правления императора Цин Шуньчжи. В статье анализируется жизнь и творческие достижения Сяо Юньцуна, детально исследуется история создания альбома «Пейзажи Тайпина», его художественная ценность, художественные приемы в ксилографии, а также обсуждается роль данного альбома в культурном обмене между Китаем и Японией.

«Scenery of the Taiping» is a woodcut album of woodblock prints with superb landscapes created by the 17th century Chinese artist Xiao Yuncong in the fifth year of the reign of Emperor Qing Shunzhi. The article analyzes the life and creative achievements of Xiao Yuncong, examines in detail the history of the creation of the album «Landscapes of the Taiping», its artistic value, artistic techniques in engraving, and also discusses the role of this album in the cultural exchange between China and Japan.

Ключевые слова: ксилография, искусство, китайская эпоха Мин, пейзажи, Сяо Юньцун, традиционное искусство.
Keywords: woodcut, art, Chinese Ming era, landscapes, Xiao Yuncong, traditional art

В XVII веке на стыке правления династий Мин и Цин в истории китайской ксилографии появилось выдающееся произведение — «Пейзажи Тайпина» художника Сяо Юньцуна.

«Пейзажи Тайпина» — изображение с природными пейзажами рек, гор и озер района Тайпинфу в Китае XVII столетия. «Фу» в «Тайпинфу» означает единицу административного деления в Китае XIV–XIX веков, в эпохи Мин и Цин району Тайпинфу подчинялось 15 областей и 4 уезда, в современном Китае данная местность относится к округам Мааньшань и Уху провинции Аньхой (рис. 1).

В китайской истории живописи существует множество произведений живописи, которые в той или иной степени служат свидетельствами, выступая в качестве исторического материала для исследований.

Таким материалом может послужить, к примеру, живописная панорама художника эпохи Сун Чжана Цзэдуаня «По реке в День поминовения усопших», запечатлевшая в XII веке достоверный пейзаж двух берегов реки, протекающей в столице Китая того времени, городе Кайфэн. На картине изображен крупнейший китайский город того времени, с развитой торговлей, ремеслами, транспортом, запечатлены детали его повседневной жизни, народные обычаи, что является ценнейшим материалом для исследователей последующих эпох (рис. 2).

«Пейзажи Тайпина» является первым ксилографическим альбомом в истории китайского искусства, запечатлевшим подлинные пейзажи. Сяо Юньцун представил произведение искусства с точки зрения исторической науки, сам художник обладал эрудицией в литературе, музыке, каллиграфии и других областях, имел широкий кругозор и фантазию, поэтому мог представить свое произведение именно с исторической точки зрения.

Сяо Юньцун и его художественный опыт

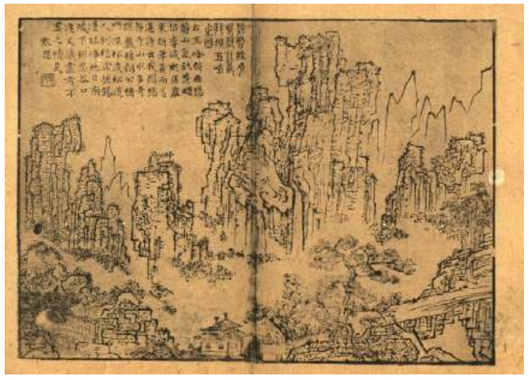
Сяо Юньцун (1596–1673) родился в округе Уху провинции Аньхой. Он обладал глубокими знаниями в области литературы, истории, музыки, поэзии, был искусен в традиционной китайской пейзажной живописи, живописи цветов и трав, портретной живописи. В конце династии Мин был

Рис. 1. Сяо Юньцун. Пейзажи Тайпина. Ксилография. 1648 г. Институт истории и языка, Китайская академия, Тайвань

Рис. 2. Чжан Цзэдуань. По реке в День поминовения усопших. Династия Сун. Шелк, Цветная гамма. Фрагмент. 24,8 х 528 см. Дворец-музей, Пекин, Китай

Рис. 3. Хунжэнь. Сосны и камни. Династия Цин. 51 х 102 см. Дворец-музей, Пекин, Китай

Рис. 4. Сяо Юньцун. Пейзажи Тайпина. Ксилография. 1648 г. Институт истории и языка, Китайская академия, Тайвань.









членом Ассоциации Возрождения [1], в начале правления Цин чиновником не был.

Сяо Юньцун не обладал влиянием и властью, но имел широкий круг друзей, которые в большинстве своем, как и он, отказались занять новые должности при смене династии и были поэтами, учеными, художниками, ремесленниками, буддийскими монахами. Поскольку сфера знаний Сяо Юньцуна была обширна, к нему часто приезжали издалека люди, чтобы учиться у него. Его манера общения была дружелюбна, он прививал свои знания учащимся постепенно и методически, распространяя свои концепции живописи, таким образом, шаг за шагом сформировав течение Гушу и возглавив его. Последователей у учителя было множество: Ди Юнцин, Цзы Иян и многие другие. Сяо Юньцун занимал высокое место в Гушу, он был также влиятельным художником в синьаньской школе китайской живописи, отличался высоким мастерством, ориентируясь в своем творчестве на работы Хуана Гунвана [2].

Сяо Юньцун объединял в своем творчестве приемы множества художников и воплотил в пейзажи, которые он видел в своих путешествиях. Так он создал собственный стиль, ставший поистине уникальным благодаря всеобъемлющей деятельности художника, а также его эрудиции. Его творчество оказало влияние также на некоторых художников, отказавшихся занять должность при новой династии Цин, в частности, на Хунжэня (1610–1664), Мэя Цина (1623–1697), Дая Бэньсяо (1621–1691), Суня И (1604–1658), среди них наиболее глубокое влияние испытали Хунжэнь и Дай Бэньсяо (рис. 3).

Хунжэнь долгие годы жил в городской черте Уху и в районе залива Сюаньчэн, он поддерживал тесные отношения с Сяо Юаньцуном и Таном Яньшэном. Когда Хунжэнь отмечал свое сорокавосьмилетие в городе Нанкин, он создал картину «Десять бамбуковых читален», добавив в качестве эпиграфа строки из стихотворения Цао Иня. В предисловии и послесловии к альбому Хунжэня «Гора Хуаншань» Сяо Юньцун рассказал о технике живописи Хунжэня, тем самым благословив младшее поколение художников. Сяо Юньцун был старше Хунжэня на 14 лет, но их стили очень похожи, и с этой точки зрения можно заключить, что Хунжэнь испытал влияние Сяо Юньцуна.

Что касается влияния Сяо Юньцуна на представителя синьаньской школы Дая Бэньсяо, то оно прослеживается еще более явно. Сяо Юньцун был другой отца Дая Бэньсяо, Дая Чуна. Когда Сяо Юньцун получил признание, Дай Бэньсяо только достиг совершеннолетия и был в начале своего творческого пути, но впоследствии, когда Дай Бэньсяо осваивал мастерство изображения камней, облаков, деревьев, он учился у Сяо Юньцуна.

Сяо Юньцун не только обучал своих учеников, но и сам охотно учился у других мастеров, в частности, особое внимание он уделял каллиграфии. К примеру, он учился у каллиграфа Пэна Даньси стилю каллиграфии лишу. Когда Сяо Юньцуну исполнилось 60 лет, он написал книгу о мелодике «Ицунь». Всю жизнь художник трудился над книгами «Мэйхуатан игао», «Ицунь», «Юньтун», однако наиболее популярными его творениями стали альбомы с деревянными ксилографиями «Лисао» и «Пейзажи Тайпина» [5; с. 214].

История создания «Пейзажей Тайпина» и содержание альбома

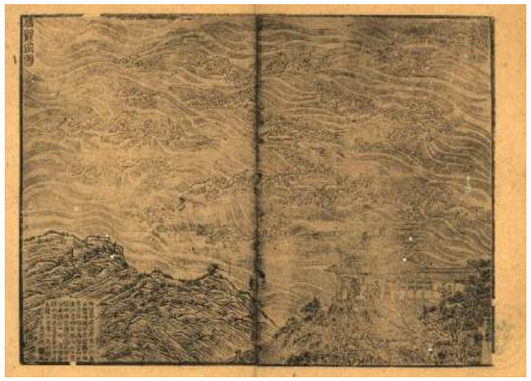
История создания: конец династии Мин — начало династии Цин, 1648 год (пятый год правления императора Цин Шуньчжи).

Содержание альбома: всего представлено 43 картины с изображением гор Тайпин в провинции Анхой, уездах Данту, Уху и Фанчан (из них 15 картин с пейзажами уезда Данту, 14 пейзажей Уху, 13 пейзажей Фанчана и три картины с общей панорамой) (рис. 4). В начале альбома представлено предисловие Чжана Ваня, в конце альбома Сяо Юньцун привел свое послесловие.

Особенности произведений: реалистические изображения, применены техники художников эпох Сун и Юань, добавлены авторские композиционные приемы.

Стихотворения и иероглифы на картинах: приведены стихотворения древних китайских поэтов, применены каллиграфические стили кайшу, цаошу, лишу, чжуаньшу и др.

На картинах альбома «Пейзажи Тайпина» изображены горы Хуаншань, Тяньмэнь, Уботин, Чжэшань и другие 43 пейзажа, на каждой картине представлены строки из стихотворений древних поэтов. Многие картины альбома подражают стилям других древнекитайских художников, таких как Ван Вэй, Гуань Тун, Го Си, Ся Гуй, Ма Юань, Хуан Гунван, Тан Инь, Шэнь Чжоу. Чжан Ваньсюань давал работам следующую оценку: «Когда художник работал над этими произведениями, он работал именно над инновациями на основе техник древних художников», Цин Цзуюн [3] утверждал следующее: «Картины Сяо Юнцуна серии “Пейзажи Тайпина” с точки зрения техники подражают древности, с точки зрения фактуры более изящные и возвышенные», все это подтверждает, что «Пейзажи Тайпина» является превосходным произведением реалистического пейзажа. Сильная черта этого произведения заключается в том, что композиции всех картин отличаются, стили переменчивы, техники разнообразные, одновременно с этим четко прослеживается последовательность, что является редкостью в пейзажной живописи XVII века. Такого рода успех объясняется



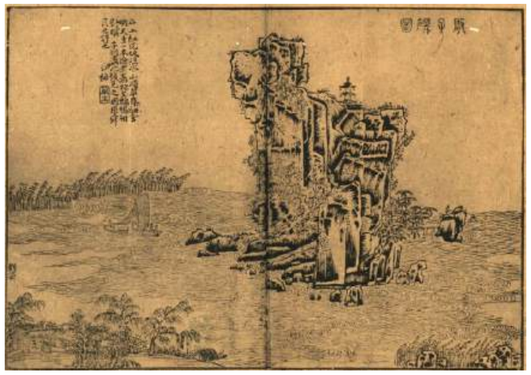


Рис. 5. Сяо Юньцун. Пейзажи Тайпина. Ксилография. 1648 г. Институт истории и языка, Китайская академия, Тайвань

Рис. 6. Сяо Юньцун. Пейзажи Тайпина. Ксилография. 1648 г. Институт истории и языка, Китайская академия, Тайвань

глубоким осмыслением и пониманием Сяо Юньцуна пейзажной реалистической живописи (рис. 5).

Создание данного уникального произведения также связано с одной историей. Чжан Ваньсюань, выходец из города Цзинань провинции Шаньдун, приехал в Тайпинфу (совр. провинция Аньхой), где четыре года служил туйгуанем [4]. Когда он покинул должность, то часто вспоминал пейзажи этой местности и на их основе создал книгу «Тайпин саньшу». Книга состояла из 12 цзюаней (свитков). Во времена правления императора Шуньчжи были напечатаны вторая и третья части книги, которые включали более семисот стихотворений о пейзажах Тайпинфу, датированных временами от эпохи Южных и Северных династий до эпохи Цин. Вследствие этого книга «Тайпин саньшу» обладает высокой исторической и историографической ценностью. После завершения работы над книгой Чжан Ваньсюань решил, что поскольку с древних времен люди передают из поколения в поколение стихотворения, то можно таким же образом передавать и изображения пейзажей. Для этого был нужен художник, который выполнит пейзажи Тайпинфу в форме деревянной ксилографии. Таким образом, пейзажи были бы запечатлены для последующих поколений, а сам Чжан Ваньсюань мог любоваться этими пейзажами после возвращения на родину. Художником был выбран Сяо Юньцуна, но с радостью согласился взяться за работу, поскольку у него были схожие жизненные ситуации с Чжан Ваньсюаном [6; с. 806].

Начиная с XVII века в книгах появляются иллюстрации, которые печатали при помощи деревянных клише, они стали очень популярны, считалось, «что книги без иллюстраций — это не книги». В таких условиях от художников требовались более твердые и прямые линии при создании книжных иллюстраций, а графика должна быть как можно более лаконичной, чтобы облегчить гравировку. Чжан Ваньсюань рассказал Сяо Юньцуну о своей идее напечатать в книге иллюстрации.

В начале XVII века китайский художник Дун Цичан [7] высказывал мнение о том, что пейзажная живопись должна сопротивляться использованию прямых линий, линии должны быть мягкие и закругленные, живопись образованных людей должна быть утонченной, а прямые линии считал варварством. Сяо Юньцун возражал данной точке зрения, он использовал специальную технику ножа, близкую к гравюрам на дереве, и жесткие и прямые линии для изображения гор и рек. Тем самым он изменил традиции художников того времени, которые не решались использовать прямые линии.

Уже с пятидесяти лет Сяо Юньцун начал создавать наброски «Пейзажей Тайпина», применяя древние техники и композиции туши и кисти, заостряя внимание на природных пейзажах, соединяя воедино технические приемы и китайские традиционные пейзажи. Эти эскизы демонстрировали всю одухотворенность и величие гор и рек Тайпинфу (рис. 6).

«Пейзажи Тайпина» не только выражают природную красоту, но и отражают сцены из жизни местных жителей.

Художественная ценность и влияние произведения

Художественная ценность: лучшая деревянная ксилография XVII века, представляющая гравюру в стиле чжуань провинции Аньхой.

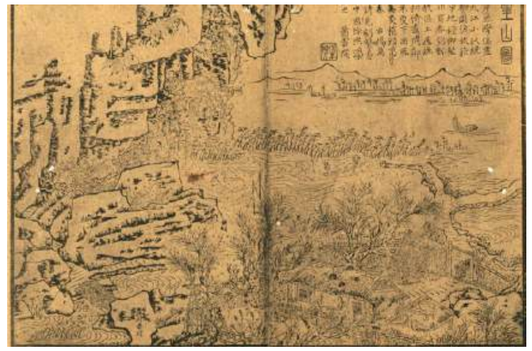


Рис. 7. Сяо Юньцун. Пейзажи Тайпина. Ксилография. 1648 г. Институт истории и языка, Китайская академия, Тайвань

Более поздние исследователи высоко оценили данную работу как импульс, который способствовал дальнейшему развитию китайской деревянной ксилографии.

Знаменитый исследователь Чжэн Чжэньдо давал произведению следующую оценку: «Данный альбом состоит из 43 картин, каждая из который тщательно осмыслена художником. На некоторых картинах изображены высокие деревья, чьи кроны скрываются за облаками, на некоторых изображены бурные реки, на некоторых — сельские пейзажи. Произведение поистине выдающееся» [8].

Композиция и стиль: композиции неоднородны, стили переменчивы, демонстрируют разнообразие художника.

Ксилографические пейзажи Сяо Юньцуна отражают историю тех времен, пейзажи, а также зачастую историческое видение художника. Сяо Юньцун часто отправлялся на природу, чтобы писать с натуры, покорял вершину Лушань, осуществлял походы по Эмэйшань, также бывал в горах Хэншань, Юэшань, Тайшань, но чаще всего он останавливался в нижнем течении Янцзы, где в основном писал свои произведения.

«Пейзажи Тайпина» явилась для Сяо Юньцуна настоящим вызовом, продолжительной работой, предъявляющей к художнику высокие требования. Эти картины под различными углами и сторонами выражают любовь художника к родным местам. На картинах есть не только хорошо знакомые художнику изображения гор и рек, но и детальные изображения птиц, насекомых, рыб. Сложность природных пейзажей под кистью Сяо Юньцуна наполняется легкостью и непринужденностью. Мастерство Сяо Юньцуна в композиции, установлении расстояния между горами, реками, деревьями было проявлено на высоком уровне, даря зрителям прекрасные ощущения. Также «Пейзажи Тайпина» отличаются тем, что композиции всех картин не повторяются, техники различаются, что является редкостью в традиционной китайской живописи династий Мин и Цин. Такого рода успех можно объяснить тем, что Сяо Юньцун часто работал на природе, писал с натуры, художник глубоко чувствовал дух и настроение природных пейзажей. Будучи родом из Гушу (совр. округ Мааншань уезда Даньту), он, получив предложение Чжана Ваньсюаня, преисполнился воспоминаниями детства (рис. 7).

На картине «Циншань» крупным планом разрозненно изображены деревья, хижины, поля, крестьянин, подгоняющий плетью буйвола. На картине «Осенний пейзаж Даньу» изображена сцена ловли рыбы. Картина «Тяньшаньмэнь» воспроизводит пейзаж с лодкой, бросившей якорь около берега. Картина «Ваньцинху» представляет сцену выпаса лошадей (рис. 8).

Гравировщиками «Пейзажей Тайпина» были первоклассными мастерами района Тайпинфу — Лю Жун, Тан Шан и Тан И, они прекрасно выполнили свою работу. Альбом получился превосходный, аналогов данной книги нет.

Современные исследования

Чжэн Чжэньдо после покупки книги «Пейзажи Тайпина» вместе с другими двумя книгами о Тайпинфу под редакцией Чжана Ваньсюаня пожертвовал их Пекинской библиотеке.

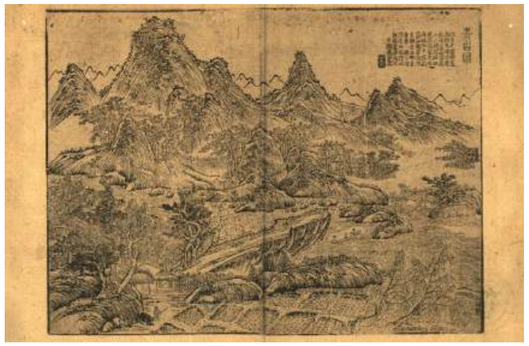
Согласно данным пекинского весеннего аукциона «Хайванцунь» 2009 года (лот 367), «Пейзажи Тайпина» периода императора Канси — это редкий экземпляр данного альбома.

По данным тяньцзиньского аукциона «Цзиньгучжай» 2008 года (лот 259), наличие японской коллоидной пластинки «Пейзажи Тайпина» доказывает наличие в Японии оригинала данного альбома. Анализ ныне имеющихся изданий альбома подтверждает, что всего было три версии: периода Шуньчжи, периода Канси и периода Китайской Республики.

В сравнении с пейзажными изданиями других эпох, к примеру, с «Горным убежищем от летнего зноя», «Торжественной южная поездка императора» более поздней династии Цин (рис. 9) «Пейзажи Тайпина» являются более выдающимися, что подтверждает успех Сяо Юньцуна в пейзажной живописи.

Изданный в эпоху правления императора Цин Цяньлуна альбом «Шестнадцать пейзажей Тяньтая» во многом воспроизводит «Пейзажи Тайпина», как и произведение «Облака белых вершин», автор которого также вдохновлялся работой Сяо Юньцуна [9; с. 166].

Японский художник Икэно Тайга, получив в подарок от Гиона Нанкаи «Пейзажи Тайпина», на-



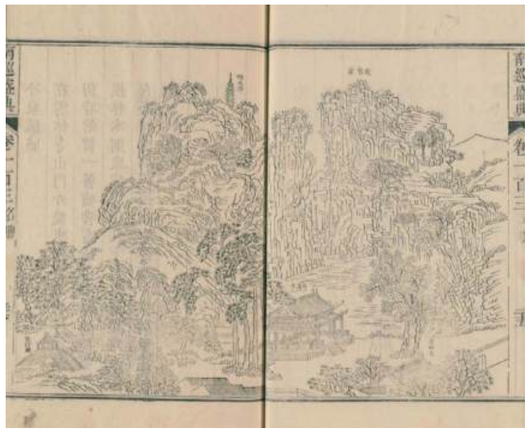


Рис. 8. Сяо Юньцун. Пейзажи Тайпина. Циншань. Ксилография. 1648 г. Институт истории и языка, Китайская академия, Тайвань

Рис. 9. Торжественная южная поездка императора. Дворец Уин. Ксилография. 1771 г. 21 х 17 см. Библиотека Национального совета, Япония

Рис. 10. Сяо Юньцун. Осеннее путешествие по горам. Фрагмент. 1649 г. Шелк, Цветная гамма. 25,4 х 551,8 см. Токийский национальный музей, Япония

меренно скопировал художественные особенности картин, изменив образ японской живописи и создав базу для развития японской южной школы живописи образованных людей. Именно поэтому Мицуо Акияма полагал, что Гион Нанкаи — это первопроходец японской школы живописи образованных людей, а Икэно Тайга является ее основателем. После этой японской переработки «Пейзажей Тайпина» в Японии стали активно копировать китайскую пейзажную живопись и называть подобные работы «Книгой живописи Сяо Юньцуна». Влияние Сяо Юньцуна на японское искусство этим не ограничивается, его «Осеннее путешествие по горам» также постепенно распространилось в Японии (рис. 10). В настоящее время в Императорском музее Токио хранится копия этой работы, этот пейзаж Императорская академия воспроизвела в соответствии с его оригинальными размерами — 18 китайских футов. С тех пор пейзажи Сяо Юньцуна широко распространились в Японии, где японская живопись образованных людей быстро развивалась.

Заключение

Сяо Юньцун был не просто талантливым художником от природы, он учился мастерству у древних живописцев, но в то же время не копировал их слепо. Его стиль живописи передавался в Китае из поколения и поколения, постепенно развиваясь.

Сяо Юньцун в истории китайского искусства был тем редким художником, который смог применить историческое видение в своих работах, запечатлев пейзажи тех времен. Мы выражаем надежду на то, что по мере того, как будет обнаруживаться и выставляться все больше его альбомов, ценность картин, стихотворений и эссе Сяо Юньцуна будет расти. Хотя на развитие стиля пейзажной живописи Сяо Юньцуна повлияли древние художники, в Китае XVII века он стал уникальным благодаря своим личным особенностям. Его искусство является репрезентативным для искусства периода династий Мин и Цин, а изучение мастера работ позволяет по-новому взглянуть на траекторию развития стилей китайской живописи того времени.

Таким образом, работа «Пейзажи Тайпина» занимает важное место в истории развития китайской деревянной ксилографии, она внесла значительный вклад в развитие ксилографии и китайского искусства в целом.



Примечания:

1. Ассоциация Возрождения – политическая организация времен поздней Мин, которая противостояла приходу к власти династии Цин, организована в 1630 году.

2. Хуан Гунван (1269-1354) – художник эпохи Юань.

3. Цин Цзуюн (1825-1884) – каллиграф и художник эпохи Цин.

4. Туйгуань – наименование официальной должности с эпохи Тан, преимущественно судебные чиновники.

5. Ша Оу. Биография Сяо Юньцуна. - Шанхай: Издательство «Литература и искусство», 2006. - 214 с.

6. Описание уезда Цзоупин. 1 цзюань. - Тайвань: Издательство Чэнвэнь, 1976. - 806 с.

7. Дун Цичан (1555-1636), политик и художник империи Мин.

8. Чжэн Эркан. Собрание сочинений Чжэна Чжэньдо об искусстве и археологии. - Издательство Вэнь У, 1988.

9. Ван Бомин. История китайской ксилографии. – Шицзячжуан: Хэбэйское издательство изобразительного искусства, 2002. -166 с.

Список литературы:

1. Ван Бомин. История китайской ксилографии. - Шицзячжуан: Хэбэйское издательство изобразительного искусства, 2002. 王伯敏著《中┌版┌通史》，石家庄，河北美┌出版社，2002年。

2. Ша Оу. Биография Сяо Юньцуна. – Шанхай: Издательство «Литература и искусство», 2006. 沙┌著《┌云┌年┌》，上海，上海文┌出版社，2006年。

3. Ша Оу. Ксилография Сяо Юньцуна. – Хэфэй: Издательство Хуаншань, 2017. 沙┌著《┌云┌版┌┌究》，合肥，┌山┌社，2017年。

4. Чжэн Эркан. Собрание сочинений Чжэна Чжэньдо об искусстве и археологии. - Пекин: Издательство Вэнъу, 1988. ┌尔康著《┌振┌┌┌考古文集》，北京，文物出版社，1988年。

5. Чжэн Чжэньдо. Сиди шухуа. – Пекин, Саньлянь, 2005. ┌振┌著《西┌┌┌》，北京，三┌┌店，2005年。

6. Гу Пин. Сяо Юньцун. – Шицзячжуан: Образовательное издательство Хэбэй, 2006. ┌平著《┌云┌》，石家庄，河北┌育出版社，2006年。

7. Тао Банцзао. Очерки о Хуэйчжоу. – Пекин: Издательство общественных наук, 2003. 姚邦藻著《徽州┌┌┌》，北京，中┌社┌科┌出版社，2003年。

ЧЭНЬ МЯО
Аспирант кафедры РГХПУ им. С.Г. Строганова

CHEN MIAO
Postgraduate student, of the Russian State Stroganov University of Design and Applied Arts

КРЕСТЬЯНСКИЕ СЮЖЕТЫ В НОВОКИТАЙСКОЙ ЖИВОПИСИ: УНИКАЛЬНОСТЬ ПРИВЫЧНЫХ КАРТИН

PEASANT SUBJECTS IN MODERN CHINESE PAINTING: THE UNIQUENESS OF GENRE PAINTINGS

Крестьянские сюжеты занимают важное место в искусстве Нового Китая [1], формы их выражения очень разнообразны – портреты крестьян, обычные картины и картины с сельскими пейзажами. Эти предметы не только представляют повседневную жизнь, сцены труда и социальный статус крестьян, но и интерпретируют меняющиеся времена и эстетические качества нового китайского общества с помощью визуального языка. Цель изучения и обзора литературы о крестьянских сюжетах в живописи Нового Китая с трех аспектов, а именно портретов, обычаев и пейзажей, состоит в том, чтобы сосредоточиться на уникальности крестьянских обычаев по сравнению с портретами и пейзажами.

Peasant subjects occupy an important place in the creation of New China art, and their expression forms cover various categories such as peasant portraits, genre paintings and rural landscape paintings. These subjects not only represent the daily life, labor scenes and social status of peasants, but also interpret the changing times and aesthetic qualities of the new Chinese society through visual language. The purpose of studying and reviewing the literature on peasant subjects in New China painting from three aspects, namely portraits, customs and landscapes, is to focus on the uniqueness of peasant customs compared with portraits and landscapes.

Ключевые слова: крестьянский сюжет, уникальность, новая китайская живопись.
Keywords: peasant theme, uniqueness, new chinese paintings.

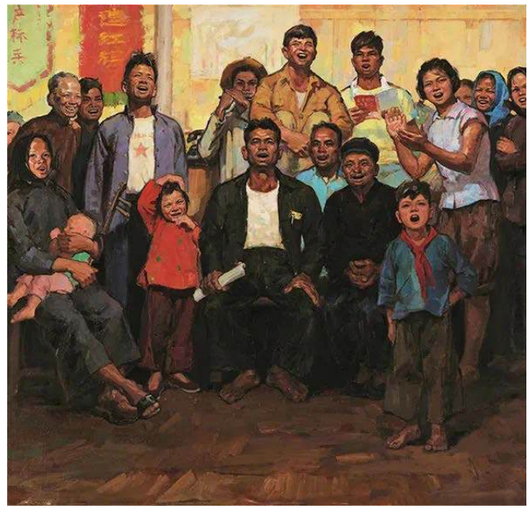
Изменения в политической окраске крестьянских субъектов на портретах

На основе анализа и интерпретации крестьянских портретов, а также обобщения и анализа соответствующей литературы можно сделать вывод, что конец «культурной революции» стал важным моментом в трансформации социально-политического статуса китайского крестьянства. Цель портретной живописи Китая — передать и изобразить внешние черты (фигуру, лицо, одежду, движения, жесты, поведение и т. д.) человека или группы людей, выявить типичные черты их характера. Через представление внешних черт человека портреты могут отражать его личность.

Шэнь Нинбо (沈宁波) [2] рассматривает актуальность образа крестьян в переплетении политики и искусства на примере «Искусство культурной революции». Он отмечает, что крестьяне являлись представителями «рабочих, крестьян и солдат» [3] и «социальной элитой» до конца «культурной революции» [4], поэтому художник должен находиться в гуще народа, в сельской местности, активно общаться с крестьянами, пропагандировать революцию и способствовать единению всех классов. «Искусство культурной революции» служило инструментом политической пропаганды во время «культурной революции», но это политически ориентированное и идеализированное «искусство культурной революции» закончилось со смертью великого вождя Мао Цзэдуна (毛泽东,1893-1976) [5] 9 сентября 1676 года на смену ему пришли реалистические сюжеты, отражающие реальную жизнь и труд крестьян [6]. Очевидно, что образ крестьян во время «культурной революции» имел ярко выраженную политическую направленность, поэтому картины с изображением крестьян, имеющие политическую тематику, целесообразно классифицировать как портреты.

Ю Кэ (俞可,1956-) [7] утверждает, что хотя Ло Чжунли (罗中立,1948-) [8] полностью изменил технику и форму своих картин после того, как в середине 1980-х годов был выслан за границу, но несмотря ни на что, он навсегда сохранил свою позицию в изображении крестьянских сюжетов, что отражает его последовательную гуманистическую заботу и реализм в отношении обездоленных крестьян как настоящего современного китайского художника. По мнению искусствоведа Сунь Чжэньхуа, художник должен подчеркивать современная идентичность и связь с современной реальностью Китая, поэтому современное китайское искусство не должно исключать крестьянство, которое составляет 70 % всего населения Китая [9]. Ван Линь(王林,1949-) [10] утверждает, что до политики реформ и открытости образ крестьян в живописи служил политической тенденции, которая полностью заслоняла подлинность реального опыта и условий жизни крестьян, таких как страдания крестьян, когда, например, было трехлетнее стихийное бедствие и многие семьи пострадали, а также невежество и классовую ограниченность самих крестьян [11]. Таким образом, окончание «культурной революции» ознаменовало значительное ослабление политической окраски крестьянских сюжетов в портретах.

Портреты крестьян во время «культурной революции» имели сильную политическую окраску, например, совместная работа Чжан Тунъюня(张彤云,1928-) [12] и Инь Голяна (尹国良,1931-) [13] «Поющие революционные песни» (рис. 1) и т. д., тогда как портреты крестьян после окончания «культурной революции» стали реалистичнее отражать небла-



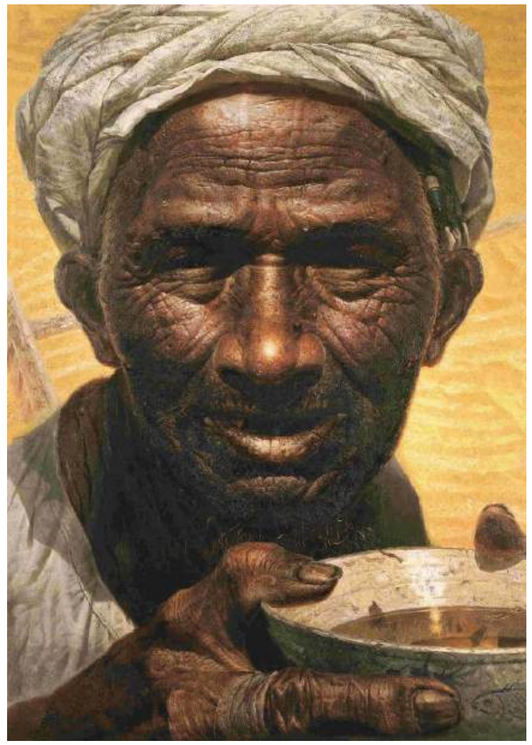


Рис. 1. Инь Голян. «Поющие революционные песни»

Рис. 2. Ло Чжунли. «Отец»





Рис. 3. Хэ Дуолин. «Старая стена»

Рис. 4. Ван Хунцзяня. «Янгуань Саньцзе»

гополучные условия жизни крестьян, что привело к ослаблению политического смысла портретов, например, в работе «Отец» Ло Чжунли (рис. 2) и т. д.

Крестьянские сюжеты в обычной живописи наклонены к реальности

Являясь важным носителем изображения повседневной жизни и труда китайских крестьян, жанровая живопись ярко отражает реальное положение крестьян в новом китайском обществе, формируя неповторимое художественное очарование. Картины крестьян времен «культурной революции» не смогли в полной мере отразить реальную ситуацию крестьянского труда, поэтому их нельзя рассматривать как жанровые картины в подлинном смысле этого слова, их правильнее отнести к категории политических портретов. Таким образом, по сравнению с портретами жанровые картины более далеки от политических красок и ближе к реальности крестьянства.

В живописи Нового Китая заказные картины, изображающие крестьянский труд и жизнь, часто отражают изменения в социальном статусе крестьянской группы с эволюцией их внешних черт (например, выражения лица). Например, Инь Шуанси (殷双喜, 1954-) [14] отмечает, что изменения в выражении лица являются общим признаком изменения социального статуса крестьян в искусстве Нового Китая. На картинах до реформ [15] улыбки были обычным выражением на лицах крестьян, а после стали встречаться все реже, их сменили серьезность и озабоченность, что отразило изменение социального статуса крестьян от стремительного восхождения к вершине общества в ранний период основания страны до возвращения к низам общества, а сюжет картин стал склоняться к представлению реальной жизни крестьян [16]. Дин Тао (丁涛,1941-) [17] (2009), в свою очередь, разделил крестьянские сюжеты в масляной живописи после окончания «культурной революции» и политики реформ и открытости на три периода эволюции: во-первых, работы первых десяти лет отражали обычные, трудолюбивые и реальные условия жизни крестьян в начале периода реформ и открытости и выражали приветствие крестьянским группам; во-вторых, в 1990-е годы в реалиях рабочих-мигрантов, отраженных в работах, часто преобладали недостатки, поскольку реальных жизненных проблем у рабочих-мигрантов было много. Во-вторых, в 1990-е годы в реальной жизни трудовых мигрантов, отраженной в произведениях, часто преобладали недостатки, поскольку на фоне «волны трудовых мигрантов», молодые и среднего возраста крестьяне устремились в города, превращаясь в группу трудовых мигрантов, вынужденных разлучиться со своими семьями ради средств к существованию, оставив в сельской местности брошенных детей и стариков. По сравнению с девяностыми годами XX века жизнь трудящихся-мигрантов не улучшилась, но в ней произошли определенные изменения, например, была частично решена проблема посещения школы детьми трудящихся-мигрантов [18].

Таким образом, окончание «культурной революции» и наступление реформ и открытости ознаменовали собой рост жанровой живописи, отражающей реальную жизнь и условия труда крестьян в Новом Китае. Среди популярных картин на тему крестьянства в Новом Китае — «Старая стена» Хэ Дуолина(何多苓,1948-) (рис. 3) и «Янгуань Саньцзе» Ван Хунцзяня (王宏剑,1955-) (рис. 4).

Сельская пейзажная живопись с точки зрения «туристов» и «экологизма»

Содержание пейзажной живописи, как правило, больше тяготеет к изображению пейзажей — это городской пейзаж, природный пейзаж и т. д. Однако на сельскую пейзажную живопись влияет человеческий фактор, жизнь сельских жителей Из-за влияния гуманистических факторов определение сельской пейзажной живописи не должно исключать человеческую фигуру. Через изображение природной среды и образ сельских тружеников художники передают простоту и безмятежность сельской культуры, поэтому сельская пейзажная живопись стала важной частью картин с фермерской тематикой.

Чэнь Руйлинь (陈瑞林,1944-) [19] отметил, что на раннем этапе политики реформ и открытости в 1980-е годы художественное движение «Новая волна» стало выступать за возвращение в искусство человечности и правды, и созданная под его влиянием вернакулярная масляная живопись стала фокусироваться на реалистической заботе, и большинство работ несли реальную заботу о выживании обездоленных групп в китайском обществе. Такая забота дарила надежду и благословение, а не жалость и сочувствие, недаром в вернакулярной масляной живописи были представлены люди, которые прошли через реальные трудности, но остались стойкими и продолжали жить с упорством и решимостью. Таким образом, народная масляная живопись представляет образ крестьян, испытавших тяготы реальности, но сохранивших стойкость и живущих с надеждой [20].

Пенг Ронг(彭肜) [21] более подробно описывает переход от одной стадии к другой в вернакулярном искусстве. Он отмечает, что вернакулярное искусство началось в 1980-х годах с «Тибетской групповой живописи» Чэнь Даньцина(陈丹青,1953-) [22] и «Отца» Ло Чжунли и разделилось на четыре дискурсивные фазы: первая — «рефлексивное вернакулярное», критикующее реальность и раскрывающее реальную участь крестьян (начало 1980-х гг.); вторая — «поэтическое вернакулярное», стоящее на эстетических позициях чистого туриста (середина 1980-х гг.). Далее автор пишет: «В условиях глобализации Луо Чжунли исследовал стиль «восточного вернакуляра», который полностью отличается от западного реализма, а его язык характеризуется использованием грубых линий для изображения образа крепкого и выносливого китайского крестьянина, а также тяжелых темных, глубоких синих, ярких золотых и желтых цветов. Его язык характеризуется использованием жирных линий для изображения образа крепкого и сильного китайского крестьянина в сочетании с восточными цветами, такими как тяжелый темный, глубокий синий, активный золотисто-желтый и ярко-красный, которые показывают особенности китайского народного фольклора, полностью отличающегося от западного. <...> В-четвертых, современное китайское народное искусство подверглось влиянию идеологии «экологии», и художники Чжань Шань и Юй Мин начали этап «нового народного искусства», который преследует экологическую концепцию единства человека и неба. Стадия «нового вернакуляра» была инициирована Чжань Шанем, Юй Мином и другими художниками. Их работы полностью отвергали ориентированные на человека творческие концепции предыдущих трех дискурсов, а вместо этого отстаивали идею равенства и единства отношений между человеком и природой, поэтому их произведения часто передавали состояние «самодостаточности» между человеком и всем сущим в природе [23].

Поскольку содержание, выраженное в «отражательном вернакуляре» и «восточном вернакуляре», в большей степени направлено на представление художнику реальности человеческого общества, в то время как в двух остальных больше объективных факторов природы. «Поэтический вернакуляр» и «восточный вернакуляр» были классифицированы как «поэтический вернакуляр» и «восточный вернакуляр», соответственно, поэтому целесообразно оба направления включить в тематику сельских пейзажных картин. Среди работ, представляющих сельские пейзажи Нового Китая, можно назвать «Тринадцать у Желтой реки» Дуань Чжэнцю(段正渠,1958-) (рис. 5) («поэтический вернакуляр») и серию «Тени людей на земле» Юй Мина(余明,1959-) (рис. 6).

В заключение следует отметить, что крестьянские портреты, картины, отображающие быт и трудовые будни и сельские пейзажи — три наиболее важных типа крестьянской тематики в живописи Нового Китая. Политические цвета, использованные художниками, больше подходят для выражения в форме крестьянских портретов, а «туристическая» перспектива и объективный природный ландшафт — для выражения в форме сельских пейзажей. Очевидно, что под влиянием политических факторов крестьянские портреты полностью отвергали выражение реальной ситуации крестьянской жизни художниками; из-за «туристической» и «экологической» точки зрения художников картины сельского пейзажа избегали гуманистических факторов, таких как реальное состояние крестьян. В сельской пейзажной живописи некоторые художники, поддерживая «экологов» и «туристов», в пейзажных сюжетах избегали изображать человеческие факторы, таких как реальное состояние крестьянства, в то время как в центре внимания заказных картин была важна именно форма выражения реального состояния крестьянской жизни и труда. По сравнению с портретами и жанровыми картинами, аутентичность является типичной уникальностью крестьянских жанровых картин в живописи Нового Китая.





Рис. 5. Дуань Чжэнцю. «Тринадцать у Желтой реки»

Рис. 6. Юй Мин. «Тени людей на земле». Из серии

Примечания:

1. Новый Китай (Китайская Народная Республика) был основан 1 ок-тября 1949 года, это социалистическое государство с народно-демократической диктатурой, возглавляемое рабочим классом и осно-ванное на союзе рабочих и крестьян.

2. Шэнь Нинбо окончила Колледж искусств Хэнаньского университета в 2010 году и получила степень магистра изобразительного искусства.

3. Понятие «Рабочие, крестьяне и солдаты» означает рабочих, кре-стьян и солдат, все они являются пролетариями и представляют собой ре-волюционную и передовую группу в стране.

4. Культурная революция, известная как «Великая пролетарская культурная революция», происходила в Китае с мая 1966 года по октябрь 1976 года. Изначально революция была направлена на противодействие реставрации бюрократии и капитализма, но затем она переросла в гражданскую войну, в результате чего принесла серьезные бедствия партии, государству и народу всех этнических групп, оставив после себя крайне болезненные уроки.

5. Мао Цзэдун (26 декабря 1893 – 9 сентября 1976), уроженец Сян-гана, провинция Хунань, Китай, был марксистом, видным пролетарским деятелем, стратегом и теоретиком, главным основателем и руководителем Коммунистической партии Китая, Народно-освободительной армии и Китайской Народной Республики.

6. 沈宁波. “文革美术”中的农民形象研究：硕士 / 袁汝波；河南大学, 2010 = Шэнь Нинбо. Исследование образа крестьян в искусстве «Культурной революции»: магистерская диссертация / Юань Рубо. - Хэнаньский университет, 2010.

7. Ю Кэ родился 23 апреля 1956 года в Чунцине, Китай, окончил фа-культет масляной живописи Юго-Западного нормального университета со степенью бакалавра в 1983 году. С декабря 1996 по ноябрь 1999 года работал доцентом факультета изобразительных искусств и директором кабинета преподавания и исследований масляной живописи Гуансиского нормального университета, Китай. С ноября 1999 года по настоящее время – ис-полнительный редактор редакционного отдела журнала Сычуаньского института изобразительных искусств.

8. Ло Чжунли родился 23 июля 1948 года в Чунцине, известный ки-тайский современный художник, в 1982 году окончил Сычуаньский институт изобразительных искусств, получил степень бакалавра и остался работать в школе в качестве преподавателя. В 1987 году в посольстве Бельгии в Пекине прошла персональную выставку работ Ло; в 1989 году Ло провел персональную выставку картин в Чикаго, США; с 1998 по 2015 год занимал должность Президент Сычуаньской академии изящных искусств. В 1980 году художник завершил работу над картиной «Отец».

9. 俞可. 与中国农民结盟的艺术家——罗中立 // 美术. - 2005. - № 12. - С. 72-77 = Ю Кэ. Художник, связанный с китайскими крестьянами - Луо Чжунли // Изобразительное искусство. - 2005. - № 12. - С. 72-77.

10. Ван Линь родился в 1949 году в Ляонине, Китай; национальность Хань; работал профессором кафедры изобразительного искусства Сычу-аньского института изобразительного искусства, специальным профессором и руководителем докторантуры в Сианьской академии изящных искусств и Школе изящных искусств Ренминского университета Китая.

11. 王林. 农民题材绘画的创作与批评——以“农民•农民”藏品暨邀请展为例 // 文艺研究. - 2007. № 07. - С. 129-135+176 = Ван Линь. Создание и критика крестьянской тематической живописи на примере коллекции «Крестьянин-крестьянин» и выставки-приглашения // Литературная учеба. - 2007. - № 07. - С. 129-135+176.

12. Чжан Тунъюнь родилась в 1928 году в Куньмине, провинция Юньнань, художник-масляник и художественный педагог; с 1954 года ра-ботала профессором и преподавала в аспирантуре Академии изящных ис-кусств в Гуанчжоу и на факультете изящных искусств Гуандунского ин-ститута образования в Китае.

13. Инь Гуолян (1931.1-) уроженец Шуочжоу, провинции Шаньси, Китай. Окончил Центральную академию изящных искусств в 1951 году. Профессор, заведующий кафедрой масляной живописи, заместитель декана и мастером-наставником Академии изящных искусств Гуанчжоу.

14. Инь Шуанси родился в 1954 году в уезде Тай провинции Цзянсу Китая. Является заместителем главного редактора журнала «Исследования изобразительного искусства» в Центральной академии изящных искусств. В 1991 году окончил факультет изобразительного искусства Сианьской академии изящных искусств в провинции Шэньси и получил степень магистра искусств. В 2002 году окончил факультет истории и теории искусства в Центральной академии изящных искусств, получил степень доктора философии.

15. Декабрьские события 1978 года, проведение в Китае политики внутренних реформ и открытости внешнему миру ознаменовали начало эпохи реформ и открытости. После окончания десятилетних противо-правных потрясений «культурной революции» единственным выходом для Китая стало проведение экономических реформ, нацеленных на создание социализма с китайской спецификой.

16. 殷双喜. 关注作为个体的农民形象— 新中国美术中农民形象的变迁 // 美术. -- 2013. № 03. -- С. 98-101 = Инь Шуанси. Внимание к образу крестьянина как индивидуума – изменения в образе крестьянина в новом китайском искусстве // Изобразительное искусство. - 2013. - № 03. - С. 98-101.

17. Дин Тао (1941-) родился в Тайчжоу, Цзянсу; профессор Нанкин-ского института искусств, направление исследований: искусствоведение и художественная критика.

18. 丁涛. “新时期”油画农民形象的三段演化 // 南京艺术学院学报(美术与设计版). - 2009. - № 01. - С. 28-31+161 = Дин Тао. Трехэтапная эволюция образа крестьян в масляной живописи «нового периода» // Журнал Нанкинского института искусств (издание «Искусство и дизайн»). - 2009. - № 01. - С. 28-31+161.

19. Чэнь Жуйлинь родился в 1944 году в Хунань, Китай; профессор Академии изящных искусств Университета Цинхуа, стипендиат по международному обмену и приглашенный профессор факультета истории искусств Университета штата Огайо, США.

20. 陈瑞林. 乡土油画：现实关怀与终极关怀 // 美苑. - 2007. - № 04. - С. 12-13 = Чэнь Руйлинь. Вернакулярная масляная живопись: реа-листическая и предельная озабоченность // Мэй Юань. - 2007. - № 04. - С. 12-13.

21. Пэн Жун – постдоктор, доцент, преподаватель магистратуры. Закончила Колледж искусств, Сычуаньский университет и Колледж искус-ства и коммуникации, Юго-Западный университет Цзяотун (Китай).

22. Чэнь Даньцин родился 11 августа 1953 года в Шанхае, родом из Тайшаня, Гуандун, известный современный китайский художник, писатель, литературный критик и преподаватель искусства. Он был профессором и руководителем докторской диссертации в Академии изящных искусств Университета Цинхуа.

23. 彭彤. 语式转换:中国当代美术中的乡土叙事 // 文艺研究. - 2008. - № 07. С. 120-127 = Пэн Жун. Транспозиция формы выражения: народные повествования в современном китайском искусстве // Исследования в области литературы и искусства. - 2008. - № 07. - С. 120-127.

Список литературы:

1. 沈宁波. “文革美术”中的农民形象研究：硕士 / 袁汝波；河南大学, 2010 = Шэнь Нинбо. Исследование образа крестьян в искусстве «Культурной революции»: магистерская диссертация / Юань Рубо. - Хэнаньский университет, 2010.

2. 俞可. 与中国农民结盟的艺术家—罗中立 // 美术. - 2005. № 12. - С. 72-77 = Ю Кэ. Художник, связанный с китайскими крестьянами - Луо Чжунли // Изобразительное искусство. - 2005. - № 12. - С. 72-77.

3. 王林. 农民题材绘画的创作与批评——以“农民•农民”藏品暨邀请展为例 // 文艺研究. - 2007. - № 07. - С. 129-135+176 = Ван Линь. Создание и критика крестьянской тематической живописи на примере коллекции «Крестьянин-крестьянин» и выставки-приглашения // Литературная учеба. - 2007. - № 07. - С. 129-135+176.

4. 殷双喜. 关注作为个体的农民形象——新中国美术中农民形象的变迁 // 美术. - 2013. № 03. - С. 98-101 = Инь Шуанси. Внимание к образу крестьянина как индивидуума – изменения в образе крестьянина в новом китайском искусстве // Изобразительное искусство. - 2013. - № 03. - С. 98-101.

5. 丁涛. “新时期”油画农民形象的三段演化 // 南京艺术学院学报(美术与设计版). -- 2009. № 01. - С. 28-31+161 = Дин Тао. Трехэтапная эволюция образа крестьян в масляной живописи «нового периода» // Журнал Нанкинского института искусств (издание «Искусство и дизайн»). - 2009. - № 01. - С. 28-31+161.

6. 陈瑞林. 乡土油画：现实关怀与终极关怀 // 美苑. - 2007. № 04. - С. 12-13 = Чэнь Руйлинь. Вернакулярная масляная живопись: реалистическая и предельная озабоченность // Мэй Юань. - 2007. - № 04. - С. 12-13.

7. 彭彤. 语式转换:中国当代美术中的乡土叙事 // 文艺研究. - 2008. № 07. - С. 120-127 = Пэн Жун. Транспозиция формы выражения: народные повествования в современном китайском искусстве // Исследования в области литературы и искусства. - 2008. - № 07. - С. 120-127.



Часть 4. Структура учебного процесса и проблема новых компетенций

Т.А. МОНИНА
Кандидат искусствоведения, профессор, зав. кафедрой промышленного дизайна РГХПУ им. С.Г. Строганова

Т.А. MONINA
Candidate of Art History, Professor, Head of the Department of Industrial Design of the Russian State Stroganov University of Design and Applied Arts

К.А. БОРИСОВ
Аспирант РГХПУ им. С. Г. Строганова

K.A. BORISOV
Postgraduate student of the Russian State Stroganov University of Design and Applied Arts

КАК КОСМОС И ФУТУРОЛОГИЯ ФОРМИРУЮТ ЗОНЫ ПРИТЯЖЕНИЯ В ОБРАЗОВАНИИ. ДРАЙВЕРЫ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ СПЕЦИАЛИСТОВ

HOW SPACE AND FUTUROLOGY FORM ZONES OF ATTRACTION IN EDUCATION. DRIVERS OF THE NEW GENERATION OF SPECIALISTS

Цель данной статьи – уточнить роль художественных школ как центров притяжения профессиональных сообществ, объединяющих искусство, науку и технологии в условиях стремительного технологического прогресса и глобального интереса к космосу. Проведенный в предложенном тексте анализ способствует освещению современных тенденций в проектно-художественной деятельности, особенно в контексте космической архитектуры, которая становится важным компонентом креативных индустрий. Описаны подходы, применяемые в образовательных программах, акцентирующие внимание на синтезе традиций и инноваций, внедрении цифровых технологий. Актуальность статьи основана на необходимости предпринимать регламентированные действия для решения конкретных задач в рамках обозначенной темы.

The purpose of this article is to clarify the role of art schools as centres of attraction for professional communities that unite art, science and technology in the context of rapid technological progress and global interest in space. The analysis carried out in the proposed text contributes to highlighting the current trends in design and artistic activities, especially in the context of space architecture, which is becoming an important component of creative industries. The approaches used in educational programmes are described, focusing on the synthesis of tradition and innovation, and the introduction of digital technologies. The relevance of the article is based on the need to take regulated actions to solve specific problems within the framework of the designated topic.

Ключевые слова: космическая архитектура, художественное образование, проектная культура, промышленное проектирование, креативные индустрии, Строгановская школа, цифровые технологии, традиции и инновации, образовательные программы, центры притяжения креативных индустрий.
Keywords: space architecture, art education, project culture, industrial design, creative industries, Stroganov School, digital technologies, traditions and innovations, educational programmes, centers of attraction of the creative industries.



Рис. 1. РГХПУ им. С. Г. Строганова, кафедра «Искусство графики», 2024. Автор художественных работ – Мандыбура С. П.

Художественные образовательные учреждения традиционно выступают не только местами передачи профессиональных навыков, но и культурными центрами, объединяющими традиции и новации. В эпоху стремительных технологических изменений и глобального интереса к космосу они обретают новый статус — зон притяжения для специалистов будущего. Важно определять роль таких образовательных учреждений в формировании проектной культуры, способной удовлетворить запросы как творческих, так и инженерных отраслей.

И современные тенденции в проектно-художественной деятельности находят отражение даже в столь узкопрофильной тематике, как космическая архитектура. Необходимо отметить, что современная проектно-художественная деятельность в космической архитектуре — это больше, чем просто создание стильных объектов. Эта область уже стала частью креативных индустрий на Западе, которые играют ведущую роль в развитии экономики и культуры. Суть таких дизайн-формирований среди, казалось бы, исключительно инженерной отрасли — в создании уникального современного культурного продукта, который объединяет функциональность и эстетическую ценность и представляет собой форму самовыражения нашего поколения.

Строгановская школа, как и ряд других художественных школ в нашей стране, давно стала не просто образовательным учреждением, но и культурным центром, объединяющим художников и промышленных дизайнеров. Эти школы создают основу для профессиональных сообществ, которые не только передают навыки, но и формируют новую проектную культуру, соответствующую требованиям инженерной специфики и времени. И если ранее от художников ожидалось то, что будет необходимо на планете Земля, то сейчас ситуация значительно переменилась после того, как государственные корпорации, в случае Российской Федерации — «Роскосмос», начали всё чаще привлекать студентов художественных вузов для разработки концептуальных решений. Художественное образование, в свою очередь, адаптируется к новым вызовам, предлагая футурологические программы, объединяющие искусство и науку.

Идеи о будущем в художественных вузах постепенно становятся центром притяжения для молодых, начинающих свой карьерный путь людей, где космос выступает в роли аттракциона для тех, кто ранее мог вовсе не сталкиваться с этой темой, но заинтересовался ею и хотел познакомиться с новыми научными достижениями с помощью различных методов: космическая эстетика в живописи, графический дизайн, промышленное проектирование [1].

Последнему сейчас уделяется особенное внимание со стороны Российского государственного художественно-промышленного университета имени С.Г. Строганова, который является одним из лидеров в подготовке специалистов, соединяющих художественный подход с индустриальными разработками. Это образовательное учреждение давно стало не только академической, но и культурной платформой, создающей профессиональные сообщества. Университет активно внедряет новые образовательные форматы, включая конкурсы и хакатоны, ориентированные на чистоту концептуальности, футурологические идеи, космическую эстетику и промышленное проектирование. Цель развивающейся программы заключается в совершенствовании у учащихся ключевых творческих компетенций и стимулировании их дальнейшего профессионального самоопределения в области промдизайна. В



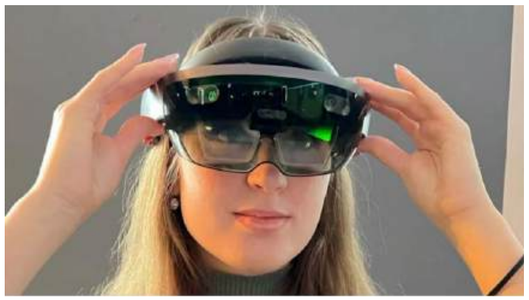
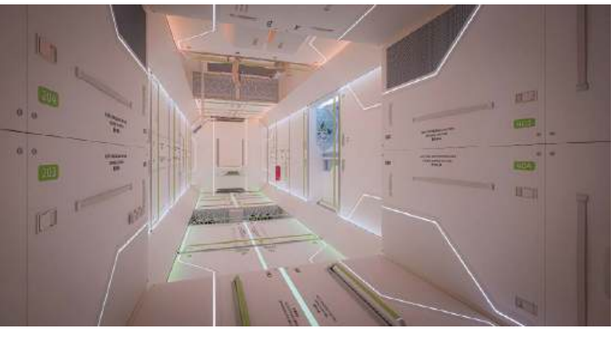


Рис. 2. Работа с очками виртуальной реальности в РГХПУ им. С.Г. Строганова, кафедра «Промышленный дизайн», 2024

Рис. 3. Виртуальная панорама проекта РОС для ПАО РКК «Энергия» от РГХПУ им. С. Г. Строганова, кафедра «Промышленный дизайн», 2023

Рис. 4. РГХПУ им. С. Г. Строганова, набор игрушечных конструкторов кафедры «Промышленный дизайн», 2024

Рис. 5. Посещение ПАО РКК «Энергия» представителями РГХПУ им. С.Г. Строганова от кафедры «Промышленный дизайн», 2023



рамках программы предлагаются не только базовые принципы проектирования, но и акцентируется внимание на понимании роли космической архитектуры в промышленном дизайне в контексте современного общества и его потребностей.

Ключевым направлением является обучение студентов навыкам использования цифровых технологий. В ходе проектной деятельности участники программы осваивают навыки 3D-моделирования и знакомятся с инструментами AR- и VR-технологий [2]. Эти инструменты позволяют учащимся не только визуализировать свои проекты, но и погружаться в них, что стимулирует креативность и расширяет горизонты их восприятия. Происходит своего рода геймификация процесса, когда участник проектной разработки может почувствовать себя, например, членом экипажа космического корабля [3]. Дополнительно молодые специалисты овладевают технологиями макетирования с использованием различных материалов, изготавливая детали с применением 3D-принтеров и станков с числовым программным управлением. По завершении проекта получаются прототипы и панорамные симуляции, представляющие собой авторские дизайн-объекты, созданные самими учащимися.

Также одной из инновационных практик художественных школ стало периодическое вовлечение одновременно нескольких заинтересованных студентов в командные проекты, где они совместно разрабатывают дизайн-объекты. Подобные проекты превращаются в стартовые площадки для создания дизайн-студий, тем самым обеспечивается выход студентов на рынок профессионального производства, с начала проектирования и на долгие годы вперед.

Так, на кафедру «Промышленный дизайн» в Строгановское училище нередко приглашаются студенты не только из соседствующих вузов разных профилей, но и из учреждений других местностей, которые переплетены с вузом в эстетическом направлении, либо являются перспективной ветвью развития в случае коллаборации. В последнее время проявляется заинтересованность в привлечении отдалённых регионов и учащихся других городов, таких как Санкт-Петербург, Казань, Екатеринбург, Ростов-на-Дону, Архангельская область, Хабаровский край, Кировская область, Краснодарский край — в частности, это федеральная территория «Сириус», благодаря которой продвигаются все самые актуальные программы РГХПУ им. С. Г. Строганова.

Особого внимания заслуживает программа и для младшего поколения, для них программа организована на основе дедуктивного метода: студенты в содружестве со школьниками собирают и систематизируют информацию по теме, анализируют её и выстраивают причинно-следственные связи. Они



становятся в некотором смысле ближе к потребителю, где дети являются тестировщиками продукции начинающего дизайнера, локальными экспертами.

Получается, что за короткий период обучения разрабатывается и реализуется собственный небольшой проект, представленный в виде игрушек-конструкторов орбитальных станций и иной космической техники [4]. Пройдя этапы от замысла до изготовления прототипа, учащиеся глубже погружаются в специфику профессии космического дизайнера и овладевают её основными навыками. Такой подход не только способствует интеграции разных поколений в образовательный процесс, но и помогает молодым специалистам понять организацию работы с целевой аудиторией. В случае успешно выполненной начальной работы подобного рода для студента довольно быстро открываются двери для создания продукции массового производства, им могут заинтересоваться заказчики сторонних профилей.

В рамках взаимодействия с инженерной индустрией Строгановка активно сотрудничает с различными крупными организациями, помимо упомянутого «Роскосмоса», в университет обращаются ракетно-космическая корпорация «Энергия» и холдинг в сфере атомной энергии «Росатом», это открывает студентам доступ к уникальным практическим задачам.

Последние годы тенденция набирает обороты — среди космических ведомств запросы от конструкторских бюро к арт-школам поступают чаще. Отсюда возникает потребность в создании дизайн-предложений с характерным художникам энтузиазмом. Ведь то, что сейчас инженерам кажется несбыточным, в скором времени станет совершенно обыденным.

Подобные запросы от инженеров удовлетворяются своевременно: быстро формирующиеся курсы по космическому дизайну и архитектуре учат студентов мыслить на десятилетия вперёд, создавая амбициозные проекты, которые, возможно, станут реальностью только в следующем веке — нынешним учащимся требуется мыслить шире и понимать,



как объект или пространство могут быть устроены среди будущих поколений. Получается, одним из ключевых моментов, стоящих перед современными образовательными учреждениями, является сохранение баланса между традициями и инновациями. Строгановская школа демонстрирует, как возможно сохранить культурное наследие и одновременно адаптироваться к требованиям современности.

Как отмечалось ранее, космическая программа в рамках дизайн-инжиниринга может быть как образовательной, так и развлекательной за счёт методов обучения — таким образом, институты способны привлекать к себе большую массу людей разных возрастов. Выстраивая активности, побуждающие интерес вокруг образовательных программ, таких как в Строгановке и в других институтах, молодёжь будет способна объединяться и становиться новейшей профессиональной волной в креативных и технических сообществах. Студенты получают возможность развиваться в уникальной междисциплинарной среде.

Космическая тематика становится мощным драйвером для вовлечения молодых специалистов в креативные индустрии. Путём планирования образовательных программ, связанных с космосом, школы формируют зоны культурного притяжения, и у студентов-творцов в ходе совместного общественного обучения возникает понимание конкретных требований со стороны технической группы работников, инженеров — это совершенно иной уровень профессионализма. Здесь студенты в процессе проектирования осваивают не только функционал технологий будущего, но и учатся доносить свои идеи до целевых потребителей — промышленных заводов, объясняя и наглядно демонстрируя их, почему важно запечатление эстетики, красоты и гармонии в космической технике [5].

Один из главных вопросов, продвижение традиций и инноваций, важен для самих школ и для юных специалистов, стоящих перед открытиями. Традиции помогают сохранить культурное наследие и передать уникальную историю художественного стиля последующему поколению. В то же время образовательные учреждения должны адаптироваться к современным запросам, чтобы соответствовать требованиям времени.

Художественные школы имеют ключевую роль в подготовке специалистов нового поколения. Они формируют культурные и образовательные центры, способные вдохновлять и объединять людей, поддерживая практические нормы и способствуя развитию интересов. Космос и футурология выступают мощными инструментами, позволяющими не только раскрывать потенциал молодых специалистов, но и укреплять культурное наследие страны, утверждая её позиции на мировом рынке творчества. Образовательные структуры как центры культурного притяжения создают базу для эволюции проектной культуры и самовыражения, поддерживают выверенные годами стандарты и способствуют их адаптации в новых условиях. В будущем центры притяжения, такие как Строгановская школа и её филиалы, станут еще более значимыми. Они превратятся в пространства, где молодые специалисты смогут развиваться и взаимодействовать с представителями различных направлений, находя вдохновение для новых идей и проектов, тем самым расширяя горизонты дизайна.

Список литературы:

1. Как в «Сириусе» учат промышленному дизайну и цифровому искусству // Сириус. Журнал: официальный онлайн-журнал федеральной территории «Сириус». - 2023. - URL: https://siriusmag.ru/articles/1858-kak-v-siriuse-ucat-promyslennomu-dizajnu

2. На выставке «Российская орбитальная станция: архитектура будущего» студенты Строгановки представили проект интерьера базового модуля РОС // Роскосмос: официальный вебсайт государственной корпорации «Роскосмос». - 2023. - URL: https://www.roscosmos.ru/39654/

3. Презентация дизайна Российской орбитальной станции прошла в Строгановке // ТАСС: сайт государственного информационного агентства «ТАСС». - 2023. - URL: https://tass.ru/kosmos/18141807

4. Уникальное пространство для профессиональной ориентации в сфере художественно-промышленного образования // Строгановский детский технопарк: сайт подразделения факультета дополнительного образования РГХПУ им. С.Г. Строганова. - 2024. - URL: https://sdt.stroganov-university.ru/excursion

5. Russian Orbital Station – Base Module Interior // ArtStation: онлайн-платформа для демонстрации авторских кино- и медиаискусств. - 2023. - URL: https://www.artstation.com/artwork/NyY2r1

А.А. ДУБОВА
Кандидат искусствоведения, доцент Института цифрового дизайна Национального исследовательского университета «МИЭТ»

A. A. DUBOVA
PhD in Art History, Associate Professor at the Institute of Digital Design of the National Research University «MIET»

ИНФОРМАЦИЯ КАК НОВАЯ КАТЕГОРИЯ ПРОЕКТНОГО ПОДХОДА В АКАДЕМИЧЕСКОЙ ПРАКТИКЕ ДИЗАЙНА

INFORMATION AS A NEW CATEGORY THE PROJECT APPROACH IN THE ACADEMIC PRACTICE OF DESIGN

Статья анализирует категорию «информация» с позиции ее трактовки как нового вектора проектного подхода. Акцентируется внимание на переходе фо-куса интереса с физической формы предмета на его воплощение в цифровом пространстве. Исследуется академическая практика дизайна, в которой инфор-мационные сообщения представляются в новой форме, путем переноса их в цифровое пространство с учетом особенностей носителей и формирующихся пользовательских сценариев и культурных кодов.

The article analyzes category «Information» from the perspective of its as a new vector of the project approach. Information is a new focus of interest of design forms with physical object change to digital space. There are Information messages are presented in a new form in academic practice of design, by transferring them to the digital space, taking into account the characteristics of carriers and emerging user scenarios and cultural codes.

Ключевые слова: информация, дизайн, графический интерфейс, знак, код, форма, потребность, пользователь.
Keywords: Information, design, GUI, sign, code, form, need, user.

Профессиональную и академическую практику дизайна первой четверти XXI века можно обобщить под знаменателем очередной «гибели» физической формы и ее возрождения в цифровом пространстве. Десятки теоретических ра-бот в области дизайна, философии, культурологии сосредоточены на исследо-вании цифрового пространства, его возможностей и ограничений, новых форм представления реальности, эстетики и других категорий, которые являются предметным полем гуманитарной науки. Такие работы, как «Виртуальный музей в контексте цифровой культуры» Дзюба Д.Н., «Культура Цифровой эпохи: утопический и гуманистический потенциал «Информационного общества»» Ту-зовского И.Д., «Культура медиапотребления в условиях цифровизации средств массовой информации» Сулейманова М.Р., «Интерактивный дизайн как худо-жественная форма организации архитектурной среды» Прохорова Н.С., «Дизайн коммуникативной анимационной графики: принципы и методы проектирования» Сергина Р.П. — даже поверхностный обзор этих тем, говорит нам о широте интереса гуманитарной области знания к технической теме «цифры». Тренды на снижение прямого потребления товаров в развитых странах имеют массу проявлений: аренда в противовес владению, проблемы устойчивого развития, которые показывают нам нестабильность экономической модели капитализма, стирание границ между массовым и элитарным, тематика искусства повсеместно новые явления и новые формы известных вещей так или иначе связываются с цифровым пространством.

Начиная с восхищения компьютерным инструментарием и надеждами на его возможности, современный уровень взаимодействия с компьютерным ми-ром работает уже не только с технологическим его аспектом, но и с когнитив-ными практиками человека. Некоторые механизмы взаимодействия в системе «человек—машина», одним из которых стал интерфейс, приобрели устойчивую обозначенную форму со своими символами и знаками. Вышеозначенный артефакт — интерфейс — практически устоялся в форме графического интерфейса, посредством которого человек производит манипуляции в цифровом пространстве.

В область цифрового пространства сместился также интерес дизайн-образования. В студенческих и профессиональных конкурсах увеличилось ко-личество номинаций в области цифрового дизайна. Это и конкурс графического и коммуникативного дизайна «Культдиджитал» НГУАДИ с его номинациями «Концепт-арт персонажа», «Концепт-арт локации», «Motion design», «WEB-design» (г. Новосибирск). Ежегодный конкурс «Взгляд в будущее» Томского политехнического университета предлагает молодежи номинации «Моушн-дизайн», «Цифровая живопись», подноминацию «Анимация графического дизайна» (Томск). Всероссийская выставка-конкурс на лучшую научную работу в области дизайна и искусства в рамках ежегодного Всероссийского форума молодых исследователей «Дизайн и искусство — стратегия проектной культуры 21 века», организованная РГУ им. А.Н. Косыгина (Технологии. Дизайн. Искусство), также принимает работы студентов в номинации «Цифровой дизайн» (г. Москва). Новые образовательные программы, такие как, например, программа «Информационные системы и технологии» НИУ МИЭТ, реализуются на стыке специальностей «дизайн» и «информатика». Несмотря на зарождение новых форм, тем и факторов, усиление в них технологической составляющей, казалось бы, обновления самого предметного поля дизайна, он продолжает бороться с парадигмой декорирования теперь и в цифровом пространстве.

Современная нам реальность характеризуется новым этапом технологического прогресса — «четвертой промышленной революцией». Этот процесс сопровождается множеством положительных изменений: избавлением от рутинного труда, повышением качества принимаемых решений, расширением творческих возможностей человека посредством инструментов нейросетей. Важный момент заключается в том, что информация стала существовать автономно в интернет-пространстве. Обыватели воспринимают информацию как некую данность, свободную от контекста, что приводит к сложностям в интерпретации и понимании. Обывательское отношение к информации подразумевает, что она просто существует, и человек имеет «свободу» ее получения. Наряду с положительными аспектами, все ярче воплощаются и его негативные аспекты в части подачи и восприятия информации, выраженные в таких явлениях, как «постправда», «постирония», deepfake, и общем размывании уровней «эксперт» и «обыватель». Сегодня автор промта (текстового запроса) для нейросети выдает, как ему кажется, продукт уровня художника, игнорируя тот факт, что работает лишь с исполнительским навыком. Дизайнерская точка зрения на работу с информацией, когда она выступает как центральный предмет нового социо-культурного контекста, гораздо глубже обывательской [3]. Дизайн как дисциплина развил свою уникальную культуру мышления и философию. Дизайнеры стали носителями специфического сознания, в котором созерцательное и аналитическое восприятие сливаются в неразрывный механизм. Это позволяет им создавать целостную предметно-пространственную среду, адекватную технологическому и социокультурному контексту. Несмотря на то, что в истории развития дизайна парадигму функциональности неоднократно подвергали критике, в академической практике ей все же отдается приоритет [2]. Современные технологии все больше направлены в сторону цифровой реальности и такие ее аспекты, как сбор, анализ и трансляция информации. Мы взаимодействуем со множеством сервисов, заменяющих специалистов. Например, сегодня мы самостоятельно проводим банковские транзакции, приобретаем товары, учимся и работаем, не выходя из дома. В области промышленного дизайна, например, поиск адекватной формы для трансляции информации приводит к росту инте-реса к антропоморфному формообразованию сервисных роботов [4].

Дизайнеры, придающие информации форму, играют важную роль в этом процессе. Это видно также на примере развития визуального языка дизайна графического интерфейса. UX-дизайнеры разрабатывают стратегии взаимодействия пользователей с продуктом, в то время как UI-дизайнеры создают интерфейсы для реализации этих стратегий. Этот вектор закрепил за собой название UX/UI-дизайн, и в отечественной практике оформлен в отдельный профессиональный стандарт [1]. Традиционные приемы графического дизайна на основе знаков и кодов становятся особенно актуальными в условиях, когда объем информации растет, а текстовые форматы уступают место графическим. Сложность восприятия большого объема информации требует эволюции метафорической образности знаков и символов, которые становятся универсальными единицами. Например, цвета и формы, ассоциирующиеся с определенными темами, знаки универсальных команд в графическом интерфейсе, даже компоновка элементов навигации в приложении становятся стандартами в дизайне, что делает его более предсказуемым и удобным для пользователей. Используя эти константы, студенты разрабатывают такие темы, как «Мобильное приложение», «Игра в цифровом пространстве».

В этой новой реальности под влиянием процесса трансляции графического контента в дизайне формируется собственный стиль. Эстетическое единство форм становится важным, проявляясь в достоверной изобразительности наиболее репрезентативных образцов действительности и знаков коммуникации, лаконичности и краткости сообщаемых фактов и правил их атрибуции.

В итоге, гуманистические идеи дизайна, акцентирующие внимание на красоте и целесообразности, трансформируются в управление восприятием потребителя через привлекательные визуальные решения. Этот переход вызывает вопросы о месте творчества в современном дизайне, который теперь всё больше ориентирован на использование универсальных знаков, определяемых технологическими возможностями и требованиями рынка.

Рассматривая развитие творческих методов языка дизайна, одной из наиболее устойчивых систем является известная триада «материал — технология — форма». Когда под влиянием таких эстетических категорий, как стиль и декор, в практике дизайна она на время отступает на второй план, в методической практике эта конструкция не утрачивает своей актуальности. Её элементы не всегда взаимосвязаны по строгой схеме, и в зависимости от культурного контекста могут меняться. Во второй половине XIX века эта триада работала напрямую — от раскрытия художественного потенциала материала до воплощения его в форме посредством технологии. Ярчайшим примером этого процесса является мебель фабрики Thonet. Синтез изобретательности и технологии, давший миру мебель из гнутой древесины в промышленном масштабе, довел форму гнутых деревянных каркасов до «фирменного» звучания. Это позволило продукции эволюционировать и воплотиться в другом материале — металле, в новых формах и новых прочтениях, сохраняя и развивая принцип формообразования [6; с. 64].

Важную роль в развитии эстетики технологичности сыграло появление машин. Прогресс побудил пересмотреть подходы не только к украшению, декорированию вещей, но и поиску форм на основе кинематики и пространственного расположения объектов. Французский теоретик Поль Сурио предложил идею «рациональной красоты», которая заключалась в эстетическом восприятии геометрических форм машин в движении.

Российская школа дизайна пошла по своему пути, значительно отличаю-щемуся от западного. После революционных потрясений в России возникли новые течения, такие как конструктивизм и супрематизм, которые легли в основу отечественного дизайна. В отличие от западного подхода, российские дизайнеры уделяли больше внимания созданию оригинальных конструкций, чем отвлеченному поиску новых форм. Этот исторический опыт позволяет нам говорить о наличии триады «материал — конструкция — форма», нежели «материал — технология — форма» в сформировании уникальной отечественной школе дизайна. Тождество конструкции и технологии позволяет «вынести их за скобки» формулы, позволяет взглянуть на материал, как константу формотворчества.

Появление пластмасс привело к пониманию возможности имитации материала и, соответственно, работе дизайнеров с его визуальными характеристиками. В таком ключе, когда речь вновь заходит об имитации, а значит, изобразительности, камуфляже, метафоре и т. п. Материал теряет всю правду физики своих свойств, становится основой декора, а не формы как таковой. Эту парадигму восприятия материала справедливо перенести и на эволюцию графического дизайна. Практически не осталось полиграфических ограничений: размерность, носитель, материал — почти всё возможно. Даже последний барьер — картинная плоскость с ограничением ее габаритов по ширине и высоте — перестала быть форм-фактором для объектов дизайна. Итак, материал работает как декор, технология и конструкция работают как пластические возможности для воплощения объекта, константой дизайна остается человек, с его антропо-метрией и когнитивными возможностями. Новым материалом, из которого дизайн рождает форму, становится информация — ее показ, сообщение, взаимодействие пользователя с информационной средой, посредством манипуляций — переходов и кликов.

Работа с информацией, как с материалом, в дизайне становится отдельной задачей и для студентов-дизайнеров. За последние 10 лет исследованию, как части проектных предпосылок уделяется повышенное внимание. Визуализация становится не только способом демонстрации объекта проектирования, она подсказывает зрителю контекст, в реальности которого существует предлагаемый проект. Инфографика, как специфический способ визуализации включенная в презентацию проекта, воздействует на зрителя убедительно и наглядно, однако она требует наличия количественной информации, и у студентов растет интерес к изучению пользователей, их потребностей и мнений, группировки их по категориям «потребности», «когнитивные функции», «пользовательский опыт».

Смещение современного формотворчества в сторону нематериального мира заставляет выстраивать академическую практику вокруг поиска таких констант дизайна, которые бы не позволили ему слиться с декорированием и оформительством. Как и в профессиональной практике, где информация о пользователях становится новым материалом, как ее качество и количество превращаются в сценарии поведения, так и в области дизайн-педагогики сегодня приходится искать факторы для обоснования эстетики, отличные от декорирования и стилизации.

Здесь следует отметить, что традиционная методика выхода на проектирование, через практику пропедевтических дисциплин, где работа идет с абстрактными изобразительными единицами, позволяет использовать одинаковый понятийно-терминологический аппарат как для объектов предметно-средового дизайна, так и для медиадизайна и дизайна коммуникаций, в том числе работая в совместных командах графиков и предметников. Поэтому в понимании таких категорий, как «формообразование», «конструкция», «структура», «пластика», «тектоника», у студентов, уже выбравших специализацию, недопонимания не возникает.

Традиционно в отечественной школе дизайна объективирование формы было устойчивой практикой, когда конструкция объекта диктовала его форму, а кинематика и технология производства выступали основными факторами, определяющими конечный вид изделия [7]. Это подход, при котором форма объективировалась через технологические и конструктивные особенности объекта. Но в современных условиях такие критерии, как сложность конструкции, отсутствие или усложнение кинематики, размеры объектов и частые изменения форм, делают невозможным определение формы как единственного объективного параметра. Сложность современного дизайна не позволяет считать конструкцию объективирующим фактором.

С другой стороны, в графическом дизайне важным аспектом остается наглядность структурности формы. Это означает, что четкая организация и визуальная структурированность становятся залогом успешного восприятия объекта потребителем. В этой области дизайнеры сосредотачиваются не только на творческом процессе и реализации своего замысла, но и на том, как объект будет восприниматься конечными пользователями. Здесь особенно важна однозначность морфологических аспектов, поскольку зритель должен легко интерпретировать форму и ее назначение. Таким образом, структурность формы в графическом дизайне выходит на передний план и становится важным фактором положительного восприятия продукта.

Современный этап развития дизайна характеризуется тем, что стилистика создаваемых объектов формируется не только на основе функциональных или конструктивных требований, но и на базе художественной образности. Дизайн объектов сегодня активно заимствует идеи из различных визуальных жанров, включая научную фантастику и компьютерные игры. Эти жанры оказывают влияние на восприятие формы и способствуют тому, что формы, созданные на основе вдохновения из смежных областей искусства, обретают временную ус-тойчивость. Это указывает на наличие противопоставления двух подходов: тектонического и пластического. Тектонический подход связан с логикой конструкции, структурной четкостью, тогда как пластический акцентирует внимание на художественной, эстетической стороне объекта, его гибкости и выразительности.

Дизайн-форма современного объекта может быть результатом как тектонического, так и пластического проектирования, эволюция формотворчества ведет к переходу от конструктивно-технологического к образно-коммуникативному подходу. В этом процессе форма начинает восприниматься не просто как технический результат, а как средство коммуникации с пользователем, носитель определенного художественного или информационного образа. Этот переход можно соотнести с двумя подходами к проектированию: тектоническим и пластическим, которые не противоречат друг другу, а дополняют и расширяют возможности дизайнера.

Задача современного дизайнера заключается в том, чтобы найти баланс между функциональностью, конструкцией и художественной образностью объекта. Проектирование сегодня требует от дизайнеров создания устойчивого канала коммуникации между объектом и его пользователем. Это достигается через разработку образно-коммуникативной формы, которая способна передавать ключевые идеи и смыслы, заложенные в объекте. Важную роль в этом процессе играет понятие «тектоника» — композиционная категория, которая транслирует не только физическую структуру объекта, но и переносится в информационное поле, влияя на восприятие объекта пользователем.

Сегодня практика дизайна формируется на стыке разных подходов и концепций, что позволяет создавать более сложные и многослойные объекты. Тектонические и пластические подходы, несмотря на их противопоставление, продолжают развиваться и интегрироваться в процессе проектирования, предлагая новые возможности для выражения дизайнерских идей и установления связи между объектом и его пользователем.

Междисциплинарный подход соединяет художественное видение с навыками программирования и структурного мышления. Это соответствует современным требованиям дизайна, который сталкивается с риском снижения своей ценности и упрощения предметного поля.

Студенты программы «Информаци-онные технологии в дизайне» развивают навыки цифрового дизайна, начиная с основ проектирования. Когнитивный опыт становится ключевым аспектом при работе с цифровым контентом, где важны такие элементы, как размер, масштаб и пропорции. Они изучают динамику восприятия, что требует создания новых форм взаимодействия в цифровой среде. В этом процессе внимание уделяется формированию коммуникации на разных уровнях сложности: элемент — объект — среда. Проектная подготовка студентов строится на последовательности выбора предмета проектирования, от абстракции к конкретным проектам. Сложность проектирования увеличивается, что требует от студентов глубокого понимания технологии, материалов, эргономики и социокультурного контекста. Процесс проектирования включает использование полезного контента, который требует трансформации информации в знание в отличии от развлекательного контента.

Коммуникация, как основополагающий элемент теории общества Никласа Лумана, имеет в дизайне важное значение. На начальном этапе студенты учатся разрабатывать знаки и символы, создавая элементы основы фирменного стиля. В отличие от графического дизайна, где используется стилизация, здесь применяется анализ морфологической структуры объектов. На более высоком уровне студенты проектируют завершенные объекты, что требует глубокого понимания образности и целостности проектных решений. Проекты могут включать как реальные объекты, так и их перенос в цифровую среду. Здесь студенты решают задачи «упрощения» изображения, работая с цветом и формой. Разработка собственных объектов дизайна требует от студентов понимания функциональной обусловленности. Например, проектное задание по созданию шахмат в цифровом формате побуждает студентов обращаться к историческим аналогиям, что способствует более глубокому пониманию формообразования.

В предпроектной подготовке дизайнер должен учитывать не только физические, но и когнитивные практики. Коммуникация становится важным аспектом проектирования, и успех разработки зависит от качества сценарного подхода, в который заложено поведение пользователя. Сфокусировавшись на образовательном контенте, студенты используют свой пользовательский опыт для создания дизайна информации, механики проверки знаний и навыков. В этом контексте важна разработка новых эстетических принципов, основанных на работе с информацией как новом материале дизайна. На создании достоверных образов, обусловленных функциональностью и фиксирующих объекты действительности. Академическая среда служит лабораторией для поиска и формирования этих принципов, обеспечивая развитие дизайна в новых условиях.

Список литературы:

1. Профессиональный стандарт 06.025. «Специалист по дизайну гра-фических пользовательских интерфейсов»: издание официальное: утвержден приказом Минтруда РФ от 29.09.2020 № 60591: дата вступления в силу 07.11.2020. Опубликован на Официальном интернет-портале правовой инфор-мации 27.10.2020.

2. Брызгов Н. В. Московская школа промышленного дизайна: история, на-правления и стилистические особенности // Язык. Словесность. Культура. - 2019. - Т. 9. - №. 4-5. - С. 10-25.

3. Дубова А.А. Парадигма функционального дизайна в формировании эс-тетики современных интеллектуальных устройств и цифрового будущего / Ма-териалы научно-практической конференции «Актуальные проблемы информа-тизации в науке и образовании - 2017» (Зеленоград, 8-9 ноября 2017 г.) [Текст] : сборник статей. - М., 2017. - С. 49-54.

4. Ившин К.С. Методологические основы дизайна наземных транспортных роботов // Дизайн. Материалы. Технология. - 2014. - №. 3. - С. 62-67.

5. Кирюшин А.Н. Структура феномена коммуникации // Гуманитарные и социальные науки. - 2012. - №. 1. - С. 59-67.

6. Принцип Тонета. Мебель из гнутой древесины и стальных трубок: Ката-лог выставки Германского национального музея / Хельмут В. Ланг, Михаэль Тонет и его конкуренты. - Дармштадт: Типография Хайнрих Аньес. - 1991.

7. Хан-Магомедов С.О. Архитектура советского авангарда: в 2 кн. Кн. 1: Проблемы формообразования. Мастера и течения. - М.: Стройиздат, 1996. - 709 с.

В.И. МАРТЫНОВА
Старший преподаватель, аспирант факультета искусств, Санкт-Петербургский гуманитарный университет профсоюзов

V.I. MARTYNOVA
Senior lecturer, postgraduate student of the Faculty of Arts, Saint-Petersburg University of Humanities and Social Sciences

Н.М. ШАБАЛИНА
Доктор искусствоведения, профессор, факультета искусств, Санкт-Петербургский гуманитарный университет профсоюзов

N.M. SHABALINA
Doctor of Arts, professor of the Faculty of Arts, Saint-Petersburg University of Humanities and Social Sciences

КЛЮЧЕВЫЕ ТЕНДЕНЦИИ В СФЕРЕ VR ТЕХНОЛОГИЙ И ИХ ПРИМЕНЕНИЕ В ХУДОЖЕСТВЕННО-ПРОЕКТНОЙ И ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

KEY TRENDS IN THE FIELD OF VR TECHNOLOGIES AND THEIR APPLICATION IN ART DESIGN AND EDUCATIONAL ACTIVITIES

В современном мире проектной художественной деятельности отмечается активное использование VR – виртуальных технологий, что, в свою очередь, актуализирует выработку критериев их применения в системе образования. Проблема интеграции VR в основные образовательные программы художественной направленности акцентирует внимание преподавателей на необходимость обновления специальных учебных курсов. Главной целью настоящего исследования является выявление ключевых тенденций VR-технологий в художественной деятельности и предложение рекомендаций по обновлению образовательных программ в данной области. Социально-ориентированные VR-проекты способны трансформировать как сам процесс создания произведений искусства и объектов проектно-художественной деятельности, так и их восприятия, открывая новые горизонты для художников и зрителей. Значительное внимание уделяется такому явлению, как взаимодействие зрителей с арт-объектами внутри виртуальной реальности и его влияние на личное восприятие искусства. Платформы VR предоставляют уникальные возможности для воплощения художественных идей, что делает их важным объектом для исследования в контексте современной эстетики и искусства.

In the modern world of project-based artistic activity, there is an active use of VR – virtual technologies, which in turn actualizes the development of criteria for their use in the education system. The problem of integrating VR into the main educational programs of artistic orientation focuses the attention of teachers on the need to update special training courses. The main goal of this study is to identify key trends in VR technologies in artistic activity and offer recommendations for updating educational programs in this area. Socially oriented VR projects are able to transform both the process of creating works of art and objects of project-based artistic activity, and their perception, opening new horizons for artists and viewers. Considerable attention is paid to such a phenomenon as the interaction of viewers with art objects inside virtual reality and its influence on personal perception of art. VR platforms provide unique opportunities for the embodiment of artistic ideas. This makes them an important object of research in the context of modern aesthetics and art.

Ключевые слова: виртуальные технологии (VR), художественно-проектная деятельность, система образования, восприятие искусства, арт-объекты, критерии оценки.
Keywords: virtual technologies (VR), artistic and project activities, education system, perception of art, art objects, evaluation criteria.

В последние годы виртуальная реальность (VR) становится неотъемлемой частью художественно-проектной и образовательной деятельности, вводя инновационные подходы к творчеству и обучению. VR-технологии открывают уникальные возможности как для художников, так и для зрителей, позволяя создавать интерактивные, иммерсивные и многогранные произведения искусства, которые выходят за рамки традиционных форматов. В ходе данного исследования рассматриваются ключевые тенденции в сфере VR-технологий, а также их влияние на изменения в эстетических категориях искусства и образовательных практиках.

Анализируя современное состояние VR-искусства, мы можем выделить несколько направлений, способствующих расширению художественного языка и углублению взаимодействия между создателем и зрителем. Применение VR в художественной практике позволяет не только исследовать новые формальные и содержательные подходы, но и углублять понимание культурных и эмоциональных аспектов восприятия искусства. В то же время возникают новые вызовы, требующие от образовательных программ пересмотра методов подготовки студентов и профессионалов в области искусства.

В связи с динамичным развитием VR-технологий возникает необходимость в интеграции технических навыков, таких как трехмерное моделирование и программирование, с теоретическими знаниями о влиянии этих технологий на восприятие и интерпретацию искусства. В результате образовательные курсы могут приобрести мультидисциплинарный характер, объединяющий элементы цифровых технологий, психологии восприятия, философии искусства и практических навыков художественного создания [1].

Данное исследование направлено на выявление потенциальных направлений развития VR в рамках художественной практики и теории, а также формулирование рекомендаций для реформирования учебных планов. Упор на критическое осмысление виртуальных художественных объектов, а также разработка специализированных площадок для их демонстрации и анализа может способствовать укреплению сообщества творцов и исследователей в области виртуальной реальности. В конечном счете внедрение VR в образовательные программы может не только обогатить опыт студентов, но и изменить общий ландшафт современного искусства, способствуя созданию новых форм художественного выражения, взаимодействия и понимания [2].

Отсюда предполагается, что исследование поможет не только глубже понять эстетический и культурный потенциал VR в современном творчестве, но и определить направления для дальнейшего развития этого явления в рамках художественной практики и теории.

Университетские образовательные программы предлагают студентам возможность участвовать в виртуальных выставках, где они могут «посещать» музеи и галереи в 3D-формате. Это позволяет исследовать коллекции произведений искусства из всех уголков мира, рассматривая их в контексте культурной и исторической среды.

VR-технологии позволяют создавать симуляции художественных мастерских, где студенты могут пробовать разные приемы и техники изобразительных искусств. Это дает возможность экспериментировать с материалами и стилями, не требуя значительных затрат на физические материалы.

Создание виртуальных пространств, которые воссоздают исторические и культурные контексты создания произведений искусства, позволяет студентам глубже понимать культурные традиции и художественные направления. Они могут «посетить» значимые исторические места и события, связанные с искусством.

Образовательные платформы используют VR для обучения техникам реставрации произведений искусства, предлагая студентам возможность работать с 3D-моделями и изучать повреждения и восстановление без риска для оригиналов.

Студенты могут участвовать в интерактивных курсах, где они исследуют различные направления и стили искусства через VR. Это может включать виртуальные художественные экскурсии с лекциями и обсуждениями, что делает процесс обучения более погружающим.

Разработка VR-игр, которые обучают студентов искусствоведению через интерактивные задания и квесты, делает обучение погруженным в специфику изучаемого материала. Игроки могут участвовать в миссиях, связанных с искусством, что поможет им закрепить теоретические знания на практике.

Эти примеры подчеркивают потенциал VR-технологий в трансформации образовательного процесса в области искусствоведения, делая его интерактивным, визуально насыщенным и доступным.

Такие изменения могут привести к значительному пересмотру и реформированию образовательных программ и курсов в области искусства, а также к тренингам для художников и дизайнеров. Врачевание обучающих программ будет направлено на включение технических аспектов работы в VR, развитие навыков трехмерного моделирования, а также понимание новых эстетических норм и категорий, возникающих в связи с VR. Курсы могут начать уделять внимание не только практическим навыкам работы в виртуальной реальности, но и теоретическому изучению влияния VR на воспри-

ятие искусства [3]. Обучение в области искусства может стать более мультидисциплинарным, сочетая аспекты компьютерных наук, психологии восприятия, философии искусства и практики создания арт-объектов. Кроме того, новое направление обучения может охватить вопросы критики и анализа VR-проектов, формируя у студентов и специалистов навыки подхода и оценки виртуальных арт-объектов не только с точки зрения технической реализации, но и их вклада в современное искусство в целом. В данной ситуации возможно также разработать особые площадки и арены для демонстрации и анализа VR-артистических проектов, что способствует укреплению сообщества творцов в области виртуальной реальности и ученых.

Исследование нынешнего состояния VR-искусства начинается с глубокого анализа технологических возможностей, предоставляемых виртуальной реальностью художникам, которые стремятся расширить границы своего творчества. Современные VR-платформы позволяют художникам работать в трёхмерном пространстве, создавая произведения, которые могут быть исследованы зрителями с любой точки зрения, в любом масштабе и без ограничений физических законов нашего мира. Это открывает беспрецедентные возможности для экспериментов с формой, цветом, текстурой, а также с пространством и временем внутри произведения искусства. Среди ключевых тенденций в сфере VR-искусства можно выделить несколько направлений:

1. Иммерсивные инсталляции: создание полностью погружающих пространств, которые перемещают зрителя в иные миры, предоставляя уникальные аудио и визуальные ощущения, недостижимые в физическом мире. Это не только расширяет горизонты восприятия, но и позволяет глубже исследовать психологическое и эмоциональное воздействие искусства.

2. Интерактивные произведения: возможности VR для двустороннего взаимодействия с произведением искусства позволяют зрителям влиять на его форму, содержание или сюжет. Это привносит элементы игры и исследования, делая арт-объекты более личными и запоминающимися.

3. Социально ориентированные проекты: в VR-пространстве возникают произведения, нацеленные на изучение и обсуждение актуальных социальных проблем, таких как экология, глобализация, взаимопонимание культур и т. д. VR предоставляет платформу для более глубокого понимания этих вопросов путём визуализации и иммерсивного переживания. Также стоит отметить развитие VR-технологий, которые становятся всё более доступными и пользовательски-дружелюбными, что открывает искусство в виртуальной реальности широкому кругу художников и зрителей и, как следствие, ещё больше расширяет границы и возможности VR-искусства [4].

4. Эксперименты с виртуальным временем и пространством: художники в области VR-искусства активно исследуют нелинейные сюжетные линии и создают работу, где понятия времени и пространства отличаются от их традиционного восприятия. Это позволяет зрителям не только перемещаться по виртуальному пространству искусства, но и влиять на течение времени внутри произведения, что открывает новые возможности для сюжетных поворотов и интерпретаций.

5. Кросс-дисциплинарные проекты: VR-искусство интегрируется с другими областями, такими как наука, технология и образование, создавая мультидисциплинарные проекты, которые расширяют представления о том, что может быть искусством. Художники и ученые вместе работают над созданием образовательных программ или научно-художественных инсталляций, которые делают сложные концепции доступными широкой аудитории через иммерсивный опыт.

В контексте быстроразвивающихся VR-технологий и искусства весь мир стоит на пороге эры, где виртуальное и реальное искусство могут сливаться, создавая совершенно новые формы арт-выражения и взаимодействия с аудиторией. Это возможность не только для художников проявить себя в новой среде, но и для зрителей по-новому пережить искусство, став его непосредственной частью. Такие эксперименты и проекты оказывают влияние на восприятие искусства в целом, переосмысливая его роль и значение в современном мире.

6. Арт-терапия и лечение: VR-искусство начинает находить применение и в сфере психологии и терапии, где созданные виртуальные миры используются для лечения и восстановления эмоционального благополучия людей. Эти проекты часто направлены на снижение уровня стресса, помощь в преодолении фобий или предоставление уникальных средств для медитации и релаксации. Искусство в VR может создавать безопасные виртуальные пространства для пользователей, где они могут взаимодействовать с контентом, способствующим их лечению или спокойствию.

7. Глобализация и культурный обмен: VR-искусство открывает новые пути для глобализации и культурного обмена, позволяя людям со всего мира исследовать и оценивать культурные и художественные проекты, которые ранее были им недоступны [5]. Это не только стимулирует кросс-культурное взаимопонимание и уважение, но и предлагает уникальные возможности для совместных межкультурных проектов, создавая новые формы выражения, объединяющие различные культурные элементы в одно целое в виртуальном пространстве.

Адаптация искусства к виртуальной реальности приводит к появлению не только новых форм и методов художественного выражения, но и ставит перед искусством новые вызовы и задачи — от технологических аспектов создания и воспроизведения виртуальных миров до этических вопросов представления и взаимодействия в таких пространствах. Все это свидетельствует о том, что VR-искусство обладает огромным потенциалом для дальнейшего развития и изучения, предлагая беспрецедентные возможности для исследования границ человеческого восприятия и взаимодействия с искусством.

8. Инновации в образовании. Виртуальная реальность также пролагает новые пути для образовательных инициатив в области искусства, предоставляя уникальные образовательные ресурсы и возможности для студентов и преподавателей. Виртуальные музеи, интерактивные художественные галереи и образовательные платформы в VR облегчают доступ к культурному наследию и современному искусству, преодолевая географические и физические барьеры. Это также предоставляет возможность из первых рук изучать художественные техники и стили, позволяя пользователям взаимодействовать с произведениями искусства в трехмерном пространстве, что добавляет глубины и понимания в образовательный процесс.

9. Новые платформы для представления искусства: развитие VR открывает для художников новые платформы для демонстрации их работ, которые могут не подходить или не оказывать того воздействия в традиционных галереях и музеях. Виртуальные выставки и арт-проекты предлагают альтернативные способы взаимодействия с аудиторией, преодолевая ограничения физического пространства и времени. Это создает новые возможности для экспериментов и инноваций в представлении и распространении искусства, привлекая более широкую и разнообразную аудиторию.

С учетом всех этих факторов становится ясно, что VR-искусство представляет собой волнующую возможность для радикального переосмысления и расширения границ искусства. Оно открывает новые двери для творчества, культурного обмена, образования и социального взаимодействия, предлагая глубокие и значимые способы влияния на общество и индивидуальное сознание. В то же время VR-искусство стоит перед вызовами, связанными с доступностью, этикой и технологиями, требующими тщательного рассмотрения и разработки стратегий для их преодоления.

Виртуальная реальность навсегда изменила пейзаж современного искусства, предоставив художникам невиданные до сих пор возможности для создания, представления и взаимодействия с их работами. Преодолевая границы пространства и времени, VR позволяет создать полностью новые формы искусства, которые могут стимулировать, обучать и вдохновлять аудиторию по всему миру. В то же время это открывает важные вопросы о доступности, этике использования, а также как эти новые технологии могут быть интегрированы и регулированы в области искусства и образования.

Искусство в виртуальной реальности — это не просто новый художественный тренд, это феномен, который расширяет рамки того, как мы оцениваем и взаимодействуем с искусством. Он предлагает новые пути для изучения культурного наследия человечества и в то же время вызывает к рефлексии о будущем искусства и технологий. Однако чтобы полностью реализовать его потенциал, необходимо разработать стратегии для решения этических и технических вызовов, которые он представляет. По мере того как VR-технология продолжает развиваться, будущее VR-искусства выглядит бесконечно перспективным, обещая открыть перед нами еще более захватывающие формы создания и восприятия искусства.

Анализируя влияние виртуальной реальности на эстетические категории и понятия, можно утверждать, что VR способствует переосмыслению западных эстетических традиций. Через призму VR изменения эстетических понятий, таких как красота, форма, пространство и времени в искусстве, подвергаются трансформации, влияя на восприятие аудитории.

Виртуальная реальность представляет собой мощный инструмент, способный трансформировать как художественно-проектную деятельность, так и образовательные практики. Было установлено, что ключевые тенденции в сфере VR-технологий открывают новые горизонты для творчества, взаимосвязи между художниками и зрителями, а также способствуют переосмыслению традиционных форм искусства. Внедрение VR в художественную практику не только расширяет эстетический язык, но и углубляет эмоциональное восприятие произведений, существенно обогащая культурный опыт.

Образование в сфере искусства, в свою очередь, должно адаптироваться к этим изменениям. Необходимость интеграции технических навыков с теоретическими знаниями становится всё более актуальной. Образовательные программы, варьирующие от учебных курсов до тренингов для профессионалов, должны включать в себя изучение трехмерного моделирования, программирования и анализа художественных объектов в контексте виртуальной реальности.

Таким образом, важность формирования новых образовательных парадигм в ответ на динамичное развитие VR-технологий. Площадки для демонстрации и анализа арт-проектов VR могут стать центрами обмена идеями и опыта, что, в свою очередь, будет способствовать укреплению сообщества творцов и исследователей. Внедрение VR в образовательный процесс не только изменит подход к обучению искусству, но и повлияет на полное представление о современном искусстве, открывая путь для новых форм художественного самовыражения и понимания [6]. Ключевые тенденции VR-технологий могут стать основой для формирования нового художественного и образовательного ландшафта, который будет способствовать развитию инновационных практик и обеспечивать более глубокое восприятие искусства в наше время.

Список литературы:

1. Абдуллина М.А., Зимина Е.К., Сырова Н.В. Изучение искусства орнамента как средство художественно-творческого развития личности // Проблемы современного педагогического образования/ Сб. науч. трудов. - Ялта: РИО ГПА, 2024. - Вып. 84. - Ч. 3. - С. 004-007.

2. Ермаков В.А. Компьютерные технологии в дизайне и инженерной графике транспортных средств // Инновации технических решений в машиностроении и транспорте/ Сб. науч. трудов. - Пенза, 2024. - С. 96-98.

3. Рахимкулова А.А., Хайретдинова М.Р., Бакирова З.Х. Технология виртуальной реальности / Сб. науч. трудов // Научно-технический прогресс как механизм развития современного общества. – 2023. - С. 125-129.

4. Пунтус Е. Ю. Искусство в эпоху виртуальной реальности: объединение визуального и виртуального мира // Студент года 2023 / Сб. ст. II Междун. учебно-исследовательского конкурса (6 декабря 2023 г.). В 3-х ч. - С. 421-433.

5. Фашаян Е.Р. Цифровые технологии в музейной культурно-образовательной деятельности // Дизайн. Искусство. Промышленность: Международный журнал научных исследований / гл. ред. д.-р. иск. Н.М. Шабалина. - Челябинск: ИД «Технэ», 2022. - Вып. 9. - С. 41-48. DOI: 10.56900/2312-6116_2022_9_41.

6. Цифровые технологии в дизайне. История, теория, практика: учебник и практикум для вузов / А. Н. Лаврентьев [и др.]; под ред. А. Н. Лаврентьева. - 2-е изд., испр. и доп. - М.: Юрайт, 2023. - 208 с. - (Высшее образование). - ISBN 978-5-534-07962-3. - URL: https://urait.ru/bcode/515504 (дата обращения: 29.09.2023).

7. Mariana-Daniela González-Zamar and Emilio Abad-Segura Implications of Virtual Reality in Arts Education: Research Analysis in the Context of Higher Education Education Science. Department of Education, University of Almeria, 04120 Almeria, Spain 29 August 2020. pp. 15-19.

А.Е. КУРШАКОВА
Студент, ФГАО ВО «Уральский федеральный университет имени первого Президента России Б.Н. Ельцина», кафедра языков массовых коммуникаций

A.E. KURSHAKOVA
Student, Ural Federal University named after the First President of Russia B.N. Yeltsin, Department of Languages of Mass Communications

А.В. БЕЛОУСОВА
Студент, ФГАО ВО «Уральский федеральный университет имени первого Президента России Б.Н. Ельцина», кафедра языков массовых коммуникаций

A.V. BELOUSOVA
Student, Ural Federal University named after the First President of Russia B.N. Yeltsin, Department of Mass Communication Languages

ФОРМИРОВАНИЕ ЛИЧНОГО БРЕНДА – НОВАЯ КОМПЕТЕНЦИЯ В ХУДОЖЕСТВЕННОМ ОБРАЗОВАНИИ

BUILDING A PERSONAL BRAND IS A NEW COMPETENCE IN ART EDUCATION

В статье обоснована необходимость включения в содержание художественного образования компетенций в сфере маркетинговых коммуникаций. В частности, освоения способов формирования личного бренда художника. Арт-бизнес активно развивается и требует особых инструментов продвижения, которыми мастера чаще всего не владеют. Формирование личного бренда позволит им повысить узнаваемость работ, продажи, расширить свой бизнес.

The article substantiates the need to include competencies in the field of marketing communications in the content of art education. In particular, the development of ways to form an artist's personal brand. The art business is actively developing and requires special promotion tools, which the masters often do not own. Forming a personal brand will allow them to increase the recognition of their work, sales, and expand their business.

Ключевые слова: арт-рынок, художественная деятельность, арт-бизнес, личный бренд.
Keywords: art market, artistic activity, art business, personal brand.

Художник сейчас — это не только человек, создающий произведения искусства, но и предприниматель. Поэтому грамотное применение маркетинговых технологий, которые позволяют выделиться на фоне конкурентов и привлечь целевую аудиторию, — это необходимое условие успеха в высоко конкурентной среде арт-бизнеса. Художники особенно остро ощущают необходимость индивидуального позиционирования на рынке, однако затрудняются с выбором инструментов рекламы и связей с общественностью.

Актуальность исследования связана с необходимостью поиска способов продвижения и популяризации художественного творчества во всех его проявлениях, доступных мастерам и художникам для самостоятельного выстраивания траектории позиционирования и использования инструментов рекламы и связей с общественностью, которые помогут не затеряться в потоках информации, найти свою аудиторию и увеличить продажи результатов их творческой деятельности.

Исследование проведено с целью разработки алгоритма формирования личного бренда худож-

ника. Задачи: определить понятия «арт-рынок», «арт-бизнес», «художественная деятельность», «личный бренд»; описать основные функции и свойства, которыми обладает личный бренд, продемонстрировать значимость создания и развития личного бренда на конкретных примерах; предложить алгоритм формирования личного бренда мастера на примере продвижения «Мастера народных художественных промыслов Свердловской области» Парышевой Светланы Борисовны.

Термин «художественная деятельность» тесно связан с понятиями «творчество» и «искусство». «Художественная деятельность является особым видом человеческой активности, главным содержанием которой является создание, хранение, функционирование и передача духовных ценностей» [4]. Результатом художественной деятельности является произведение искусства.

Произведение искусства кроме духовной ценности имеет вполне осязаемую рыночную стоимость. Раскроем понятие «арт-рынок». Это смешанный рынок, в котором формируются условия для покупки и продажи произведений искусства. Произведения искусства обладают определенными, присущими им свойствами: демонстративной престижностью потребления, эксклюзивностью и символической ценностью [3]. Арт-рынок регулирует и формирует взаимоотношения между художником и целевой аудиторией. Таким образом, арт-рынок выполняет сразу несколько важных функций: информационную, посредническую, ценообразующую, стимулирующую и регулирующую [2]. Для того, чтобы выстроить успешную коммуникацию художника и аудитории, необходимо учитывать условия, в которых существует и развивается арт-рынок в настоящий момент.

Пандемия и ее последствия значительно повлияли на состояние арт-рынка не только в России, но и в мире. В этот период значительное число продаж художественного творчества перешло в онлайн-формат. Согласно отчету Art Basel и UBS за 2023 год, мировой рынок искусства в 2022 году достиг объема в 67,4 млрд долларов, что на 29 % больше по сравнению с 2021 годом. В то же время онлайн-продажи составили около 20 % от общего объема, что подчеркивает важность цифровой трансформации для сектора.

Специалисты крупнейшей торговой площадки для поиска, покупки и перепродажи изобразительного искусства Artsy провели исследование среди профессионалов галерей из 68 стран, чтобы выявить ключевые факторы, влияющие на рынок. Онлайн-платформы становятся ключевым инструментом для привлечения новых клиентов, превосходя по значимости традиционные арт-ярмарки. 42 % респондентов отмечают, что онлайн-платформы являются важным источником новых клиентов, а для крупных галерей этот канал является самым эффективным. Онлайн-продажи демонстрируют стабильность, а большие галереи все чаще используют интернет-платформы для увеличения своей клиентской базы [3].

В условиях существования арт-рынка формируется арт-бизнес. Арт-бизнес — это система взаимоотношений, в рамках которой создаются определенные правила, регламентирующие деятельность по продвижению, продаже, покупке и распространению произведений искусства. Это сфера, в которой особое внимание уделяется взаимодействию с аудиторией и конкурентами. В связи с ростом технических возможностей для общения со зрителем онлайн, конкуренция за внимание потребителя значительно возросла по сравнению с предыдущим столетием. В эффективной коммуникации с аудиторией важную роль играет творческая индивидуальность и сознательно созданный публичный образ художника, то есть «личный» или «персональный» бренд.

Можно сказать, что персональный брендинг — это создание актива, который принадлежит конкретному человеку и, помимо внешних качеств, включает в себя определенные уникальные знания, которыми обладает и может поделиться этот человек [6]. Персональный бренд — образ, который формируется в глазах других людей на основе профессиональных и личных качеств мастера, его достижений и репутации и может стать основным инструментом продвижения бизнеса в выбранной нише. Хьюберт Рамперсад считал основными компонентами личного бренда аутентичность, честность, логичность, специализацию бренда, особенность, видимость, постоянство, доброжелательность, эффективность [7].

Вид личного бренда может быть разным в зависимости от ключевой задачи продвижения: «эксперт», «человек-эпатаж», «свой человек». Как правило, используется один из этих видов либо смешанный вариант.

Так, «эксперт» рассказывает исключительно о рабочих процессах, делится фактами и историями из профессиональной жизни. Его личная жизнь остается тайной для аудитории. Данный вид подходит узкопрофильным специалистам. Есть и существенный минус — это ограничение в рамках одной тематики.

Яркий пример личного бренда «эксперт» — уральский художник Красил Макар, который утверждает, что ему 135 лет, и тщательно скрывает свою внешность. Художник обращается к традиции уральского красильного дела XVII–XIX веков, для которой характерно использование кистевых мазков с «разбелом». Несмотря на отсутствие подробностей личной жизни, его работы и запоминающийся стиль создали художнику авторитет по всему Уралу, их можно увидеть не только на Уральской индустриальной биеннеале и триеннале в галерее «Гараж» — они встречаются и на улицах городов. Недавно художник создал уличные инсталляции для Екатеринбурга и Тюмени. В данном случае успешный личный бренд в социальных сетях построен на полном погружении в работу мастера, оставляя его личность тайной.

«Человек-эпатаж», как правило, принимает участие в интригах, сплетнях, слухах. Многие публичные личности применяют именно этот подход. Однако образ «эпатажного» мастера не всегда должен быть связан со скандальными событиями. Зачастую «человек-эпатаж» всего лишь транслирует образ, который сильно отличается от других. Он может привлекать внимание уникальной внешностью, яркой одеждой, манерой общения. Основным достоинством данного вида личного бренда является узнаваемость. Аудитория быстро и легко запоминает необычный образ автора и, соответственно, проявляет больший интерес к его работам в дальнейшем.

Примером эпатажного мастера можно считать уральского кузнеца Александра Лысякова. В первую очередь, аудиторию привлекает запоминающаяся внешность. «Вдруг я стал замечать, что ко мне подходят люди и просят сфотографироваться, говорят, что я похож на Деда Мороза. И я понял, что нечего думать — у меня появилась новая работа», — рассказывает мастер интернет-порталу E1 [8]. Образ «дедушки из сказки» стал неотъемлемой частью кузнеца и, несомненно, оказал влияние на восприятие его работ аудиторией. Изделия Александра сразу же переняли «сказочные» особенности своего автора и стали поистине уникальным феноменом. Кроме того, Александр Лысяков активно делится своим мировосприятием с аудиторией. Его высказывания отличаются прямотой, которая может понравиться не каждому, но именно это и делает образ «человека-эпатажа» особенным и привлекательным в глазах аудитории.

«Свой человек» умело сочетает в себе профессиональную и личную жизнь. Он рассказывает что-то о себе, чтобы показать, что он живой, как и все остальные. «Свой человек» — это наиболее гибкий вид, сочетающий в себе экспертность и возможность демонстрировать личностные качества, делиться подробностями своей жизни [1].

Например, благодаря выстраиванию грамотной коммуникации с аудиторией и формированию личного бренда «свой человек» большим успехом пользуются изделия уральского дизайнера Нины Ручкиной. Не просто так её имя и фамилия обязательно присутствуют на каждом платке. «Тем самым я несу ответственность за всё, что делаю — самым дорогим, что у меня есть — моим именем», — рассказала дизайнер в интервью для интернет-издания Designers from Russia [5]. Благодаря четко сформулированной философии личного бренда дизайнеру удалось привлечь к своим изделиям множество ярких и смелых женщин с похожими взглядами.

Создание личного бренда художника требует целенаправленного использования различных инструментов продвижения: узнаваемый стиль; активная интернет-коммуникация (регулярная работа в социальных сетях, диджитал-реклама); использование возможностей полиграфической рекламы, которая помогает пролонгировать продвигающее воздействие непосредственного контакта художника с покупателем при прямых продажах и является наиболее эффективным способом привлечения внимания и закрепления визуальных ассоциаций. Кроме того, значимой составляющей можно назвать поведение человека, являющегося лицом персонального бренда. Сюда относятся любые его действия, методы решения сложных ситуаций, ценности и философия, которую он пытается донести до аудитории.

Алгоритм создания персонального бренда рассмотрим на примере продвижения мастера народных художественных промыслов Свердловской области Светланы Парышевой.

Вид бренда — «свой человек». Часть составляющих бренда сформированы спонтанно. Светлана Парышева — мастер, целью деятельности которого является не столько продвижение собственного бизнеса, сколько сохранение и развитие традиций уральской лаковой росписи по металлу. Авторская роспись подносов, создание сувениров с образами росписи, активная образовательная и популяризаторская деятельность информацию — об этих сторонах творчества мастера можно получить в социальных сетях и личных встречах со Светланой на мастер-классах, выставках и фестивалях.

Для целенаправленного формирования бренда был проведен детальный анализ специфики рынка и целевых аудиторий, выявлена необходимость уточнения ниши для каждого вида товаров и услуг и более точного определения интересов и потребностей различных групп потребителей. С многоаспектностью бизнеса мастера связана необходимость корректировки фирменного стиля, усиление визуальной составляющей бренда в различных видах онлайн и офлайн-коммуникации с целевой аудиторией, а также постоянное упоминание имени и ценностей философии мастера.

Так, например, в ассортименте изделий Светланы Парышевой есть платки, в принтах которых используются изображения с уральской лаковой росписью. Нами была рассмотрена возможность продвижения платков как модного аксессуара для фотосессий. Это позволит охватить широкий пласт

платежеспособной аудитории: женщин, которые желают выделиться и продемонстрировать свой индивидуальный стиль. Интернет-коммуникацию мы предлагаем обогатить профессиональными фешн-фотографиями, запоминающимися слоганами и позитивными отзывами покупательниц. В качестве печатных рекламных носителей нами были выбраны: афиша, каталог и открытка. Афиша выступает как наиболее эффективный способ привлечения внимания в офлайн-пространстве, каталог — демонстрация и знакомство с изделиями, а открытка позволяет повысить лояльность клиентов с помощью эффекта персонификации, который возникает, когда покупатель читает персональную благодарность от автора.

Итак, создание персонального бренда — это масштабная работа по поиску сильных сторон его владельца и построению узнаваемого образа для целевой аудитории.

Включение в образовательную программу практики формирования персонального бренда позволит художнику:

— взглянуть на себя и свое творчество глазами покупателя;

— приобрести опыт демонстрации своего мастерства в логике рыночных отношений;

— понять, насколько он является компетентным экспертом в своей области и умеет это показать;

— понять, что персональный бренд развивается на протяжении длительного периода времени и требует определенных материальных вложений;

— приобрести ряд коммуникативных навыков, позволяющих быстро реагировать на изменяющиеся потребности аудитории и выступать на публике.

Опыт формирования личного бренда позволит художнику повысить узнаваемость, продажи, сделать свой бизнес максимально успешным.

Список литературы:

1. Атикуллах И. Развитие личного бренда. - [Электронный ресурс]: https://cyberleninka.ru/article/n/razvitie-lichnogo-brenda/viewer (дата обращения 10.09.2024).

2. Долганова Е.А. Арт-рынок: теория. - [Электронный ресурс]: https://artandyou.ru/art/art_ryinok_teoriya/ (дата обращения 10.09.2024).

3. Ибрагимова М. Состояние арт-рынка 2024: итоги и прогнозы. - [Электронный ресурс]: https://vc.ru/growth/1433638-sostoyanie-art-rynka-2024-itogi-i-prognozy

4. Калюжная Е.Г. Художественно-творческая деятельность: понятие, структура, педагогический потенциал. - [Электронный ресурс]: https://cyberleninka.ru/article/n/hudozhestvenno-tvorcheskaya-deyatelnost-ponyatie-struktura-pedagogicheskiy-potentsial (дата обращения 10.09.2024).

5. Плотникова Н. Нина Ручкина: «В Москве построить бизнес легче, чем в Екатеринбурге». - [Электронный ресурс]: https://globalcity.info/opinion/16559 (дата обращения 10.09.2024).

6. Сухарев А.Н. Арт-рынок: теоретические и практические аспекты. - [Электронный ресурс]: https://cyberleninka.ru/article/n/art-rynok-teoreticheskie-i-prakticheskie-aspekty (дата обращения 10.09.2024).

7. Таранова Ю.В. Персональный бренд: понятие, инструменты, этапы формирования . - [Электронный ресурс]: https://cyberleninka.ru/article/n/personalnyy-brend-ponyatie-instrumenty-etapy-formirovaniya (дата обращения 10.09.2024).

8. Хазинурова А. Дедушка-кузнец с Шарташа: «Проще поздравить с Новым годом, чем объяснять, что я не Дед Мороз». - [Электронный ресурс]: https://www.e1.ru/text/gorod/2017/12/19/52806741/ (дата обращения 10.09.2024).

И.А. БОРТАШ
Преподаватель Колледжа дизайна и декоративного искусства РГХПУ им. С.Г. Строганова

I.A. BORTASH
Lecturer at the College of Design and Decorative Arts of the of the Russian State Stroganov University of Design and Applied Arts

АКТУАЛЬНЫЕ ЗАДАЧИ СОВРЕМЕННОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ И ХУДОЖЕСТВЕННО-ПРОМЫШЛЕННОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ: ДИЗАЙН-ИССЛЕДОВАНИЕ КАК НЕОТЪЕМЛЕМАЯ ЧАСТЬ УЧЕБНОГО ПРОЦЕССА

CURRENT TASKS OF MODERN EDUCATIONAL AND ARTISTIC-INDUSTRIAL ACTIVITIES. DESIGN RESEARCH AS AN INTEGRAL PART OF THE EDUCATIONAL PROCESS

В статье рассматривается роль дизайн-исследования в образовательном процессе и его значение для формирования ключевых навыков у студентов. В условиях быстроменяющегося мира, где критическое мышление, креативность и практическое применение знаний становятся все более важными, дизайн-исследование выступает как эффективный инструмент обучения.
Подчеркивается, что интеграция дизайн-исследования в учебные программы не только обогащает образовательный процесс, но и формирует компетенции, необходимые для успешной адаптации к требованиям современного рынка труда.

The article examines the role of design research in the educational process and its importance for developing key skills in students. In a rapidly changing world, where critical thinking, creativity and practical application of knowledge are becoming increasingly important, design research acts as an effective teaching tool.
It is emphasized that the integration of design research into curricula not only enriches the educational process, but also forms the competencies necessary for successful adaptation to the requirements of the modern labor market.

Ключевые слова: художественное образование, дизайн, образовательный процесс, исследование, технологии, креативность, культурное наследие, арт-дизайн.
Keywords: art education, design, educational process, research, technology, creativity, cultural heritage, art design.

Художественное образование — это сложная система подготовки квалифицированных специалистов всех видов пластических искусств и искусствоведов, которая обеспечивает подготовку высшей и средней квалификации и включает в себя профессиональное общее художественное образование и эстетическое воспитание.

Спрос на специалистов различных направлений в области дизайна возрастает. В связи со спросом растет и количество разнообразных учебных заведений, готовых предоставить образовательные услуги в данной области.

В процессе обучения по специальности «Дизайн» необходимо не только дать студентам базовые знания рисунка, живописи и художественного проектирования, но и научить их грамотно выстраивать дизайн-процесс.

К сожалению, одной из основных проблем современного образования является нежелание обучающихся изучать и анализировать исходные данные, современные тенденции, социальные условия, политическую ситуацию в стране и мире.

Молодое поколение в большинстве своем ориентировано на быстрое получение результата. Но специалисту очень важно с первых шагов проектной деятельности выстроить профессиональный алгоритм работы, научиться не только ставить цели и задачи, находить пути их решения, но и смотреть на процесс дизайн-проектирования с различных точек зрения.

Академическое образование является основой для получения знаний и навыков, необходимых для успешной работы в различных отраслях и личного развития человека. Его характерной особенностью является широкий спектр предметов и дисциплин, что способствует всестороннему развитию. Богатый опыт художественного образования в России включает изучение различных областей, таких как гуманитарные науки, естественные науки, социальные науки и даже технические. Это обеспечивает учащимся разнообразный интеллектуальный опыт, который также играет важную роль в создании образованного общества. Передаваемые традиции художественного образования не только включают в себя освоение технической эстетики, но и формируют культурную идентичность и эстетическое восприятие, более глубокое понимание искусства. Это дает не только знания и навыки, но и развивает личные качества, необходимые для существования в современном мире.

Учебный процесс в художественном образовании представляет собой интеграцию теоретических знаний и практических навыков, направленных на формирование творческой личности профессионального художника и дизайнера. Он включает в себя различные аспекты обучения, которые актуальны для будущих специалистов в области изобразительного искусства, дизайна, архитектуры, искусствоведения и других смежных профессий [1].

В большинстве учебных заведений существует общий курс, подготавливающий специалистов в области дизайна.

В первый год обучения студенты изучают дисциплины, благодаря которым осваивают основы композиции, особенности формообразования, цветоведение, черчение. Эти базовые знания необходимы для дальнейшего погружения в изучение профильных дисциплин на старших курсах.

В начале обучения необходимо уделить особое внимание лекционным занятиям и практическим работам, включающим упражнения для получения практического опыта ручной подачи проектов. Благодаря им студент будет иметь представление о законах композиции и средствах графической гармонизации, уметь применять понятие пропорций и масштаба, обладать высоким уровнем проектной подачи. Изучение этих дисциплин способствует освоению принципов, которые впоследствии помогут студенту создать визуально гармоничные и функциональные работы.

Обучение на старших курсах помогает более глубоко погрузиться в процесс создания дизайн-продукта. В своих проектных поисках студент уже может опираться на знания в области истории искусства, истории дизайна, эргономики, материаловедения и различных компьютерных программ, которые помогут визуализировать полученные результаты.

Дизайн-исследования представляют собой важный компонент образовательного процесса в области дизайна, который способствует получению новых знаний об исследуемом объекте, необходимых для решения задач и проблем его использования, проектирования, производства, поддержания жизненного цикла, утилизации, позиционирования. Благодаря изучению и анализу различных материалов по теме проектирования студенты могут глубже понять контекст, в котором они работают. Исследовательская работа также помогает развивать критическое мышление, необходимое для создания различных дизайнерских решений и формирует умение делать выводы [6].

Система образования постоянно эволюционирует, и дизайн-исследования играют одну из ключевых ролей в этой трансформации, предлагая инновационные методы и подходы к обучению. Сейчас дизайн-исследование является не только частью процесса проектирования, его интеграция возможна и в образовательный процесс изучения других профессиональных дисциплин.

Дизайн-исследования необходимо проводить и во время изучения базовых дисциплин. Изучая основы композиции, цветоведения, формообразования, типографики и других профильных предметов, важно пробудить желание к познанию нового, к изучению опыта предыдущих поколений и его современному прочтению. Образовательная система давно практикует фиксирование полученных на лекционных занятиях знаний не только в ходе создания практических работ, но и подбором дополнительного материала по теме. Подобранный материал можно оформить в виде альбома, мудборда или презентации. Эта подборка поможет систематизировать знания и пригодится будущим специалистам в дальнейшем [1].

Дизайн-проектирование — процесс с четко выстроенным порядком действий, имеющий последовательное развитие и структуру. Нельзя сказать, что какой-то этап менее или более важен. В дизайн-проектировании важны все стадии разработки. Порядок решения дизайнерских задач включает в себя систематический подход к решению проблем и улучшению процессов. Четко выстроенная схема действий помогает молодым специалистам продуктивно работать и достигать желаемых результатов. В процессе разработки важно помнить, что значение имеет не только продвижение вперед, но и возвращение к пройденным этапам, что позволяет более качественно подойти к процессу проектирования с учетом полученных на разных этапах знаний.

Отправной точкой любого дизайн-проектирования является проведение предпроектных исследований. Исследовательская работа в области дизайна включает в себя изучение и анализ различных аспектов, таких как исторические предпосылки, изучение аналогов, изучение теории цвета, изучение особенностей композиции и формообразования, типографику, современные материалы, современные техники и технологии, пользовательский опыт. Этот процесс помогает понять, как визуальное оформление влияет на восприятие и взаимодействие с продуктом. Не стоит забывать, что визуальная составляющая объектов дизайна привносит не только эстетику, но способна повлиять на его функциональность. Эстетически гармоничные формы, как правило, более привлекательны для потребителей, и именно они определяют первое впечатление от дизайн-продукта [5].

Благодаря предпроектным исследованиям процесс проектирования обогащается необходимые данными для полноценной разработки. Это помогает грамотно поставить цели и задачи проектирования и спланировать ход работы. Всестороннее изучение объекта проектирования в учебном процессе, с учетом культурных и социальных задач, технических и технологических возможностей даст молодому специалисту больше возможностей для профессиональных разработок.

Особое место в дизайн-проектировании занимает разработка целостной концепции. Концепция в дизайне — это основа, на которой строится весь проект. Она включает в себя основные идеи, принципы и цели, которые будут направлять процесс разработки. Концепция будущего проекта неразрывно связана с историей искусства и историей дизайна, с изменениями потребительских запросов, с технологиями и техниками того или иного времени. Понимание исторического контекста помогает лучше сформировать концепцию и выделить актуальные элементы для современного использования. Исследование, направленное на изучение истории, помогает обогатить художественно-эстетическую сторону проектируемого объекта. При этом не стоит забывать, что необходимо учитывать функциональные требования. Дизайн-проект должен быть удобным, практичным и эффективным в использовании. Гармония синтеза эстетики и функционала создает единое целое, и это вызывает не только положительные эмоции у потребителей [3].

Изучение культурного наследия и технологических разработок, преемственность традиций отечественных достижений является одним из основных элементов образовательной системы в России. Важно понимать, что передача теоретического и практического опыта переживает новый этап развития. Эти знания позволяют понять контекст, в котором возникли определённые направления и практики, что, в свою очередь, помогает дизайнерам осознать, как социальные, культурные и технологические изменения влияют на дизайн. Дизайн трансформируется и адаптируется к новым потребностям социума. Изменение культурных ценностей, таких как приоритеты по равенству и инклюзии, влияют на творческие поиски молодого специалиста, который должен учитывать разнообразие и создавать доступные продукты для всех.

Изучение и анализ прошлого помогают выявить успешные идеи и принципы, которые можно адаптировать в новых проектах для создания востребованных и функциональных дизайн-продуктов. Это может быть выражено в изменении форм, цветов и текстур, которые становятся актуальными.

Анализ не только успешных объектов дизайна из прошлого может вдохновить современных дизайнеров, но и не самые удачные примеры из истории способны повлиять на мышление молодого специалиста. Понимание факторов, способствовавших успеху или провалу того или иного дизайн-продукта, помогает избегать ошибок и находить эффективные решения.

Изучение истории и опыта пройденных лет также поможет проследить эволюцию методов создания материалов и технологий в дизайне. Эти знания позволяют дизайнерам использовать и адаптировать их к современным трендам.

Одним из аспектов профессионального роста молодого специалиста является формирование индивидуального стиля. Дизайн-исследование в образовательном процессе обогащает внутренний мир студента, что, в свою очередь, благоприятно сказывается на профессиональной деятельности. Оно не только расширяет кругозор, но и помогает выявить элементы, которые резонируют с личными предпочтениями, это позволяет увидеть новые подходы к художественному самовыражению [4].

Изучение различных стилей и направлений в искусстве, исследование различных художественных школ и их ярких представителей, помогает сформи-

ровать собственный язык художественной подачи, вдохновляясь, как классическими, так и современными произведениями. Погружение в исследование предоставляет будущим дизайнерам вдохновение и новые идеи, что способствует более креативным и инновационным решениям в проектировании.

Конечно, не все задачи можно решить, обратившись к архивам, но именно анализ истории и ситуации в целом дает более глубокое понимание целей проектирования и помогает глубже понять эстетические и технологические аспекты.

Дизайн-исследование и анализ проектной ситуации также помогают сформулировать четкие концептуальные идеи, которые служат основой для проектирования. Это позволяет избежать путаницы и сосредоточиться на наиболее важных аспектах проекта.

В процессе сбора материала по теме проектирования необходимо уделить внимание и современной ситуации на рынке и сбору информации о целевой аудитории разрабатываемого продукта. Исходные данные, полученные при анализе аудитории, помогут определить, кто является конечным пользователем продукта. Исследование позволит выявить информацию о текущих трендах, предпочтениях пользователей и недостатках аналогичных продуктов, это поможет дизайнерам принять обоснованные решения на этапе концепции и проектирования. В условиях быстро меняющегося рынка этот анализ позволит адаптировать проектирование к новым трендам и технологиям, обеспечивая актуальность и конкурентоспособность. Полученные знания позволят создать дизайн, который будет удовлетворять именно потребностям и ожиданиям.

Сложно представить само понятие «дизайн» без технических и технологических инноваций. Развитие дизайна напрямую связано с промышленными достижениями и техническим прогрессом. Технический и технологический прогресс оказал значительное влияние на дизайн в различных областях, от графического дизайна до архитектуры. Современные дизайнеры имеют доступ к различным программам и инструментам, которые упрощают процесс проектирования. Разнообразие инструментов для визуализации позволяет дизайнерам экспериментировать и создавать более сложные проекты [2].

Визуализация играет важную роль в процессе дизайн-проектирования, позволяя представить концепцию, конструкторские особенности, чертежи и сам объект в наглядной форме. Компьютерная графика дает возможность дизайнерам быстро и эффективно переводить свои идеи в визуальную форму, будь то графическая разработка или объёмно-пространственная форма. Благодаря графическим программам современные дизайнеры значительно сократили время, затрачиваемое на создание и редактирование визуального контента, что не только улучшило качество и эффективность работы, но и открыло новые горизонты для творческого самовыражения.

Но не только новые компьютерные программы оказывают влияние на современные дизайн-разработки, огромную роль играют разработки новейших материалов и способов их создания.

Сейчас уже трудно удивить кого-то 3D-печатью, но всего 50 лет назад трудно было представить, что дизайнер сможет создавать физические объекты с высокой точностью и интересными формами. Эта технология дала больше возможностей для прототипирования и производства уникальных изделий без больших затрат. С развитием технологий 3D-печати и появлением более современных материалов для реализации проектов ее роль в дизайне будет только возрастать, что откроет новые возможности для инноваций и креативности. 3D-печать становится важным инструментом для дизайнеров, способствуя созданию уникальных и функциональных объектов, которые отвечают современным требованиям и ожиданиям пользователей [2].

Появление таких технологии, как виртуальная и дополненная реальность, кардинально поменяли подход к взаимодействию с цифровым контентом и расширили границы восприятия. Ведущие художественные учебные заведения, отвечая требованиям современного рынка, открывают кафедры и направления мультимедиа дизайна. Виртуальная и дополненная реальность меняют подходы к визуализации и взаимодействию с дизайном. Дизайнеры могут создавать интерактивные прототипы и представлять идеи в более захватывающем формате.

При работе с дополненной реальностью, которая накладывает цифровую информацию на реальный мир, пользователи могут увидеть окружающую их среду с новыми элементами, дополненными графикой, текстом или анимациями. При помощи данной технологии в процессе разработки дизайнер способен увидеть, как объекты или пространства будут выглядеть в той или иной проектной ситуации, это в свою очередь облегчает принятие тех или иных решений. Введение виртуальной реальности в учебный процесс открывает новые горизонты и возможности для развития этой области, иммерсивные объекты позволяют дизайнерам и пользователям взаимодействовать с объектами и пространствами на новом уровне.

Технологические разработки в области материалов и процессов их создания способствуют появлению более экологически чистых продуктов. Вторичная переработка материалов в дизайне становится всё более актуальной темой в условиях

роста потребления и необходимости защиты окружающей среды. Молодые специалисты могут не только использовать переработанные материалы, а также предложить свои методы вторичного использования и разработать решения, минимизирующие воздействие на окружающую среду. Использование вторичных материалов и отходов может послужить и отправной точкой для создания концепции. В такой ситуации материал уже будет влиять на формообразование и конструкторские особенности проекта.

Отходы и вторичные материалы также можно использовать в качестве источника вдохновения. Переработанный пластик, стекло, текстиль и металл получают новое прочтение и обладают уникальным внешним видом, что позволяет дизайнерам создавать индивидуальные и оригинальные продукты.

Переработка материалов в дизайн-проектировании представляет собой перспективное поле, которое способствует не только защите окружающей среды, но и развитию креативности и инноваций в различных областях. Художники и дизайнеры активно применяют переработку в своем творчестве, превращая их не только в малые архитектурные формы, мебель, но и в инсталляции и декоративные элементы. Это привлекает внимание к проблемам пластиковых отходов и побуждает к более ответственному потреблению. Современные проблемы экологии способствуют вторичной переработке материалов занимать ведущие позиции в процессе дизайн-проектирования. Стремление к экономии ресурсов и вниманию к экологии будет побуждать дизайнеров экспериментировать с новыми способами использования переработанных материалов.

Технические инновации не только изменяют способы создания и восприятия дизайна, но и формируют новые ожидания пользователей, что влияет на содержание и подходы дизайнеров. Технический и технологический прогресс оказывает большое воздействие на проектные разработки, меняет правила игры и создает новые возможности для творчества и инноваций. Дизайнеры должны адаптироваться к новым технологиям и подходам, чтобы оставаться конкурентоспособными и создавать эффективные и функциональные решения.

Сбор и анализ данных помогают студентам выявлять реальные потребности пользователей, что приводит к созданию более интуитивных и удобных продуктов. Это создает основу для принятия обоснованных дизайнерских решений и улучшает общий пользовательский опыт [4].

Помимо получения новых знаний, исследовательская работа, предшествующая созданию дизайн-продукта, формирует у студентов критическое мышление, которое является важным навыком, помогающим анализировать информацию и принимать обоснованные решения. Начинающий дизайнер должен понимать, что важно не только находить ответы, но и задавать правильные вопросы. В процессе обучения полезным опытом будет организация групповых обсуждений на разных этапах работы, это способствует не только рассмотрению проблемы с различных точек зрения, но и воспитывает уважение к другому мнению. Так же коллективное обсуждение дает навыки аргументировать собственные позиции и отстаивать свою точку зрения на ту или иную проектную задачу. Обратная связь с преподавателями и коллегами по цеху играет важную роль в развитии критического мышления. Осознание собственных удач и промахов также поможет понять, что можно улучшить свои способности к критическому анализу.

Дизайн-исследования, проходящие в процессе создания проекта специалистами среднего и высшего профессионального образования, не ограничиваются теоретическими исследованиями, они также включают практические разработки дизайн-продукта. Нередко теоретические исследования являются важным средством для решения практических задач, поставленных перед студентом, также как практика помогает дополнить теоретическую базу знаний. Теория помогает студентам понять, как функционируют различные элементы дизайна. В то же время практика позволяет тестировать эти теории и адаптировать их в реальных условиях. Теоретические знания обогащаются практическим опытом, а практические выходы получают теоретическую поддержку.

Синтез этих знаний предоставляет студенту базу для анализа, понимания и интерпретации различных аспектов дизайна, что, в свою очередь, помогает в разработке интересных решений [7].

Влияние дизайн-исследования на проектную деятельность способствует пониманию потребностей пользователей, предпочтений целевой аудитории. Это помогает дизайнерам создавать более релевантные и комфортные решения, соответствующие ожиданиям потребителей.

Выполнение дизайн-исследований в ходе учебного процесса дает студентам представление о том, что они могут ожидать в будущей профессиональной деятельности. Это помогает лучше подготовиться к работе в команде и взаимодействию с клиентами. Молодым специалистам важно понимать, что сбор данных является ключевым этапом в процессе дизайна, так как он помогает понять потребности потребителей и контекст, в котором будет использоваться продукт. Это способствует созданию более эффективных и интуитивно понятных решений. Дизайн-исследования помогают идентифицировать потенциальные проблемы на ранних стадиях,

что позволяет их исправить до начала проектирования, а также снизить риски и финансовые затраты, связанные с изменениями в продукции.

Таким образом, дизайн-исследования в учебном процессе являются важным инструментом, который значительно улучшает качество проектирования и позволяет создавать более успешные и ориентированные на современные тенденции и пожелания пользователя решения. Поиск различных вариантов решения поставленных задач, удовлетворение потребительских нужд и пожеланий способны повысить качество проектируемого продукта.

Примечания:

1. Жданова Н.С. Методика обучения учащихся основам дизайна: учебное пособие / Н. С. Жданова. - М.: Флинта, 2015. - 190 с. - Текст: электронный // Лань: электронно-библиотечная система. – URL: https://e.lanbook.com/book/72721

2. Лаврентьев А.Н. История дизайна: учебное пособие. - 2008. - 303 с.

3. Лауэр Д., Пентак С. Основы дизайна. - СПб.: Питер, 2014. - 304 с.

4. Лидвелл У., Холден К., Батлер Д. Универсальные принципы дизайна. - СПб.: Питер, 2012. - 272 с.

5. Мартин Б., Ханигтон Б. Универсальные методы дизайна. - СПб.: Питер, 2014. - 208 с.

6. Методология дизайн-проектирования: учебно-методическое пособие / сост. И. П. Кириенко, Е. Ю. Быкадорова. - М.: Флинта, 2021. - 117 с. - ISBN 978-5-9765-4744-5. - Текст: электронный // Лань: электронно-библиотечная система. - URL: https://e.lanbook.com/book/182818

7. Сложеникина Н.С. Основные этапы истории российского и зарубежного дизайна: учебное пособие / Н.С. Сложеникина. - 3-е изд., стер. – М.: Флинта, 2019. - 362 с. - ISBN 978-5-9765-1614-4. - Текст: электронный // Лань: электронно-библиотечная система. - URL: https://e.lanbook.com/book/152409

И.В. ЛОБАЧЕВА
Преподаватель высшей категории КДДИ РГХПУ им. С.Г.Строганова

I.V. LOBACHEVA
Teacher of the highest category of the College of Decorative Art of the Russian State Stroganov University of Design and Applied Arts

СПЕЦИФИКА ПОДГОТОВКИ СПЕЦИАЛИСТОВ ПО НАПРАВЛЕНИЮ «ДИЗАЙН» В СИСТЕМЕ СПО. ОПЫТ АДАПТАЦИИ МЕТОДОВ ПРОЕКТИРОВАНИЯ

SPECIFICITY OF TRAINING SPECIALISTS IN THE DIRECTION OF «DESIGN» IN THE SYSTEM OF SECONDARY EDUCATION. EXPERIENCE IN ADAPTATION OF DESIGN METHODS

В основе статьи лежит опыт внедрения адаптированной методики при работе над курсовыми и дипломными проектами в рамках направления «Дизайн» СПО. Автор исходит из положения, что методы работы над проектными заданиями в рамках СПО должны значительно отличаться от методов, используемых при разработке курсовых заданий в бакалавриате, в системе высшего образования. Ключ к решению данной методической задачи – в особом подходе, позволяющем создать механизмы проектной работы с учетом возрастных характеристик, объёма знаний, особенностей восприятия обучающихся в возрасте от 15-20 лет. Одной из ошибок в подготовке специалистов является директивность при подготовке обучающихся на СПО. Постановка проектной задачи и методы проектирования, как правило, не дифференцируются в зависимости от возрастной категории обучающихся, в то время как люди в возрасте от 15-20 лет имеют не только эмоциональные особенности, у них при выполнении проектных заданий другая система мотивации. Задача публикации - обозначить различия в постановке проектной задачи, способной мотивировать обучающегося к разработке проекта, основанного на более глубоком понимании темы и материалов исследований.

This article is based on the experience of implementing an adapted methodology when working on course and diploma projects within the framework of the Design direction of secondary vocational education. The author proceeds from the position that the methods of working on project assignments within secondary vocational education should differ significantly from the methods used in developing course assignments for a bachelor's degree. The key to solving this methodological problem is a special approach that allows creating project work mechanisms taking into account the age characteristics, volume of knowledge, and perception features of students aged 15-20 years. Probably, today one of the mistakes in training specialists is the defectiveness in preparing students for secondary vocational education. The formulation of a project task and design methods, as a rule, are not differentiated depending on the age category of students, while people aged 15-20 years not only have emotional characteristics, they have a different motivation system when completing project assignments. The objective of this publication is to identify the differences in the formulation of a project task that can motivate a student to develop a project based on a deeper understanding of the topic and research materials.

Ключевые слова: дизайн интерьера, дизайн-образование, среднее профессиональное образование, дизайн для молодежи, проектное мышление, педагогика, дизайн-метод, мотивация.
Keywords: interior design, design-education, secondary vocational education, design for young people, design thinking, pedagogy, design-method, motivacion.

Человеческое познание зависит от ступеней общности людей, от форм их кооперации, от характера человеческого труда.

Н. Бердяев

1. Специфика подготовки учащихся СПО по направлению «Дизайн»

Сегодня средний возраст учащихся в системе СПО (специальное профессиональное образование) от 15 до 20 лет. Данный возрастной период имеет

свои ярко выраженные, характерные особенности. Согласно общепринятой возрастной периодизации данную категорию людей принято обозначать: «студенческий возраст», «ранняя зрелость», «поздняя юность» [1]. Психологи обращают внимание на характерные признаки, отличающие период юношества от других возрастных периодизаций. И.С. Кон определяет молодёжь как социально-демографическую группу, выделяемая на основе совокупности возрастных характеристик, особенностей социального положения и обусловленных тем и другим социально-психологическим свойством. Он подчеркивает биологически универсальный характер этой группы как этапа жизненного цикла, имеющего конкретные возрастные рамки, социальный статус и социально-психологические особенности, а также ее имеют социально-историческую природу, которая зависит от общественного строя, культуры и свойственных данному обществу закономерностей социализации [2].

В контексте современного профессионального образования с подобных позиций влияние общественных институтов, экономических и других факторов на психологию молодых людей, а тем более занимающихся в учебных заведениях проектной деятельностью, подробно не исследовалось. Хотя можно наблюдать отличия в формировании проектных идей, а также в использовании методов у различных возрастных групп (вне зависимости от уровня подготовки), обусловленных именно возрастными особенностями. Л.С. Выготский говорил об уникальности каждого возраста, каждой категории характерны совершенно специфические особенности. Возрастная периодизация — сложнейшая задача для современной психологии. Выготский ввёл термин «возрастные новообразования» [3]. Под этим следует понимать тот новый тип строения личности и ее деятельности, те психические и социальные изменения, которые впервые возникают на данной возрастной ступени развития человека.

Рассматриваемый возраст — 15-20 лет характеризуется развитием самосознания, решением задач профессионального самоопределения и вступлением во взрослую жизнь. В данный период у индивида можно отметить процессы формирования личности, самосознания, самостоятельного принятия решений, формирование собственной мировоззренческой позиции, появление склонности к более глубоким формам анализа окружающей действительности. Автономизация этой возрастной группы также оказывает влияние на психосоциальную конструкцию личности.

Согласимся, что 15—20 лет — это еще и возраст, связанный с кризисом, который может наблюдаться в более или менее очевидных формах. Кризис связан, в первую очередь, с «научением» автономной жизни, с отделением от социальных связей внутри семьи и формированием новых связей. Для этого этапа свойственны, амбициозность, бунтарство, отрицание, поиск авторитетов, при этом с этим возрастом могут быть связаны и некоторые проблемы взросления: отстраненность, замкнутость, нигилизм [4].

Здесь крайне важно понимание механизмов, за счет которых возникает мотивация к обучению, в том числе в области проектных практик. Российский психолог Л.Д. Столяренко отмечает, что в данном возрастном периоде мотив «достижения цели» выходит на первое место, а «избегание неудач» уходит на второй план. Этот возраст характеризуется им как устойчиво концептуальная социализация, когда вырабатываются устойчивые свойства личности [5].

Проведенное в 2006 году в Великобритании исследование показало, что подростки имеют особенности в моделях принятия решений, с большей вероятностью переоценивают риски. Также подростки склонны к импульсивным рискованным решениям, потому что учитывают в большей мере вознаграждение за риск. Для подростков важны категории «удовлетворения» и «признания сверстников». Как правило, поступая на обучение в СПО, абитуриент ещё является подростком, т. е. имеет все характерные для этого возрастного этапа развития личности особенности, одна из которых — незрелость в принятии решений. Ожидания студентов колледжей и реальность их реализации своего потенциала в качестве учащихся в учебном заведении отрицательно коррелируют. Многие подростки идеализируют и преувеличивают опыт обучения, ожидая, что это будет бесконечный период счастья, успехов волнения и удовлетворения. Их отношение к учебе и проектным практикам в этом возрасте формируются во многом благодаря популярным СМИ и «школьным легендам». Можно говорить о дисбалансе между социоэмоциональной и лимбической системами в подростковом возрасте по сравнению с детством и взрослой жизнью. Подростки совершают неоптимальные выборы и действия из-за своей неспособности или отсутствия таковой учитывать «нелинейные изменения». Эти и многие другие факторы необходимо учитывать при подготовке специалистов в рамках программ обучения в СПО. В рамках данной статьи предстоит говорить о важности адаптации методов проектирования для студентов СПО с учетом особенностей их подготовки, а также принимая во внимание возрастные характеристики обучающихся.

Механизмы мотивации у молодых людей не в достаточной степени сформированы и «работают» совершенно не так, как у взрослых. Стоит отметить, что у многих обучающихся на СПО мотив «достижения цели» не сформирован, либо сформирован недостаточно, что влечёт за собой неправильное, искажённое восприятие содержания учебного процесса. У студентов могут быть совершенно другие «триггеры», мотивирующие к погружению в проектную работу. Также может формироваться «защитная установка относительно учебной деятельности». Отсутствие потребности в достижении цели не даёт им возможности почувствовать удовлетворение от самостоятельно достигнутых положительных результатов и успехов. Если именно в этот период не сформировать у обучающихся потребность в полном включении в учебный процесс, то избегание или работа с существующим «шаблонным» решением может сформироваться у будущих специалистов как устойчивая поведенческая модель. Потребность в избегании неудач лежит в основе рутинного исполнения деятельности, в основе догматического следования инструкциям как в молодости, так и в дальнейшей жизни.

Освоение методов проектирования является неотъемлемым этапом в подготовке дизайнеров, освоенный метод зачастую остаётся неизменным инструментом, применяемым вне зависимости от возраста и квалификации специалиста. Следовательно, можно утверждать, что методы проектирования являются важнейшим средством для получения результатов, в том числе и для самой организации проектной деятельности в рамках СПО. Реестр методологий дизайна весьма обширен, подходы, описанные в литературе по дизайну, можно найти в публикациях «The UK Design Council» [6].

Несмотря на то, что дизайн на протяжении длительного времени приводит к все большим изменениям в жизни людей, способствует достижению социальных благ, борется с бедностью, решает задачи, связанные с экологией, при постановке проектных задач важно обозначить студентам последствия выбора того или иного решения в рамках учебного проекта. «Яркость» обозначенной проблемы намного больше способствует созданию механизмов вовлеченности, чем проектные задачи, лежащие в плоскости «обыденных» тем. Сегодня можно отметить быстрый рост возможностей цифровых технологий: за последние несколько лет многие цифровые инструменты стали более доступными, цифровые продукты способны максимально облегчить процесс проектирования. Однако в практике подготовки специалистов в рамках СПО преподаватели не всегда связывают используемые инструменты с полученными результатами. Попробуем выделить основные проблемы, существующие в текущей практике преподавания проектных дисциплин в рамках СПО, среди них:

— Очевидность выбора методов исследовательской и проектной работы; студенты редко сами определяют методы и их последовательность, опираясь на шаблонные решения;

— Проектные задания исключают коллективное взаимодействие, не позволяют выстроить модель, в которой была бы возможна свободная коммуникация (как в проектном коллективе);

— Студенты сами не оценивают последствий проектного решения, не применяют методов оценки результатов разработки в целом и по отдельным этапам.

К сожалению, при всем разнообразии литературу о дизайне, изданной в России, образованию в сфере дизайна и особенно образованию молодых людей посвящено крайне мало публикаций. При разработке предложений по новому подходу были изучены материалы, опубликованные на платформе «Инициативы по будущему дизайн-образования», Дональда Нормана и Карела Вреденбурга [7].

Методы, описанные в данной статье, должны стать началом большого проекта, нацеленного на выявление специфики работы преподавателей СПО, ориентированы на выработку оптимальных алгоритмов проектирования. Здесь описан собственный опыт автора, использованы ссылки на литературу по дизайну, социальным наукам, философии и дизайн-образованию. Автор хотел поделиться личным мнением, что повысить эффективность работы в рамках СПО возможно, и обучение студентов колледжа не должно находиться в тени последующих ступеней профессионального образования.

В этой статье содержится предложение по созданию проектной методики, ориентированной именно на обучающихся в СПО, в дальнейшем это позволит повсеместно внедрять перспективные проектные методы в среднее специальное образование в области дизайна. Существует надежда, что идея создания специальных программ для СПО, использующих принципы, основанные на понимании психологии обучающихся, дадут начало богатому и многостороннему обсуждению данного важного вопроса. Статья представляет собой короткий обзор методики, предложенной автором. Публикация задумана как часть большого проекта, который можно осуществить в ближайшие несколько лет и который может повлиять на ситуацию в СПО, занимающегося подготовкой в области дизайна.

В основе авторской идеи лежит выработка методов, которые смогут максимально вовлечь обучающегося в процесс проектирования, соотнести учебные задачи с «картиной мира» студента, с его интересами и устремлениями. В статье выделены области, которые могут повлиять на выбор темы и на определение методов проектной работы.

1.1. Технологии и коммуникация в рамках проектной работы

Важной стороной жизни студентов является коммуникация, сетевое взаимодействие может помимо частного общения быть платформой для проектной деятельности. Влияние технологий коммуникации сильно влияет на модель взаимодействия с молодыми специалистами. Социальные сети, мессенджеры, онлайн-платформы стали неотъемлемой частью повседневной жизни, это приводит к расширению коммуникаций онлайн, молодые люди предпочитают общаться через цифровые каналы, что зачастую заменяет традиционные формы общения. Доступ к информации стал намного более комфортным и свободным, чем 20 или даже 10 лет назад, найти необходимые для работы ресурсы можно из любой точки мира. Это позволяет не только находить необходимые данные, но и расширять кругозор, формировать способность к критическому мышлению. Такие платформы, как Вконтакте, TikTok, Pinterest, Discord и Telegram, позволяют студентам не только исследовать проектную среду, но и создавать проекты в режиме реального времени, получая обратную связь от коллег, и тех групп, на которые нацелен проект. Цифровая среда в Интернете дает возможность выйти за рамки своей возрастной или социальной группы (для людей в возрасте 15–20 лет характерна коммуникация в рамках однородной среды: коллеги, однокурсники), социальные сети и мессенджеры дают возможность расширить круг общения, свободнее изучать группы, на которые ориентированы учебные проекты. Исследование и аналитика при помощи сети, инструмента понятного сегодняшним студентам, — это многогранный процесс, помогающий лучше взаимодействовать с окружающим социумом, выйти за рамки категории «молодых взрослых», поддерживать инициативы глобальной повестки, затрагивающей темы равенства, экологии, борьбы с насилием и неравенством. Коммуникация в сети отчасти представляет собой модель исследовательской практики, поколение несет в себе уникальные идеи, способствующие культурному обмену и создающие основу для нового мировосприятия.

1.2. Социальная активность

Социальная активность может быть выражена в проектной работе в виде эмпатии, чувства сопричастности, что крайне важно для проектной работы в рамках программы СПО. Здесь же возникает понимание важности темы, формируется ответственность за разрабатываемое проектное решение. Молодые люди активно выражают свои взгляды и участвуют в социальных инициативах, в экологические движениях, в борьбе за права человека, за гендерное равенство и против дискриминации и насилия. Молодежная среда — это динамичная и многогранная экосистема, отражающая изменения в обществе, технологиях и культуре. Понимание этих особенностей помогает более эффективно взаимодействовать с молодыми людьми и поддерживать их инициативы. Важно помнить, что именно от молодых зависит будущее, и их идеи и устремления имеют существенное значение для формирования общества. Культурная среда в разных государствах формируется под воздействием множества факторов, включая социокультурные, экономические и исторические. Это создаёт не только поведенческие модели, но и ценности, проявляющиеся в культуре и искусстве.

1.3. Проектная идея и личные ценности

Одним из главных условий успеха становится умение соотносить темы проектного задания с мироощущением обучающегося, с его ценностными установками, с его мировоззрением. Заинтересованность в проекте, особенно среди студентов СПО, возможна лишь тогда, когда тема проекта понятна, а главное, — когда существует возможность выразить свою мировоззренческую позицию в создаваемом проекте, именно это дает возможность максимального сближения исполнителя проекта с проектной задачей. Отчужденность, которая может возникнуть при проектировании, становится самой большой опасностью при подготовке молодых специалистов. В этой связи для педагогов важными становятся именно молодежные субкультуры, их привлекательность и яркость, их связь с предметным миром моды и дизайном может стать не только одним из источников проектных идей, но и темой для разработки. Молодежь активно участвует в глобальных движениях, связанных с экологической повесткой, защитой гражданских прав, и часто это выраженно в эстетике субкультур; чувство единства и общей ответственности мотивирует к созданию глубоко продуманных проектов, к более тщательному анализу проектной проблематики. Музыка также может являться «проводником», она как один из главных каналов самовыражения молодежи может стать источником художественного решения проекта. Корни музыкальных субкультур традиции крепко связаны с визуальной культурой, молодежь конструирует свою идентичность.

1.4. Цифровые продукты

Технологии активно влияют на художественную среду молодежи, учащиеся используют диджитал-технологии для создания цифрового продукта. Студенты могут при помощи привычных и доступных инструментов, даже не прибегая к специализированным программам, создавать изображения, фиксировать проектные идеи, систематизировать данные в виде изображений, текста или звука. Сегодня опыт использования цифровых систем возникает в возрасте трех–четырёх лет, и к восьми годам большинство людей, имеющих смартфон или планшет, владеют навыками ретуширования и редактирования фотографий, создания генеративных изображений с использованием нейронных сетей, таким образов за последние годы сильно поменялись базовые навыки использования цифровых продуктов. В начальной точке (до обучения по программе СПО) студент уверено владеет базовыми навыками цифрового проектирования.

2. Анализ опыта проектной работы

Для системы СПО автором статьи были предложены новые формы работы, которые показали свою эффективность. Были выработаны и применены методы, при помощи которых достигнуты значительные результаты в разработке курсовых и дипломных проектов. Использовались как стандартные инструменты проектной работы, так и новые приёмы. Акценты были смещены на другие аспекты проектирования, более понятные молодым людям.

Студенты постоянно совершенствовали общий процесс работы. Группа использовала гибридные форму работы над проектом, совмещая цифровые и аналоговые форматы, студенты сами предлагали использование тех или иных методов. Темы работ изначально были предложены и составлены преподавателями, чья экспертиза в этих областях была более значимой, студенты же были свободны не только в корректировке темы, но и в ее окончательном выборе.

Каждая тема была основой для группового обсуждения, обмена точками зрения, мнениями и ссылками на исследовательскую литературу и аналоги. В основу работы были положены предположения о том, что сами по себе методы работы дизайнеров не дают решение проектной задачи. Для решения важно понимание сути фундаментальных проблем, наличие оформившийся мировоззренческой позиции, широкий кругозор и разносторонние знания. Дизайн как проектная дисциплина постоянно развивается. Как профессиональная деятельность дизайн заключается в создании «вещей». Какой бы ни была цель, работа дизайнера (учащегося) направлена на позитивные преобразования в мире. В дизайнерской деятельности важен контекст, важна связь с реальностью, важны знания о мире, широта мышления, возможность представить социальные и экономические процессы, дизайнер должен стараться охватить весь опыт человечества. На протяжении всего процесса проектирования дизайнер (учащийся) должен удерживать в фокусе не только продукт (предмет или среду), он оценивает влияние своего произведения на окружающую среду и общество. Ответственность как ключевую позицию проектирования обозначил в 1955 году дизайнер, теоретик и педагог Томас Мальдонадо (1922-2018), заявив, что обязательство дизайна служить промышленности не может противоречить его обязательству служить обществу [8].

В рамках учебного задания обозначенные цели должны соотноситься с актуальными для молодых людей проблемами. Инклюзивность, к примеру, сегодня становится условием для реализации множества проектов, данный принцип все больше интегрируется в учебные программы по дизайну так же, как и вопросы, касающиеся этики, безопасности, демократии и равенства.

Для подготовки студентов СПО по направлению «Дизайн» необходимы новые подходы к обучению, в проектных заданиях должны четко обозначаться цели разработки, способствующие социальному, культурному, экологическому, политическому и экономическому развитию общества. Базовой установкой в проектном задании является тезис, согласно которому дизайн приносит благо (или не наносит вреда), эта установка сама по себе является прогрессивным шагом в подготовке учащихся. Автор проекта всегда удерживает в фокусе поддержание баланса между людьми и окружающей средой, чтобы дизайн содействовал социальной справедливости. Томас Мальдонадо в 1970 году писал о роли дизайна как о деятельности, которая могла бы предложить системный способ решения глобальных вызовов. Североамериканский дизайнер Виктор Папанек (1923–1998) в своей книге: «Дизайн для реального мира» достаточно много внимания уделяет дизайнерскому образованию, профессор пишет о вреде, который может нанести поверхностный подход к объекту проектирования, приводя в пример не только бесполезные, но и опасные вещи, создаваемые современными дизайнерами [9]. Такое позиционирование проекта контрастирует со все еще распространенным пониманием дизайна как дисциплины, которая «создает вещи», функционирующие в небольших изолированных системах, решая локальные проблемы, не вовлекаясь в большой социальный контекст.

Проектный метод имеет решающее для достижения позитивных результатов в работе со студентами, методы дизайна формируют навыки, дающие возможность более глубокого погружения в структуру проекта. Верно выбранный проектный метод обеспечивает все этапы исследования и разработки, помимо этого помогает оценить реальную ситуацию. Метод позволяет за счет получения

дополнительных данных (опрос, анализ ситуации, вовлечение специалистов) точно и полно исследовать проблемное поле проекта. Для педагогов в рамках программы СПО критически важно, чтобы существующие проектные методы, продолжающие развиваться в ответ на новые вызовы, могут иметь технический, политический, социальный, образовательный, культурный, коммерческий, экологический или финансовый характер. Методы могут быть разделены на две крупные группы: генеративные (например, наброски и макетирование) и исследовательские (включающие измерения и наблюдения, количественные, качественные или смешанные методы оценки).

За последнее десятилетие в литературе о дизайне были описаны десятки методов, например, книга индийско-североамериканского учёного Виджая Кумара «101 дизайн-метод» [10], где он рассматривает опыт создания новых продуктов и услуг как науку, предоставляя практический набор совместных инструментов для проектирования. «Универсальные методы дизайна» — это сборник методов, которые могут быть легко использованы междисциплинарными командами практически в любом дизайн-проекте. В исследовании методы организованы в алфавитном порядке для доступного и быстрого ознакомления. Книга Б. Грэя описывает области, где читатель может найти или создать новые методы дизайна. Однако важно понимать, что использование метода не является целью, метод должен быть настолько гибким инструментом, чтобы способствовать рефлексии обучающегося, помогал ему максимально включиться в проект. Методы являются неотъемлемой частью дизайн-проектирования, а задача метода — привнесение рациональности и объективности в проект. В тоже время метод становится инструментом более рефлексивных, осмысленных и социально ответственных практик дизайна. Французский философ и социолог Эдгар Морена писал: «...метод — это то, что дизайнер должен открыть в процессе проектирования, понять, что поиск, метода – это и есть одна из целей обучения, я не предлагаю метод, я отправляюсь на поиски метода» [11].

Метод не должен существовать в виде константы, «данность» и упрощенность в проектной работе – это худшее, что можно предложить проектировщику, методы должны помогать сталкиваться с реальностью во всей ее сложности. Валлийский исследователь дизайна Джон Крис Джонс (1970) предлагает очень краткое определение: «Метод проектирования — это любое действие, которое можно предпринять при проектировании» [12, 13]. Британские профессора Найджел Кросс и Робин Рой предполагают, что «...методы проектирования — сами по себе объекты проектной деятельности, которые дизайнер выбирает и трансформирует в зависимости от поставленной задачи» [14, 15].

Сегодня дизайн расширяет области деятельности, они простираются от создания предметов и сред — до проектирования процессов, создания организационных моделей, при этом количество и диапазон методов также расширяются. Методы проектирования – такая же динамично развивающаяся область, как и сами практики дизайна. Методы позволяют глубже понимать контекст проекта, формируют отношения между авторами, пользователями и разработчиками. Усложнившиеся жизненные условия приводят к необходимости интеграции методов из смежных дисциплин.

Системность в практике проектирования — это идея, основанная на использовании методов, на последовательности их использования, поскольку они традиционно фокусировались на процессах проектирования, связанных с выработкой решения. Обычно алгоритмизированная деятельность лежала в основе создания проекта, следование «регламенту» облегчает работу проектировщика или проектной группы, однако косность методов нередко приводит к потере фактора актуальности. Сегодня проекты, создание которых было подчинено алгоритму, не могут конкурировать с проектами, созданными по принципу свободного творчества. Используя алгоритмизированные методы, можно избежать контакта с реальностью или упростить её, свободный выбор метода или его создание помогает проектировщику в понимании сложности явлений. Безусловно и традиционные методы проектирования остаются актуальными при разработке проектов, но принятие осознанного решения при выборе подходящего метода становится еще более важным навыком, чем хорошее владение «протоколом» метода. Для решения сложных проектных задач необходимы доказательства эффективности принимаемых решений, это требует формализации методов, чтобы проектные модели можно было анализировать и передавать. Существует обширный объем литературы, касающийся методов проектирования. Отдельной важной работой было участие методологов в подготовке к публикации основных работ Л. С. Выготского и П. П. Блонского. Необходимо отметить начало предметного обсуждения философской и педагогической антропологии, которую в 80–90-х годах XX века специально рассматривали в связи с активной практикой организационно-деятельностных игр.

Студенты СПО должны понимать, как выбранный метод может способствовать достижению определенного результата, почему необходимо использовать конкретный метод, и когда именно его необходимо использовать, как его сочетать с другими методами. В этом случае необходимо определить общие методические рекомендации для преподавателей и студентов СПО. Г. П Щедровицкий уделял большое внимание связи «метода» с образованием. Методологии в его теории существует как особая практика мыследеятельности — нового «конфигуратора» мышления и деятельности, позволяющего в сложных ситуациях решать вопросы развития и формирования новых способностей [16, 17]. В этой связи образование обозначено Щедровицким как деятельность, направленная на формирование системной картины мира. Продуктом образования является квалификация специалиста, а воспитание — выход за рамки прагматического и переход к этическому и моральному использованию практического разума. Воспитанность — это иерархия ценностей, регулирующая жизненный путь и межличностное взаимодействие.





Рис. 1, 2. Работы студентов по направлению «Дизайн», созданные в соответствии с описанным методом

Отсюда – для подготовки специалистов-дизайнеров в рамках СПО образовательный вектор должен быть смещен именно на формирование ценностей, на межличностное взаимодействие, через которые станет возможным и наработка качеств «квалификации» студента. Несмотря на кажущуюся однозначность терминов «дизайн» и «метод», следует понимать гибкость и адаптивность этих понятий, во многом широта трактовки данных терминов в дизайнерской практике связана с динамикой изменения их значения, заложенного в самой их структуре. Целесообразно не «фиксировать» базовые понятия и термины, а дать возможность студенту, самому выбирать их значение в зависимости от личной позиции или от специфики проектной работы. Ключевые определения, предлагаемые ниже, предназначены для работы над проектными заданиями.

Подход к проектированию в рамках СПО — это конструкция, выстроенная на столкновении свободной идеи с реальностью. Это проект, в котором свободные установки автора сталкиваются с ограничениями, возникающими в ходе проекта, само проектное решение — это результат компромиссов, учет технических, экономических и социальных условий.

Авторы проектов свободны в выборе проблемного поля, темы проекта, методов создания проекта. Проект может быть нацелен на достижение целей различного уровня и сложности, основным условием разработки является соотнесение темы с интересами автора. Студент-автор проекта, опираясь на консультативную поддержку преподавателя, самостоятельно должен осуществить выбор. Можно выделить следующие этапы, максимально адаптированные к условиям подготовки студентов по программе СПО:

— Определить тему проектной работы;

— Определить и фрагментировать исследуемую проблему;

— Определить личную мотивационную базу в рамках проектной работы;

— Определить или создать методы исследовательской работы;

— Определить этапность и характер проектной работы;

— Определить критерии и формы оценки произведения (учитывая потенциальное создание проекта).

В рамках данной статьи сформированы адаптивные определения, рассчитанные на работу со студентами СПО в рамках курсовых и дипломных проектов, в их числе:

— Методы в дизайне — это структурированные протоколы, на которых основан алгоритм выполнения всех этапов проекта.

— Модель — это «язык проекта», схематичный образ моделируемого объекта, который можно

исследовать. Это «повод» для дискуссии в рамках проектного коллектива (в данном случае — группа студентов СПО).

— Ситуационно-вмешательство используется в данном документе для определения того, с чего начинается дизайн и к чему он стремится; несколько других терминов используются часто, но не используются здесь часто, например, проблема, вызов, решение; когда это делается, то без предполагаемых философских подтекстов.

— Техника проектирования — это способ реализации метода. Интервью, например, могут быть структурированными или неструктурированными; один на один или с группами; закодированными или просто транскрибированными. Фиксация проблемной ситуации может быть также реализована в разных формах, как и сами проектные техники.

Инструменты проектирования — это устройства или программное обеспечение, используемые для исследования и разработки; это могут быть видеозаписи, аудиозаписи, зарисовки, записи, замеры. Модели, карты и симуляции — это инструменты для определения взгляда на ситуацию, на исследования и результаты. Эскизы, макеты и модели, созданные аналоговым или цифровым способом, также являются инструментами для создания проекта.

Заключение

Метод, выполняющий роль алгоритма или предписания, традиционно используется в проектной практике как опора, дающая возможность получить предсказуемый результат. Однако, основываясь на специфике учащихся СПО (описанной выше), можно говорить о недостаточной эффективности или даже несостоятельности использования проектных методов высшей школы. Это ни в коей мере не говорит об излишней лояльности к учащемся СПО, о снижении нагрузки, глубины проработки проекта, напротив, это расширяет границы проектной практики для учащихся, дает возможность ощутить потенциал профессии.

Метод в рамках данного исследования можно сравнить с языковой системой, как и язык, метод предоставляет возможности для формулирования идеи, ее обсуждения и аргументации. Как и язык, методы помогают проектным командам достичь эффективной коммуникации. Статья в основном фокусируется на языке, хотя и рецепт имеет свое место.

Примечания:

1. Гибадуллина Алина Альбертовна Особенности студенческого возраста // Евразийский научный журнал. 2018. № 12. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/osobennosti-studencheskogo-vozrasta (дата обращения: 05.11.2024).

2. Кон И.С. В поисках себя: Личность и ее самосознание. – М.: Политиздат, 1987. – 366 с.

3. Выготский Л.С. Проблема возраста // Выготский Л.С. Собрание сочинений: В 6-ти т.; Т. 4. – М.: Педагогика, 1984. – с. 244-268.

4. Головин С.Ю. Словарь практического психолога / Сост. С.Ю. Головин. – Минск: Харвест, 1998. – 620 с.

5. Столяренко Л.Д. Основы психологии. Издание третье. Серия «Учебники, учебные пособия». – Ростов-на-Дону: Феникс, 2000. –672 с.

6. Design Council (2007). A study of the design process. Eleven lessons: managing design in eleven global brands. London, UK: UK Design Council. Retrieved from https://www.designcouncil.org.uk / resources/report/11- lessonsmanaging-design-global-brand.

7. https://www.futureofdesigneducation.org. (дата обращения 05.11.2024).

8. Maldonado T. Design Nature and Revolution. – Minneapolis, MN: University of Minnesota Press, 2019.

9. Papanek V. Design for the Real World. – Chicago, IL: Academy Chicago Publishers, 1971.

10. Kumar V. 101 design methods: A structured approach for driving innovation in your organization. – Hoboken, NJ: John Wiley & Sons, 2012.

11. Martin B. & Hanington B. Universal methods of design: 100 ways to research complex problems, develop innovative ideas, and design effective solutions. – Beverly, MA: Rockport Pub, 2012.

12. Gray, C. M. Languaging design methods. // Design Studies. – 2022. –78, 101076.

13. Morin, E. Il metodo: ordine, disordine, organizzazione. – Milano, Italia: Feltrinelli, 1992.

14. Cross N. & Roy, R. Design Methods Manual. –Milton Keynes, UK: Open University, 1975. – P. 9.

15. Cross N. & Roy R. Design Methods Manual. –Milton Keynes, UK: Open University, 1975. – P. 4.

16. Щедровицкий Г. П. Об исходных принципах анализа проблемы обучения и развития в рамках теории деятельности // Избранные труды. Категориальный аппарат и теоретические схемы. – М.: Школа культурной политики, 1995.

17. Щедровицкий Г. П., Котельников С.И. Организационно-деятельностная игра как новая форма организации и метод развития коллективной мыследеятельности // Нововведения в организациях. М.: ВНИИСИ, 1983. 161 с. [Электронный ресурс] – Е-Библиотека | Некоммерческий научный Фонд «Институт развития им. Г.П. Щедровицкого». URL: https://www.fondgp.ru/publications (дата обращения: 04.05.2021).

А.В. ЯКИМЕНКО
Преподаватель кафедры дизайна средств транспорта РГХПУ им. С.Г. Строганова

A.V. YAKIMENKO
Lecturer at the Department of Vehicle Design of the Russian State Stroganov University of Design and Applied Arts

ОСОБЕННОСТИ ПОДГОТОВКИ ДИЗАЙНЕРОВ В КИТАЙСКОЙ АКАДЕМИИ ХУДОЖЕСТВ И В РГХПУ ИМ. С.Г. СТРОГАНОВА. ОПЫТ СРАВНЕНИЯ

TOWARDS THE COMPARATIVE ANALYSIS OF DESIGN BACHELOR'S CURRICULUM AT CHINA ACADEMY OF ART AND STROGANOV UNIVERSITY

Статья анализирует разницу в подходе к подготовке дизайнера в Китайской академии художеств и в РГХПУ им. С.Г. Строганова с использованием опыта работы автора в проекте International Playshop. Из положительного опыта китайских коллег вычленены используемые в РГХПУ им. С.Г. Строганова подходы и решения.

The paper treats the curriculum differences at China Academy of Art and Stroganov University based on author's International Playshop by CAA participation experience. Some elements of the CAA attitude are proposed for Stroganov University as the curriculum enhancement.

Ключевые слова: дизайн, дизайн-образование, РГХПУ им. С.Г. Строганова, Китайская академия художеств.
Keywords: design, design education, China Academy of Art, Stroganov University.

Общая структура дизайн-образования в России и Китае формально очень похожа — четырёхлетний практико-ориентированный и довольно широкий по охвату тем бакалавриат и двухлетняя магистратура, более теоретическая, либо практико-ориентированная, но узкой специализации. Но есть отличия в подходе к интенсивности учебного процесса и к приоритетным задачам в процессе обучения.

По опыту трёх лет участия автора в проекте International Playshop в Китайской академии искусств можно выявить несколько важных отличий в характере подготовки китайских и российских студентов и, проанализировав их причины, попробовать сделать выводы прикладного характера.

International Playshop — это короткий летний семестр (версия 2024 года длилась три недели), в рамках которого студенты разных профилей решают по одной проектной задаче, при этом погружаясь в междисциплинарную среду и одновременно получая опыт общения с зарубежными преподавателями. Занятия проводятся пять дней в неделю (первая половина дня — обязательные встречи с педагогами, после обеда по ситуации индивидуальные занятия вживую и по переписке, либо самостоятельная работа студента), считая время на финальную презентацию около 120 академических часов.

Мастерские формируются из студентов второго года обучения разных профилей (промышленный и коммуникативный дизайн, дизайн-инновации, мода). Каждую мастерскую ведут как минимум два преподавателя — один китайский и один из-за рубежа, а приданный каждой мастерской магистрант в роли ассистента решает организационные вопросы. Проект может быть индивидуальным или групповым, курс заканчивается демонстрацией самых сильных (или всех, по выбору преподавателей) проектов. Оценки в общем порядке идут в диплом и влияют на успеваемость студента в семестре.

С учётом высокой интенсивности занятий и сфокусированности студентов только на одной проектной задаче результат примерно эквивалентен семестру проектирования на втором курсе дизайна в РГХПУ. В качестве дополнительной активности все приглашённые преподаватели читают вечерние

публичные лекции по актуальной для них тематике, что способствует обогащению новыми знаниями не только студентов, но и преподавателей, приглашённых и местных.

Для Китайской академии художеств этот проект — это способ познакомить студентов с более широким контекстом современного дизайна и разнообразить предлагаемые им подходы к проектированию. Для приглашённых преподавателей, кроме возможности пообщаться с коллегами из других стран, это возможность познакомиться с другой культурой учёбы и преподавания и проверить свои методические наработки на отличном от обычного составе студентов. Китайская академия художеств по рейтингам вузов входит в тройку лучших университетов КНР в области дизайна и изобразительного искусства, а набранных студентов можно уверенно охарактеризовать как работоспособных и одарённых.

Автор провёл в 2024 году мастерскую, условно названную «Дизайн эмоций путешественника», где студентам было предложено сосредоточиться на пользовательском опыте и способах его улучшения. Проекты делались командами по 2–3 человека, всего было создано 10 проектов. Интересно, что 9 из 10 проектов не были посвящены транспортному средству, вместо этого студенты сосредоточились на предметном мире вокруг путешествия (от рюкзака для обнимания одиноким путешественником в дороге до кастомизации сувениров), либо и вовсе были сервисами, или формой игры, геймификацией опыта путешествия. В целом, на первичную постановку задачи и формулирование гипотез ушло много времени, только к концу первой из трёх учебных недель команды определились с предметом проектирования. При этом после медленного процесса уточнения и доработки генеральной проектной идеи процесс финализации проекта ускорился и к концу второй недели у всех был готов черновой вариант проекта, а за три дня активной работы на завершающей неделе 9 из 10 команд полностью подготовили вполне убедительную видеопрезентацию своих проектов. Эта схема присутствовала и в курсах 2022 и 2023 годов: медленный, трудный и отчасти случайный по сравнению со строгановскими студентами проектный поиск сочетался с очень быстрой и качественной финализацией проекта. Таким образом, мы имеем дело с системной разницей в подготовке студентов дизайна.

Основными отличиями в подготовке студентов из Ханчжоу от их московских коллег можно считать существенно больший объём учебной работы и принципиально иную расстановку приоритетов в учебном процессе. При этом надо принимать во внимание отличия в технических возможностях и организационные отличия двух университетов. Китайская академия художеств имеет несколько кампусов, но дизайнеры были целиком сосредоточены в одном из них, построенном недавно кампусе в Лянчжу, при этом территория охраняется и имеет пропускной режим, общежития находятся там же. Отсутствие времени на дорогу и возможность пользоваться учебными классами и мастерскими продолжительное время — значительное преимущество для учебного процесса (пользование учебными помещениями для самостоятельной работы поощряется администрацией). В организационной структуре факультета дизайна есть четыре основных школы с разным профилем преподавания. Выделение инновационного дизайна в отдельную от школ моды, предметного и коммуникативного дизайна структуру вызывает вопросы, но в остальном структура похожа на РГХПУ им. С.Г. Строганова.

Учёба дизайнера в Китайской академии художеств более интенсивна. Кроме экономии времени на дорогу, сам объём занятий в классах больше, «окон» в расписании по сравнению с РГХПУ им. С.Г. Строганова практически нет. Серьёзная конкуренция выпускников на рынке труда делает студентов из Ханчжоу мотивированными, а сам учебный процесс соревновательным, да и самостоятельные занятия после часов по расписанию скорее норма, чем исключение.

При этом основной упор делается на современные технические навыки и умение сделать прототип в материале. К концу второго года обучения студенты промышленного и инновационного дизайна могут уверенно программировать микроконтроллеры на Arduino, работать с трёхмерным моделированием и анимацией. Учебные мастерские не привязаны к конкретному профилю в той или иной школе, а управляются школой или факультетом — всё это обеспечивает гибкость формируемых навыков работы в материале. Также ведётся постоянная и активная работа с крупными компаниями, в случае с транспортным направлением школы промышленного дизайна в 2023/24 учебном году партнёрами по проектам были китайские подразделения Бентли, Альфа-Ромео, Мини, китайская автокомпания Zeekr. Участие крупных дизайн-бюро позволяет на уровне индустриальных стандартов изготавливать макеты лучших проектных решений и создавать демонстрационные видеоролики.

При этом собственно обучение проектированию сводится к оценке преподавателем с большим практическим опытом сделанного и либо одобрением, либо рекомендацией переделать без методического анализа сделанного и без развёрнутого преподавания методики проектирования как таковой. Этот подход в целом, с поправкой на современные техники и технологии, напоминает процесс в традиционной ренессансной мастерской, где подмастерье учится на своих ошибках под контролем мастера. Это не говорит о несовременности или архаичности применяемой методики, в ситуации герметичного студенческого городка и больших объёмов учебной работы такой метод весьма эффективен.

Важно, что одним таким подходом методика преподавания не ограничена. Альтернативный взгляд на проектную деятельность даёт студентам активное участие Академии в международных проектах, кроме приглашения преподавателей из-за рубежа — это стажировки и обменные программы. Такие обмены являются дополнительным стимулом для хорошей учёбы китайского студента, кроме того, зарубежный опыт выпускника является важным преимуществом при трудоустройстве. Программа International Playshop оказывается, таким образом, не отдельным мероприятием, а частью общей системы, обогащающей основной учебный процесс.

Сильной стороной РГХПУ им. С.Г. Строганова на этом фоне является, прежде всего, лучшее владение методикой проектирования и предпроектного исследования. Процесс создания проекта более структурирован и меньше зависит от творческой удачи, это ближе к университетскому образовательному процессу, чем к передаче навыков от мастера к подмастерью и формируемые компетенции проектанта дают более предсказуемый результат и более предсказуемые временные рамки выполнения проекта выпускником РГХПУ.

Другим важным плюсом оказывается то, что строгановские студенты лучше знают историю дизайна, они увязывают события в дизайне с культурными и общеисторическими процессами, тем самым быстрее и точнее встраивая свои идеи в правильный контекст.

Третья сильная сторона строгановских студентов дизайна — общий для всех факультетов курс академического рисунка. Формируемые на базе Строгановской школы академического рисунка навыки скетчинга — мощный инструмент графической фиксации проектной идеи и собственно проектного поиска. Должен заметить, что лучше рисующие китайские студенты, как правило, быстрее и точнее формулируют проектную идею и имеют больше времени для её финализации.

Степень применимости опыта Китайской академии художеств для РГХПУ различна. Мало применимы определяемые материальными возможностями элементы образовательного процесса. Это опора на замкнутый студенческий городок и связанная с этим большая учебная нагрузка, а также недостижимые в настоящее время для РГХПУ технические возможности и масштабы спонсорской помощи. Но вполне реализуемой и при этом крайне эффективной видится идея международного обмена, как в виде обменных поездок студентов РГХПУ им. С.Г. Строганова, так и в виде аналогичной International Playshop сессии мастерских с участием приглашённых зарубежных коллег. По очевидным, связанным с международной обстановкой причинам возможный круг таких обменов для Строгановского университета не так широк, как у наших китайских коллег, но кроме университетов в Китае доступны в той или иной форме очень достойные художественные вузы Индии или Бразилии. Помимо расширения горизонтов у студентов и обмена методикой и знаниями профессорско-преподавательского состава отбор для участия в таких мастерских был дополнительным стимулом для талантливых и трудолюбивых студентов, а в перспективе возможностью расширить абитуриентскую базу.

В целом, сильные стороны учебного процесса РГХПУ им. С.Г. Строганова и Китайской академии художеств дополняют друг друга. Это может быть хорошей базой для более плотного сотрудничества и обменной активности как студентов, так и педагогов и способом внести некоторую долю международного опыта в учебный процесс.

М.Б. УДАЛЬЦОВА
Доцент кафедры промышленного дизайна РГХПУ им. С.Г. Строганова

Д.Н. РОЖНОВ
Преподаватель кафедры дизайна средств транспорта РГХПУ им. С.Г. Строганова

M.B. UDALTSOVA
Assistant professor of the Industrial design department, of the Russian State Stroganov University of Design and Applied Arts

D.N. ROZHNOV
Tutor of the Transportation design department, of the Russian State Stroganov University of Design and Applied Arts

БИОНИЧЕСКАЯ ТРАНСФОРМАЦИЯ В КУРСЕ ПРОМЫШЛЕННОГО ДИЗАЙНА

BIONIC TRANSFORMATION IN THE INDUSTRIAL DESIGN CURRICULUM

Рассмотрено место заданий по бионической трансформации в формировании проектного мышления студентов-дизайнеров в РГХПУ им. С.Г. Строганова. Отмечен аналитический характер учебной задачи и связанные с этим особенности её постановки, принципиально отличающие бионическую трансформацию от анималистических произведений искусства.

The paper treats the role of bionical transformation tasks in Stroganov University designer's curriculum. The basic difference of this designer task and animalistic art attitude is discussed.

Ключевые слова: дизайн, дизайн-мышление, бионика, промышленный дизайн, научно-методическое информационно-технологическое сопровождение, художественно-промышленное образование.
Keywords: design, design thinking, bionics, industrial design, scientific and methodological information technology support, art and industry education.

Бионика — важный проектный инструмент современного дизайна. Такие авторы, как Л. Колани, делали бионический подход ключевым элементом своего метода проектирования [1]. Включение бионики в программу обучения промышленного дизайнера таким образом абсолютно оправдано. Бионическая практика второго курса кафедры промышленного дизайна отмечает момент перехода студента от пропедевтических упражнений к учебному проектированию. Бионические занятия студентов — дизайнеров продолжают традиционный для строгановской школы интерес к живому. В истории РГХПУ им. С.Г. Строганова были крупнейшие отечественные анималисты, например В.А. Ватагин, работы которого есть во всех крупных музейных коллекциях России [2], но при всём сходстве бионических элементов в дизайн-образовании и в художественном творчестве есть и фундаментальное различие в подходе к трактовке формообразования. Там где анималист видит сложную и неразделимую живую систему, которую он передаёт в её полноте, проектировщик видит набор разнородных функций и связанных с ним принципов формообразования, которые надо разделить на компоненты, проанализировать и выбрать необходимые для целей конкретного проекта.



Рис. 1. Задание по теме «Бионическая трансформация»: Шлем. М. Зеленин, 2-й курс ПД РГХПУ им. С.Г. Строганова

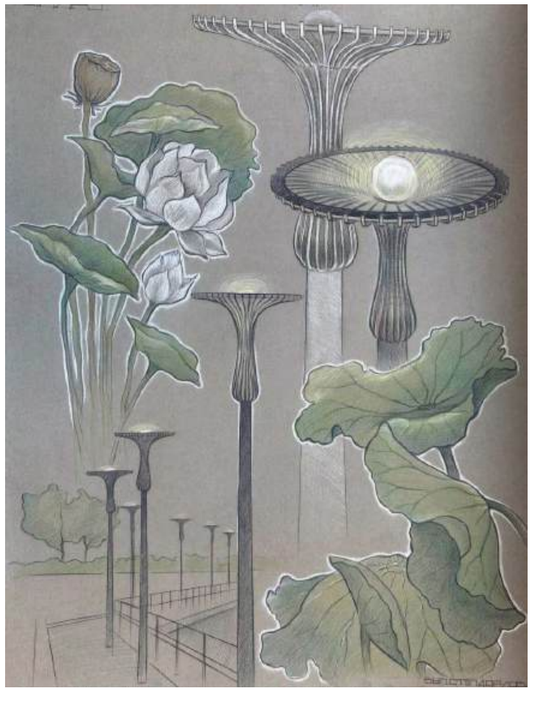


Рис. 2. Задание по теме «Бионическая трансформация»: Уличный светильник. Д. Орлова, 2-й курс ПД РГХПУ им. С.Г. Строганова

В рамках бионической практики студент начинает работу с зарисовок живых объектов — животных, растений. Применяемая рисовальная техника — быстрый эскизный рисунок — продолжает развивать базовый рабочий инструмент дизайнера, скетчинг как способ фиксации идеи. В данном случае скетч используется как способ анализа формы, конструктивного разбора изображаемого объекта. Начиная от зарисовки на характер студент создаёт серию аналитических рисунков, последовательно очищая форму от случайных элементов, выявляя важное и закономерное, показывая наиболее характерные черты.

Ключевой момент в процессе бионической трансформации — переход от анализа, конструктивной зарисовки, к синтезу проектной идеи. Важно, что функция проектируемого предмета не совпадает с функциональными требованиями, определяющими форму исходного биологического объекта. Речь не идёт о прямой трансляции функциональности животного или растения в предметный мир. Форма, созданная природными процессами, берётся студентом в чистоте, освобождённой от случайных черт — и проектирование сводится к поиску новой, изменённой функции, соответствующей этой форме. Важно отметить, что хотя речь идёт в основном о функциональности формы, студент одновременно работает и над эмоционально-образной стороной решения, дизайн в этой задаче трактован как синтез функциональных и эмоциональных черт формообразования. Биологический объект характеризуется множественностью функциональных требований, переплетённых между собой — в противоположность большинству объектов дизайна, выполняющих одну функцию наиболее оптимальным образом.

В процессе бионической трансформации студент выбирает одно свойство, одну из функциональных особенностей природного объекта и выстраивает формообразование нового объекта как переосмысление следования исходной формы за одной выбранной функцией. Именно таким образом происходит процесс стилизации — как аналогичное художественному «отсечение лишнего», но не на уровне формы и её частей, а на уровне функций и функционально обусловленный особенностей фор-



Рис. 3. Задание по теме «Бионическая трансформация»: Потолочный светильник. С. Самсонова, 2-й курс ПД РГХПУ им. С.Г. Строганова

мы. Так, рассматривая осу как объект вдохновения (рис. 1) студент вычленяет мотив защищённости, брони, хитинового панциря и проектирует мотоциклетный шлем, повторяя именно эти черты природного формообразования панциря насекомого. Уличный светильник (рис. 2)оказывается трансформацией растения как стоящего объекта, ножки поддерживающей цветок — или лист переосмысленный как источник света. Возможно и более сложное переосмысление формы (рис. 3): раковина аммонита как раскручивающаяся спираль становится отражателем, абажуром потолочного светильника — защитная функция в данном случае переформулирована как функция оболочки вообще, при том оболочки защищающее окружающий мир от того, что в ней содержится, экранирующей источник света.

Бионическая трансформация живого предмета таким образом — модельный случай учебного проектирования и в этом качестве является оптимальным вводным заданием по проектированию. Исходный предмет анализируется как прежде всего источник формального вдохновения, но также и как функционально нагруженная сложная система. Затем сложный набор функций систематизируется и вычленяются отдельные черты формообразования, следующие за выбранной функцией. После этого формообразование переопределяется исходя из проведённого анализа именно для выбранной функции предмета проектирования.

Одновременно процесс работы над скетчами природных объектов — крайне эффективный инструмент формирования рисовальных навыков у студента — как общей графической культуры, умения правильной работы мягким материалом и компоновать лист, так и умения увидеть и выявить характер изображаемого предмета.

Вычленение интересующего фактора из множества, разъятие живой системы на компоненты и фокусирование только на интересующих проектировщика свойствах радикально отличает бионический подход в проектировании от холистического подхода художника-анималиста. Аналитический, не следующий буквально за природными решениями подход, который преподан студенту в начале второго года обучения позволяет сразу задать верное направление проектного мышления — уважающее увиденные образцы и природные аналоги, но не скованное ими как строгим каноном, раздвигающее рамки существующих дизайнерских решений.

Список литературы:

1. Безин А.В. Биоморфизм в дизайне на примере проекта «5 Sistems» и фотоаппарата «T90» Луиджи Колани для компании «Canon» // Декоративное искусство и предметно-пространственная среда. Вестник РГХПУ. - 2023. - № 2, ч. 2. - С. 133-146.

2. Гаврилин К.Н., Нефедова А.Б. Произведения В.А. Ватагина в музейных собраниях: особенности коллекции Государственного Дарвиновского музея // Декоративное искусство и предметно-пространственная среда. Вестник РГХПУ. - 2023. - № 2, ч. 1. - С. 118-126.

А.И. ГАБДУЛХАКОВА
Магистрант, Уральский государственный архитектурно-художественный университет им. Н.С. Алфёрова

A.I. GABDULKHAKOVA
Master's student of the Ural State University of Architecture and Art named for N.S. Alferov

Ю.В. КОНДАКОВА
Кандидат филологических наук, доцент кафедры социальных и гуманитарных наук, Уральский государственный архитектурно-художественный университет им. Н.С. Алфёрова

Y.V. KONDAKOVA
Candidate of Phylology, Associate Professor of the Department of Social Sciences and Humanities of the Ural State University of Architecture and Art named for N.S. Alferov

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СОВРЕМЕННЫХ ЦИФРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ДИЗАЙН-ПРОЕКТИРОВАНИИ С УЧЕТОМ ПРИМЕНЕНИЯ БИОНИЧЕСКОГО МЕТОДА

THE USE OF MODERN DIGITAL TECHNOLOGIES, TAKING INTO ACCOUNT THE APPLICATION OF THE BIONIC METHOD

В статье рассматривается применение бионического метода, основанного на переносе на изделие специфических особенностей природы, и использование инновационных технологий в сфере художественного проектирования одежды. Интеграция двух подходов основана на апелляции к двум актуальным социальным трендам – «Материальная сознательность» и «3D, 4D, 5D», которые утверждают как усиление экодизайна, так и активизацию процессов урбанизации. В качестве примера приведён эксперимент использования искусственного интеллекта при разработке коллекции автора.

The article discusses the application of the bionic method based on the transfer of specific features of nature to the product, and the use of innovative technologies in the field of artistic design of clothing. The integration of the two approaches is based on an appeal to two current social trends – «Material Consciousness» and «3D, 4D, 5D», which assert both the strengthening of ecodesign and the activation of urbanization processes. As an example, the experiment of using artificial intelligence in the development of the author's collection is given.

Ключевые слова: бионика, цифровизация, инновация, бренд, дизайн-проектирование.
Keywords: bionics, digitalization, innovation, brand, design engineering.

Значительное ухудшение в последние десятилетия экологического состояния планеты явилось следствием негативного техногенного воздействия человечества на окружающую среду. Резкое изменение экологической обстановки в мире и неконтролируемое потребление ресурсов привело к кризису, который, в свою очередь, стал стимулом к осознанию обществом пагубного влияния человеческой деятельности и пониманию необходимости ответственного и гуманного отношения к планете. Реакцией на возрастающее беспокойство человечества относительно глобальных экологических и социальных проблем стало появление социального тренда «Материальная сознательность» [7], ориентированного на гармонизацию отношения человека и природы. Наряду с данным трендом происходит возникновение моды, осуществляющей «идею органичного включения созданных человеком продуктов в среду, то есть экологического подхода в





Рис. 1. Айрис ван Херпен. Sensory seas, spring, 2020

Рис. 2. Ин Гао. Текущая вода, 2019

проектной культуре» [6] и активное использование бионического метода проектирования, связанного с использованием при создании какого-либо объекта характерных черт, структуры и организации объектов живой природы.

Мода на одежду, созданную посредством бионического метода проектирования, который основывается на переносе или заимствовании особенностей природы на изделие, связана со стремлением аудитории, уставшей от технологичного мира, информационного шума и городской суеты, приблизится к природе, естественной среде своего обитания. Как показывает ряд исследований, анализирующих бионический метод в сфере дизайн-проектирования [1, 2, 5], следует отметить несколько наиболее ярко выраженных составляющих производства одежды, где может внедряться бионика, а именно — в концепции коллекции, формообразовании, конструировании, в технологии, в цветовом сочетании, декоре, во введении принтов, а также в использовании специфической ткани.

Характерно, что среди активно набирающих оборотов социальных трендов оказываются два направления — те, которые утверждают усиление экодизайна (например, «материальная сознательность», «лаборатория природы»), и те, которые демонстрируют активизацию процессов урбанизации (в частности, «3D, 4D, 5D», связанного с активным освоением цифровых технологий, виртуализацией моделей, преобразованием производства одежды вплоть до глобальной диджитализации модной индустрии [3]). Современные изделия, изготовленные посредством бионического метода проектирования, нередко воплощают в себе обе тенденции. Эти изделия демонстрируют реорганизацию мышления, как потребителей, так и производителей, утверждая принципы экологической этики и ориентируясь на гармонизацию отношений человека с окружающим миром. Также для продукции, созданной таким образом, характерна модернизация посредством цифровизации. В частности, внедрение инновационных технологий в процесс производства, быстрое развитие и смена новаторских приёмов, набирающих популярность с начала двадцатых годов XXI века, которые активно используют известные бренды.

Синтез в рамках бионического метода проектирования экодизайна и цифровизации в процессе создания изделий предоставляет массу возможностей для реализации креативных концепций в сфере производства одежды, что позволяет создавать неповторимые и оригинальные изделия, футуристичные коллекции одежды с ультрасовременным звучанием. Их отличительные черты — невероятные формы, «техничный» свободный крой и необычные инновационные материалы. Так дизайнеры используют инновации как поддержку уже устоявшимся способам изготовления одежды. Реализуется использование искусственного интеллекта при создании эскиза, применение современного цифрового оборудования на производстве одежды: разработка одежды в виртуальной реальности (т. е. на 3D-модели в специализированных программах [4]), что позволяет отказаться от лишних энергозатрат и использования материалов на примерку макетов изделий (в связи с возможностью виртуальной примерки) и т. д.

Стремление человека скрыться от окружающего мира в виртуальном является отражением потребности создать для себя другой мир, подобный миру природы, где реальность не будет пугающей и появится возможность чувствовать себя комфортно и спокойно. В связи с этим усовершенствование бионики в условиях современной реальности является актуальным способом интеграции трендов «Материальная сознательность» и «3D, 4D, 5D», что содействует возрастающему интересу дизайнеров внедрять новые приёмы.

Одним из ведущих дизайнеров одежды стал нидерландский модельер Айрис ван Херпен. Дизайнер часто использовала в своих коллекциях 3D-конструкции и образы природы, она была в числе первых дизайнеров, кто внедрил в показы высокой моды перспективный способ 3D-печати изделий, который придаёт её изделиям изящность и авангардность, как в коллекции 2020 года «Sensory seas», вдохновлённой морской стихией (рис. 1). Форма изделий и технология их изготовления способствует трансляции специфики видения модельера природного образа, где все это представляет единое целое.







Рис. 3а. Алина Габдулхакова. Эскизы, выполненные с помощью искусственного интеллекта

Рис. 3б. Алина Габдулхакова. Эскизы, выполненные с помощью искусственного интеллекта

Рис. 3в. Алина Габдулхакова. Эскизы, выполненные с помощью искусственного интеллекта

С развитием новых технологий у дизайнеров одежды в XXI веке расширились возможности в области дизайн-проектирования, в том числе в изделиях с бионическим уклоном, происходит осовременивание производства, внедряется новые оборудования и различные ткани, которые могут реагировать на окружающую среду и внешние раздражители [1], например, на прикосновение, смену климата, местоположения и т. д.

Среди тех, кто стремится использовать проектирование такого рода, можно выделить работы дизайнера Ин Гао — специалиста, который на протяжении продолжительного времени исследует сенсорные приёмы взаимодействия одежды со средой, то есть применение материалов с помощью интегрированных в них датчиков, заставляющих изделие реагировать на трансформацию среды: светлое или тёмное время суток, специфику цвета, движение вокруг индивида и пр. (рис. 2). Трансформирующиеся изделия, реагирующие на изменения окружающей среды, демонстрируют своей пульсацией обратную связь с миром.

У каждого из брендов прогрессивных дизайнеров, работающих вместе с научно-исследовательскими лабораториями, при создании коллекции посредством бионического метода проектирования, существует к нему собственный инновационный подход. Следует отметить, что все их изделия производят яркое впечатление на потребителей, одежда имеет модный силуэт и привлекательный внешний вид, создавая авангардный образ.

Сегодня магистрантом кафедры дизайна одежды ведётся работа над коллекцией (автор — Алина Габдулхакова, руководитель — Л.В. Кокорева, научный консультант — Ю.В. Кондакова), в которой используется бионический метод проектирования одежды, а также обращение к цифровым технологиям. На данном этапе процесса проектирования выполнена экспериментальная разработка эскизов с применением искусственного интеллекта. Среди существующих программ выбрана нейросеть Chad AI, имеющая логически понятный, удобный в использовании интерфейс, которая предоставляет возможность ставить задачи и получать различные результаты.

В рамках эксперимента искусственному интеллекту была поставлена задача создания эскиза нарядного платья для весенне-летнего сезона 2025 года для женщин младшей возрастной группы, использующая как качестве источник вдохновения природу Урала и ее ископаемые, а также насекомое, обитающее на Южном Урале, бабочку Бархатница терпея. В первых двух эскизах (рис. 3а, 3б) была поставлена та же задача, источником был выбран уральский камень малахит, в результате были получены имеющая логически понятный, удобный в использовании интерфейс, которая предоставляет возможность ставить задачи и получать различные результаты.

В результате можно обнаружить, что в первом эскизе (рис. 3а) чётко выражен декор, возможно, выполняемый способом наколки данных элементов путём макетирования, но платье выполнено без явных конструктивных решений. Во втором эскизе (рис. 3б) прослеживается декор, который можно выполнить посредством печати на ткани. Что примечательно, эскиз выполнен в двух вариантах расположения узорной композиции, с одной спинкой, хотя данной задачи не было в задании, но этот креативный подход программы позволил увидеть интересные конструктивные решения с включением драпировок, которые получены путем макетированием.

В этих случаях, хотя у результата работы программы можно отметить позитивные качества

с точки зрения декорирования изделий, малахит использован как источник вдохновения цвета и образа изделия, но не стал источником формообразования, вместо этого программа использует мотивы растительности, чего заявлено не было. Затем нейросети была поставлена та же задача, но в качестве источника была предложена бархатница терпея. В итоге искусственный интеллект выполнил не эскиз, а предоставил 3D-модель изделия на манекене (рис. 3в), можно отметить, что чётко выражена конструкция изделия, с введением разных видов ткани с узорами, включена деталь, притачиваемая со стороны спинки в виде крыльев. По результатам выполненного эксперимента, можно утверждать, что искусственный интеллект является интересным инструментов в дизайн-проектировании одежды. Были выявлены успешные варианты декорирования разных видов, современные силуэты нарядной одежды, цветовые сочетания, но в настоящее время программа не способна предоставлять на высоком уровне формообразование и соблюдать пропорции в эскизах. Подводя итог, необходимо отметить, что, безусловно, данная технология (при работе с нейросетью данного типа) предоставляет разнообразные, а также оригинальные варианты на один запрос, с точки зрения художественной подачи, которые можно в дальнейшем использовать с учётом определённых доработок, касающихся технологии выполнения, а также конструирования.

Итак, цифровые технологии, оказывающие колоссальное воздействие на индустрию моды, инновации, в совокупности с бионикой создают изделия, у которых ранее не было качественных аналогов. Развитие данного направления стремительно растёт, оно нуждается в дополнительных корректировках, что можно видеть по результатам выполненного эксперимента.

Список литературы:

1. Бастов Г.А. Применение принципов формообразования бионических структур в одежде и аксессуарах костюма // Костюмология. - 2019. - № 1. - URL: https://kostumologiya.ru/PDF/05IVKL119.pdf (дата обращения: 10.09.2024).

2. Белько Т.В. Бионические принципы формообразования костюма: автореф. дис. ... на соискание учёной степени доктора технических наук. - Москва, 2006. - 11 с. - URL: https://www.dissercat.com/content/bionicheskie-printsipy-formoobrazovaniya-kostyuma/read (дата обращения: 10.09.2024).

3. Блэк С. Устойчивое развитие и диджитализация // Конец моды. Одежда и костюм в эпоху глобализации. - М.: Новое литературное обозрение, 2020. - С. 146-169.

4. Грекова А.Р. Вопросы цифровизации в дизайне костюма // Костюмология. - 2021. - № 1. - URL: https://kostumologiya.ru/PDF/20IVKL121.pdf (дата обращения: 18.09.2024).

5. Макарова Т.Л., Литвинова Е.А. Бионические формы в авангардных коллекциях современных дизайнеров // Костюмология. - 2021. - № 4. - URL: https://kostumologiya.ru/PDF/20IVKL421.pdf (дата обращения: 15.09.2024).

6. Панкина М.В. Феномен экологического дизайна: культурологический анализ. - URL: http://www.dslib.net/teorja-kultury/fenomen-jekologicheskogo-dizajna-kulturologicheskij-analiz.html (дата обращения: 6.11.2017).

7. Тангейт М. Построение брэнда в сфере моды. От Armani до Zara. - М.: Альпина Бизнес Букс, 2006. - 298 с.

И.В. ДМИТРИЕВА
Кандидат архитектурных наук (PhD), профессор, заведующая кафедрой «Промышленный дизайн» Ташкентского государственного технического университета имени И. Каримова

I.V. DMITRIEVA
Doctor of Philosophy (PhD) Architecture, Professor, Head of the Department of Industrial Design, Tashkent State Technical University named after I. Karimov

ВЛИЯНИЕ БИОНИЧЕСКИХ ЗАКОНОМЕРНОСТЕЙ НА ДИЗАЙН ОСВЕТИТЕЛЬНЫХ ПРИБОРОВ

THE INFLUENCE OF BIONIC LAWS ON THE DESIGN OF LIGHTING FIXTURES

Образы природы и бионические конструктивные системы играют особую роль в дизайне промышленных изделий. Бионические закономерности многочисленны. Одна из них – применение принципа спирали. В статье проводится анализ разных видов спиралей и их примеры использования при проектировании осветительных приборов. Рассматривая спирали, можно сделать вывод, что они близки к золотой спирали, но не тождественны ей.
Преобразование природной конструкции спирали и использование её в дизайне осветительных приборов. Спираль одна из красивейших и совершенных форм, поэтому с древности архитекторы и художники применяли ее в своих произведениях. В работе рассматриваются, как различные виды природных спиралей влияют на дизайн осветительных приборов.

Images of nature and bionic structural systems play a special role in the design of industrial products. Bionic patterns are numerous. One of them is the application of the spiral principle. The article analyzes different types of spirals and their use in the design of lighting fixtures. Looking at the spirals, we can conclude that they are close to the golden spiral, but not identical to it. Transforming the natural design of a spiral and using it in the design of lighting fixtures. The spiral is one of the most beautiful and perfect forms, therefore, since ancient times, architects and artists have used it in their works. Discusses how different types of natural spirals influence the design of lighting fixtures.

Ключевые слова: спираль, гиперболическая спираль, спираль Фибоначчи, спираль Архимеда, спираль Ферма, спираль «Жезл», гиперболическая спираль.
Keywords: spiral, hyperbolic spiral, Fibonacci spiral, Archimedes' spiral, Fermat's spiral, Rod spiral, hyperbolic spiral.

Природа — это кладезь для исследования не только форм, но и разнообразных конструктивных систем.

При проектировании промышленных изделий особую роль играют природные образы и бионические закономерности. В мире существует множество бионических закономерностей. Остановимся на одной из них — на применени спиралевидных принципов.

Формирование спиралей — наиболее интересная особенность развития природной формы.

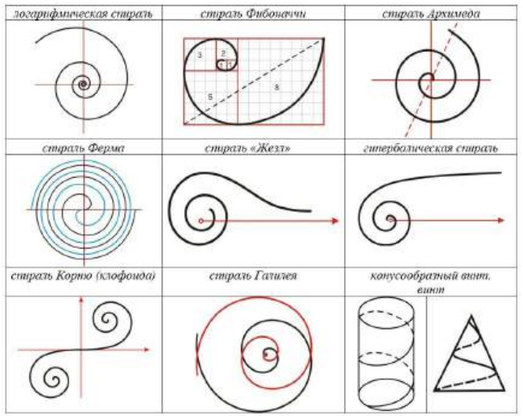






Рис. 1. Виды спиралей

Рис. 2. Применение логарифмической спирали в осветительных приборах

Рис. 3. Применение спирали Фибоначчи в осветительных приборах

Спираль — одна из форм, демонстрирующих движение, рост и развитие жизни. В качестве иллюстрации спирали можно привести стебли растений, которые удлиняются и движутся по спирали, развивая несколько витков, как, например, лепестки у флокса. Одна из особенностей спиралей — прочность, устойчивость и жесткость конструкции.

Любая спиральная форма имеет левое и правое направление движения.

Спирали могут быть разнообразных конфигураций, но чаще всего выделяют геометрические спирали и винтовые кривые.

Особое значение природных и технологических форм спирали в том, что она дает возможность сжимать длинную форму, тем самым способствуя укреплению конструкции, и обладает мощной динамикой роста и расхода энергии.

Наиболее типичные спиральные формы встречаются в природных формах, а также в неживой природе.

Спираль — это стремление к динамичному взаимодействию внутреннего и внешнего пространства. В зависимости от постоянства движения спиральных кривых можно выделить несколько видов (рис. 1).

Чаще всего в природе можно встретить именно логарифмическую спираль, так как она никогда не меняет форму при разных размерах. Логарифмическая спираль может иметь бесконечное число витков, но ее форма при этом не меняется. Красоту этой спирали можно увидеть как в растениях, так и в животном мире, и все это непосредственно связано с процедурой роста.

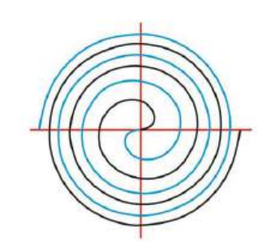
Если внимательно рассмотреть растения, то можно заметить, что у них может быть огромное количество спиралей (рис. 2).

Существует несколько похожих спиралей, близких, но не совсем таких же, как золотая спираль. Спираль Фибоначчи — это образец творчества и возрождения для соединения энергии.

Спираль Фибоначчи формируется, так же как и логарифмическая спираль, и можно точно проследить ее построение. Начало построения идет от квадрата имеющую 1 единицу, далее квадрат 2 единицы, и дальнейшее построение строится в соответствии с числами Фибоначчи: 1 + 2 = 3; 3 + 2 = 5; 5 + 3 = 8. На рис. 3а показано построение данной спирали. Выброс витка намного больше, чем у логарифмической спирали. Золотая спираль — это частный случай логарифмической спирали. Типичный пример в природе — прорастающие семена многих растений (рис. 3).

Спираль Архимеда отличается от остальных спиралей тем, что расстояние между соседними витками всегда одинаково. Именно спираль Архимеда можно встретить не только в природе, но и в технике и объектах промышленного дизайна. Она очень распро-

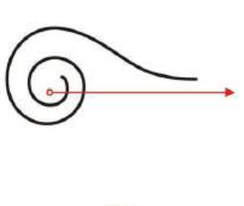
















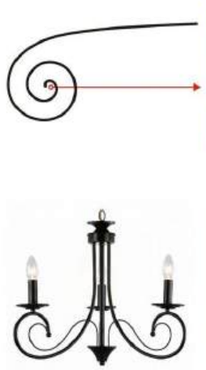




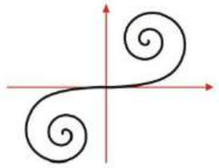
Рис. 4. Применение спирали Архимеда в осветительных приборах

Рис. 5. Применение спирали Ферма в осветительных приборах

Рис. 6. Применение спирали «Жезл» в осветительных приборах

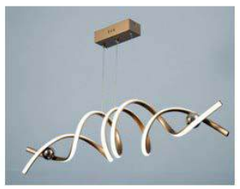
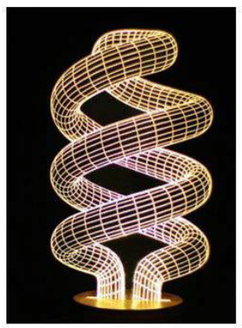
Рис. 7. Применение гиперболической спирали в осветительных приборах

Рис. 8. Применение спирали Корню в осветительных приборах








странена в дизайне мебели и в ювелирных изделиях. Реже она применяется в осветительных приборах.

Светильник выполнен в виде спирали из финской клееной древесины, он имеет мягкий теплый свет и идеально подходит в спальню в качестве дополнительного освещения для придания уютной обстановки в комнате (рис. 4).

Спираль Ферма — это одна из разновидностей спирали Архимеда. При этом одни витки спирали закручивается влево, а другие — вправо. Это можно наблюдать в подсолнечнике, ананасе, а также у сосновых шишек. Данный тип спирали можно обнаружить в потолочных осветительных приборах (рис. 5).

Спираль «Жезл» — это еще одна спираль, которая является частным случаем спирали Архимеда. Она имеет виток, который закручивается против часовой стрелки. Отличие этой спирали от других в том, что у нее есть точка перегиба. Данная спираль является самой популярной в дизайне люстр и бра (рис. 6).

Гиперболическая спираль. Данная спираль является так же частным случаем спирали Архимеда. В отличие от спирали «Жезл», у нее нет точки перегиба. Красота данной спирали очевидна, так как именно ее можно найти и в люстрах и потолочных светильниках. Помимо красоты, именно она создает прочность конструкции (рис. 7).

Клотоида или спираль Корню свое название получила от французского физика Корню. В данной спирали применена поворотная симметрия, состоящая из двух элементов (ветвей).

Данная спираль также очень популярна в дизайне светильников. Данная спираль может быть как декоративным элементом в осветительных приборах, так и конструктивным, как на примере бра (рис. 8).

Спираль Галилея одна из наиболее сложных и редко встречающихся в природе спиралей. Галилео Галилей в своих работах по теории свободного падения тел уделил большое внимание данному виду спирали.

Спираль Галилея — две плоские спиральные кривые, имеющие зеркальную симметрию (рис. 9).

Цилиндрическая спираль. Линия спирали закручивается по поверхности цилиндра. Данная спираль имеет объемную форму и одинаковое расстояние между витками. Примером может служить обыкновенный плющ, который обвивается вокруг дерева (рис. 10).

Коническая винтовая линии. Линия спирали закручивается по поверхности конуса. Проекция данной спирали является Архимедовой спиралью. Как было рассмотрено выше, это одна из самых интересных плоских кривых. Данный вид спирали очень распространен в декоративных светильниках (рис. 11).

Спиралевидные системы — это одна из интереснейших природных форм, которая является основой для создания наиболее оригинальных предметов промышленного дизайна. Спиральные формы

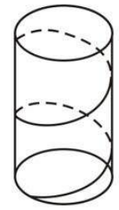








Рис. 9. Применение спирали Галилея в осветительных приборах

Рис. 10. Применение цилиндрической винтовой линии в осветительных приборах

Рис. 11. Применение конической винтовой линии в осветительных приборах

очень разнообразны, но без серьезного изучения этих форм невозможно создать прекрасные произведения не только в предметах промышленного дизайна, ювелирных изделиях, ландшафтном дизайне, но и других видах дизайна.

Спираль — это очень сложная форма, которая используется со времен древних цивилизаций и до наших дней.

Различные виды спирали можно встретить повсюду в жизни, не только в природных формах, но и в объектах, созданных человеком.

Список литературы:

1. Benyus J. Biomimicry: Innovation inspired by nature. - New York: HarperCollins Publishers Inc., 2002. - 309 с.

2. Биотехнология: учебник / А.Я. Самуйленко [и др.]; под ред. А.Я. Самуйленко. - 2-е изд., перераб. - М., 2013. - 746 с.

3. Биотехнология. Научные основы инженерного оформления биотехнологий: учеб. пособие / Сарат. гос. аграр. ун-т им. Н. И. Вавилова. - Саратов: КУБиК, 2014. - 97 с.

4. Воронцова З. Мастерская природы... / Худ. А. Семенцов-Огиевский. - М.: Изобразительное искусство, 1981. - 32 откр.

5. Clark Graeme M. Sounds from Silence: Graeme Clark and the Bionic Ear Story. - Allen & Unwin, 2003. - 247 p.

6. Guillot Agnès, Jean-Arcady M. La bionique: Quand la science imite la Nature. - Paris: DUNOD, 2008. - 240 p.

7. Гийо А., Мейе Ж.А. Бионика: когда наука имитирует природу. - М.: Техносфера, 2013. - 280 с.

8. Johnson F.E. The bionic human: health promotion for people with implanted prosthetic devices. - Totowa, NJ: Humana Press Inc, 2006. - 706 p.

9. Кричевский Г.Е. Бионика: учимся мудрости у природы: учебное пособие. - М., 2015. - 151 с.

10. Luo Y., Ng E. Bio-Inspired Surfaces and Applications. - World Scientific Publishing, 2016. - 592 p.

11. Рийо А., Мейе Ж.А. Бионика. Когда наука имитирует природу. – М.: Техносфера, 2013. – 286 с.

12. Дмитриева И.В. Бионические закономерности в строительной технике // Эпоха науки. – 2021. – № 28. – 296-304 с.

13. Дмитриева И.В. Роль цветовых гармоний в архитектурном декоре Центральной Азии // Наука, образование и культура. – 2020. – № 5 (49). – URL: http://cyberleninka.ru/article/n/rol-tsvetovyh-garmoniy-v-arhitekturnom-dekore-tsentralnoy-(дата обращения: 03.02.2025).

14. Дмитриева И.В., Абкеримов С.А. Процессы ветвления в живой природе и в мебели // Journal of Advanced Research and Stability, 02 Issue: 01. 2022, p. 431-438.

15. Дмитриева И.В., Рахманов Ж.М. Применение спиралевидных принципов живой природы в мебели // Теория и практика современной науки. – 2023. – № 3 (93). – С. 63-77.

М.Т. МАЙСТРОВСКАЯ

Доктор искусствоведения,
профессор РГХПУ
им. С.Г. Строганова

M.T. MAISTROVSKAYA

Doctor of Art History,
Professor Russian State
Stroganov University of
Design and Applied Arts

ЭКСКУРСИОННАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ В ИСКУССТВОВЕДЧЕСКОМ ОБРАЗОВАНИИ

SIGHTSEEING ACTIVITIES IN ART-HISTORY EDUCATION

В статье рассматривается важность включения экскурсионной деятельности как одного из профилирующих элементов подготовки современного искусствоведа, рассматривается опыт кафедры теории и истории декоративного искусства и дизайна Строгановской школы.

The article examines the importance of including sightseeing activities as one of the core elements of the training of a modern art critic, and examines the experience of the Department of Theory and History of Decorative Art and Design at the Stroganov School.

Ключевые слова: экскурсия, Строгановская школа, художественно-промышленное образование, история и теория декоративного искусства и дизайна
Keywords: excursion, Stroganov school, art and industrial education, history and theory of decorative art and design

Экскурсия, для искусствоведа, да и для художников, всегда были и остаются базовыми методиками в их образовании. Прежде всего, основное понятие «экскурсия», «экскурсионный метод», «экскурсовод». Под экскурсией понимается коллективный, групповой осмотр музея или внемузейного объекта, проводимый по намеченной теме и специальному маршруту под руководством специалиста-экскурсовода или педагога в образовательных целях» [1].

Музейные экскурсии разрабатываются для разных групп посетителей и различаются по характеру тематики, по целевому назначению, и варьируются в зависимости от состава, пожеланий и целей группы. Однако все они строятся на основе одной методики — «экскурсионного метода» в основе которого, лежит непосредственное общение с музейной коллекцией и музейными предметами, историческими артефактами или произведениями искусств. А так же непосредственное общение с экскурсоводом или музейным педагогом, а в отдельных случаях со своим преподавателем, специалистом. Который может дать пояснения или аннотировать предмет, акцентируя внимание на его характерных чертах и формах, разъясняя историю его создания или же черты авторского стиля, особенностей техники создания и материалов, что особенно важно для предметов декоративного искусства.

В основе экскурсионного метода лежит — зрительное восприятие, живое и эмоциональное созерцание музейного предмета, непосредственное его наблюдение. Существующий в музеях афоризм — «смотреть — не значит видеть», как раз говорит о главной задаче экскурсии — научить «видеть», т.е. рассматривая экспозицию и отдельные ее элементы, детали и различные объекты, зритель должен уметь выявить их существенные черты, получить заложенную в них информацию, научиться интерпретировать и анализировать увиденное. При этом — зрительное восприятие усиливается — «моторным», т.е. передвижением по определенному маршруту и рассматриванием предмета с разных сторон, в разных ракурсах, на разных расстояниях и в разных контекстах с близкими им предметами и экспонатами. Одновременно он получает комментарии, рассказ, указания к более внимательному и углубленному восприятию, по ходу осмотра и передвижению в пространстве экспозиции или же осматривая объект, вне стен музея в исторической или природной среде. Предметная наглядность экспозиции произведений искусства лежит в основе формирования конкретных представлений, которые усиливаются общей картиной экспозиции и соседними экспонатами, находящимися в контексте и гармонии друг с другом, формируя художественную стратегию экспозиционного ансамбля.

Тема и характер экскурсии, которые бывают «обзорными» и сугубо «тематическими» требует соблюдения логической последовательности осмотра,



Рис. 1. Стенд с образцами резьбы, Галерея мебели, Музей Виктории и Альберта, Лондон

способствует формированию определенных понятий, усвоению обобщений и выводов.

Подлинность и достоверность рассматриваемых предметов предопределяют эмоциональное восприятие, возникновение чувства сопереживания, приобщения, к представленным в экспозиции событиям и явлениям, мастерству и особенностям художественных произведений и предметов.

В сочетании рациональных и эмоциональных элементов увеличиваются объем и качество воспринимаемой информации, активизируются психологические процессы восприятия — «эмоциональное, личностное переживание информации», что является целью восприятия, способствует более глубокому усвоению увиденного и услышанного. При этом коллективность экскурсионной группы не стирает и не влияет на индивидуальное восприятие и интересы каждого. Напротив единство группы объединяет интересы и дает возможность общения, комментариев расширяет круг интересов и эмоций.

В современной музейной практике придерживаются следующей классификации экскурсионной деятельности:

— по месту проведения и объектам показа;
— по характеру тематики;
— по целевому назначению;
— по теме профильной дисциплины;
— специализированные;
— учебные.

Большое значение имеют аттрактивные и экспрессивные свойства экспозиционных предметов, которые способствуют их максимальному и многогранному восприятию. Именно с этой целью в последние годы в музейную практику введены нововведения, которые преследую расширение и углубление информации и восприятия. И если раньше в музее или на выставке преимущественно было лишь — визуальное восприятие, то постепенно в экспозиционные залы вошли — тактильное восприятие, звуковое, обонятельное. Это объясняется физическими возможностями человека воспринимать окружающую среду, пространство всеми своими каналами восприятия — зрением, обонянием, слухом, осязанием, динамикой движения. Дело в том, что основные каналы получения информации — не дублируются и получить ту или иную информацию можно только тем способом, которым она получается.

Так в современной музейной экспозиции, перечеркивая традиционное «руками не трогать» — появились предметы и целые комплексы — для тактильного восприятия, на которых написано — «пожалуйста потрогайте». Так как некоторые черты и качества выставленных экспонатов сложно увидеть глазами, но их можно — пощупать и ощутить пальцами или рукой. Так, например, в Музее Виктории и Альберта в Лондоне в Галерее мебели —





Рис. 2. Выставка в ГМИИ им. А.С.Пушкина

Рис. 3. Экскурсия в музее «Куликово поле»

Рис. 4. Экскурсия на выставке Брейгеля. Музей истории искусств. Вена

такие надписи размещены на образцах деревянной резьбы, которую можно и нужно ощутить только тактильно. А в Галерее фарфора – так же можно на ощупь различить разные образцы фарфоровых плиток, которые визуально определить невозможно, настолько тонкая градация материала.

Подобное тактильное восприятие применяют и для слабовидящих людей, для которых специально делаются макеты или модели для ощупывания, что бы дать посетителю максимальное представление о выставке или конкретном объекте. По-другому эту информацию не получить. Подобные приемы были применены в Музее русского импрессионизма на выставке живописи Н. Фешина и П.Бенькова. Где под картинами были помещены небольшие модели с композициями работ для тактильного восприятия.

Важным стало и звучание экспозиции, когда в ходе осмотра идет речевое или музыкальное сопровождение, которое усиливает эмоциональное восприятие и придает экспозиции новые выразительные и запоминающиеся черты и впечатления. То же самое относиться и к запахам, которыми стали наполнять экспозиционное пространство для усиления впечатлений и эмоций.

Например, на выставке «Мечты из шелка», прошедшей несколько лет тому назад в Центральном доме художника, каждый из экспозиционных боксов имел свой аромат. Это были – то запах луговых цветов, то цирковой арены или конюшни, то морского бриза, то цветущего боярышника и др. Они точно отвечали самой экспозиционной композиции, представлявшей знаменитые шелковые платки фирмы «Гермес» и придавали путешествию по выставке незабываемый колорит и впечатления. Тот же прием с ароматами был предпринят на выставке «Шанель» в ГМИИ им. А.С. Пушкина, когда наряду с уникальной коллекцией одежды в специальных боксах были представлены и знаменитые духи «Коко Шанель», которыми были пропитаны ткани, затягивающие стены экспозиционных боксов.

В дополнение к этим средствам экспозиционного показа прибавились и мультимедиа, со своей динамикой и огромными экспозиционными возможностями и информацией и главное – интерактивные средства, активизирующие физическую активность зрителя, которому нужно что-то сделать, на что — нажать, поиграть, полистать, разгадать ребус и т.д.

Все эти новые экспозиционные средства и формы направлены на одну цель – сделать музейную экспозицию максимально привлекательной и максимально наполненной разнообразной и эффективной информацией, которая способствует усилению, углублению и максимально эмоциональному восприятию получаемой информации. Так как, по мнению психологов, только информация, пережитая эмоционально, уходит в долгосрочную память и становится знанием и памятью в восприятии зрителя.



С другой стороны в отличие от экрана в аудитории, компьютера и даже книги, экскурсия является самым наглядным восприятием окружающего пространства и предметов в этом пространстве. Она дает то, что практически недоступно другим видам получения информации – и как бы мы ни восхищались и не возлагали большие надежды на цифровые, видео и мультимедийные показы и представления изучаемого материала – именно экскурсия обеспечивает максимальное восприятие, понимание, впечатление от увиденного и услышанного, и становиться «знанием»

Что же происходит во время экскурсии? Прежде всего – наглядность, мы видим не виртуальный, а подлинный реальный объект – произведение искусства, архитектуру, интерьер. Что фантастически важно для пространственных видов искусства, которые, к сожалению, не передаются виртуальными технологиями. Или же искажают пространственную среду и главное их восприятие. Понять пространство можно лишь изнутри, находясь в этом пространстве, ощущая его во всем многообразии его информации.

Для искусствоведа, вообще чрезвычайно важно видеть – «насматривать», воспринимать своими глазами, то есть непосредственно воспринимать увиденное и разрабатывать в себе чрезвычайно важное качество – запоминание. Запоминать не только целое, но и детали, фрагменты, нюансы. Учиться «видеть»!

При этом нельзя забывать о содержании, рассказе, объяснении, разъяснении, о вербальной информации, которая идет параллельно с восприятием увиденного, фиксируя его, укрепляя и анализируя весь информационный спектр. Важно то, что много информации, которую мы получаем нельзя или же очень сложно перевести в слова или тексты. Невозможно описать музыку, передать свои тактильные ощущения, или то, что уловило ваше обоняние.

Еще один важный момент – восприятие зависит от движения, и одно дело, когда человек неподвижно сидит на одном месте или же он движется в пространстве, в интерьере, в природном пространстве. Движение усиливает восприятие и обогащает впечатление, дает разные ракурсы и в какой-то степени делает восприятие художественного произведения – более творческим и неповторимым.

Главное в образовательной деятельности это процесс коммуникации. Именно коммуникация выстраивает – не только монолог, но и диалог. И глубина восприятия зависит от тех впечатлений, которые мы получаем и главное которые мы переживаем. Так как именно переживание, и сопереживание откладывается в памяти человека.

Примечания:

1. Музееведение. Музеи исторического профиля. Учеб. пособие для вузов ... / под ред. К.Г. Левыкина, В. Хербста. – Москва: Высшая школа, 1988. с. 274.

ЧЖУ ЮЙВЭНЬ
Преподаватель Чжэцзянского финансово-экономического университета, колледж Дунфан, Китай. Аспирант РГХПУ им С.Г. Строганова

ZHU YUWEN
Lecturer Zhejiang University of Finance and Economics Dongfang College, China Postgraduate student of the of the Russian State Stroganov University of Design and Applied Arts

СОВРЕМЕННАЯ ПРАКТИКА И ИССЛЕДОВАНИЯ В СФЕРЕ ФОТОГРАФИЧЕСКОГО ОБРАЗОВАНИЯ В КИТАЕ

CURRENT PRACTICE AND RESEARCH IN PHOTOGRAPHIC EDUCATION IN CHINA

В статье анализируется новая парадигма в области фотографического образования и дизайна в китайских университетах. Статья затрагивает несколько аспектов: технологическое развитие, культурное понимание и комплексную сущность социума. Прежде всего, в данном исследовании проводится анализ профессионального образования в области фотографии на базе художественных учебных заведений, уделяется особое внимание сочетанию технологической базы и теории искусства, которое позволяет студентам достигать более высокого уровня художественного самовыражения посредством крепкой технической подготовки и глубоких теоретических знаний. Помимо этого, в статье также рассматривается важность фотографии в современном дизайнерском образовании, поскольку в рамках современных дизайнерских специальностей фотография позволяет реализовывать междисциплинарный подход, проводить интеграцию различных учебных направлений и создавать инновации. В работе анализируются модели обучения в Китайской академии искусств и Центральной академии изящных искусств, обеспечивающие пересечение дисциплин, которое позволяет эффективно развивать новаторское мышление и чувство социальной ответственности студентов, рассматривается уникальная модель преподавания в области фотографии на примере многопрофильного Университета Цинхуа, уделяется внимание применению новых технологий в процессе обучения фотографии, применению искусственного интеллекта (AI), виртуальной реальности (VR) и дополненной реальности (AR), которые значительно расширяют границы фотографического творчества.

The article investigates the new paradigm in photographic education and design in Chinese universities. The article touches upon several aspects: technological development, cultural understanding and the complex essence of society. First of all, this study analyses professional photography education based on art schools, focusing on the combination of technological background and art theory, which enables students to achieve a higher level of artistic expression through strong technical training and in-depth theoretical knowledge. In addition, the paper also discusses the importance of photography in contemporary design education, as photography enables an interdisciplinary approach, integration of different learning areas and innovation within contemporary design specialities. The paper analyses the teaching models at the Chinese Academy of Art and the Central Academy of Fine Arts, which provide an intersection of disciplines that effectively develops students' innovative thinking and sense of social responsibility.
In addition, this paper explores a unique teaching model in photography using Tsinghua University, a multi-disciplinary university, as an example, where the sense of social responsibility is cultivated as well as in-depth development of photography professionals in various aspects including creative, technological, cultural skills and knowledge, including the application of new technologies in the process of teaching photography, the use of artificial intelligence (AI), virtual reality (VR) and augmented reality (AR), which significantly expand the boundaries of photographic creativity.

Ключевые слова: фотографическое образование Китая, дизайн, междисциплинарный подход, цифровые технологии искусственного интеллекта, виртуальной реальности и дополненной реальности, визуальная культура.
Keywords: photographic education in China, design, interdisciplinary approach, digital technologies of AI, VR, and AR, visual culture.

С 1980-х годов образование в области искусства фотографии в китайских университетах достигло не мало успехов. В ходе процесса поэтапного развития была сформирована законченная система обучения. Целью создания специальности «фотография» являлось воспитание специалистов-фотографов, которые могли использовать профессиональные фотографические технологии и технику, обладали достаточными художественно-эстетическими навыками, а также незаурядными творческими способностями. Специальность фотографии в университетах Китая стала комплексной учебной программой, в рамках которой не только охватывались основы технологий создания фотографии, но и активно происходило сочетание теории и практики в искусстве.

Обучение фотографии в рамках специальности «фотография» в институтах изобразительного искусства

Базовая часть программы обучения по специальности «фотография» в художественных училищах и институтах изобразительного искусства Китая, как правило, включает несколько ключевых предметов: история фотографии, базовая теория фотографии, светотень и композиция, технологии цифровой фотографии, технологии темной комнаты и т. д. На данных предметах студенты осваивают базовые технологические знания и теории, а также изучают исторический контекст развития фотографии. На Первом Российско-Китайском форум «Теория и практика художественного образования: вызовы современности, традиции и национальные школы 21 века» [1] нами были представлены некоторые особенности учебных программ по специальности «фотография» в китайских художественных институтах.

Помимо этого, в условиях современной эпохи, наполненных постоянными переменами и инновациями, культурная практика и критика обрели новую жизнь. Развитие технологий и ускорение процессов глобализации позволяют художественному образованию не только обучать конкретным навыкам, но и развивать у студентов более глубокое осознание и понимание, а также критическое мышление в отношении культуры и общества. На этом фоне факультет фотографии Китайской академии искусств активно занимается углублением содержания своей учебной программы, охватывая такие области знаний, как визуальная культура, современное искусство фотографии, критика и теория фотографии, а также экспериментальная фотография. Данные предметы направляют обучение студентов от простого технического к более высокому и углубленному художественному уровню, позволяя им выражать свой уникальный художественный взгляд посредством фотографии. Работы студентов в ходе обучения не ограничиваются только фотографией. Студенты исследуют различные варианты инсталляций для съемок, а также способы сочетания фотографии и физических объектов, что поощряет дух экспериментов и новаторства. В рамках социальной практики и подготовки выпускных работ, а также на базе «института фотографии и общества» студенты обращают внимание на социальную реальность и экологические проблемы, что позволяет развивать их глубокое понимание особенностей социального развития, а также стимулировать их к принятию более активной роли в соответствующих общественных процессах. Таким образом, данная образовательная модель направлена не только на то, чтобы научить студентов заниматься творчеством, но и оказывать реальное влияние на общество.

Так, например, в магистерской работе Чжоу Цзыцзе(周子杰) 2022 года «Восполняя утраченное наследие: каменная имитация» художник создал 3D-модели фотографий древних каменных развалин, растительности, земли и других объектов на месте раскопок, после чего обрезал полученные фотографии под форму камней, представив фотографии на уникальном выразительном уровне, находящемся между реальным и воображаемым миром (рис. 1).

Другим примером является работа под названием «Прилив воспоминаний» Вана Ифаня, Яна Линя, Чэня Вэйшэна и Чжэна Сяоюя, в которой художники реконструируют фрагменты воспоминаний из повседневной жизни посредством фотографических инсталляций, поднимая вопрос взаимосвязи между памятью и временем (рис. 2).

Факультет искусства фотографии Тяньцзиньской академии изящных искусств активно применяет инновационные программы обучения специалистов, рассматривая фотографию как культурную и критическую практику. На данном факультете выстроена теоретическая система обучения, в основе которой лежат история, философия, социология и визуализация. Эта система позволяет комплексно анализировать изменения фотографической специальности в рамках нового и прошлого контекста, формировать базовые профессиональные курсы обучения, включая образовательные модели, ориентированные на лабораторной практике и отдельных учебных проектах. Благодаря практическому подходу данной системы осуществляется трансформация пространства и интеграция различных ресурсов, которые объединяют вопросы культуры с обстоятельствами бытовой жизни, что в комплексе развивает у студентов социальную осознанность, укрепляя их понимание человеческой культуры и общества.



Рис. 1. Чжоу Цзыцзе. Восполняя утраченное наследие: каменная имитация. 3D-модель, изображение из облака точек/фотографическая световая установка/выпускная работа магистра 2022

Рис. 2. Ван Ифань, Ян Линь, Чэнь Вэйшэн, Чжэн Сяоюй. Прилив воспоминаний». Экспонат на выставке. 2023



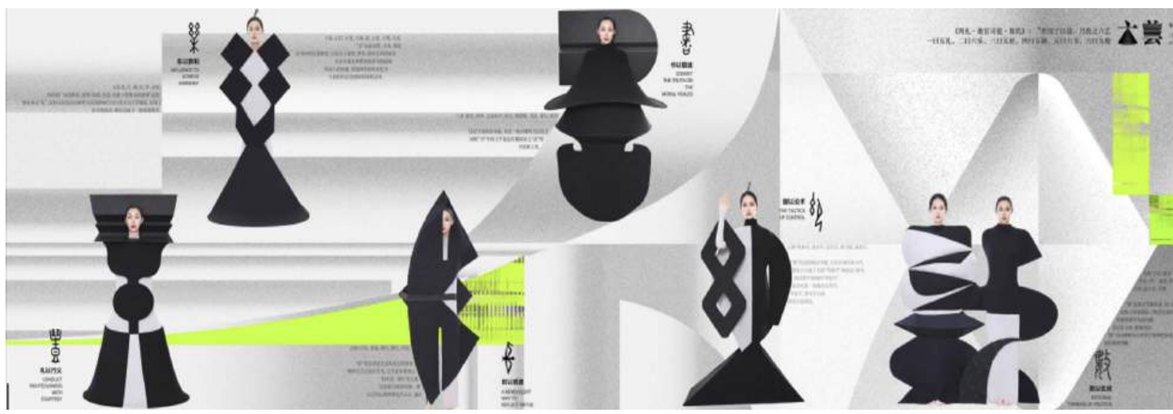
Обучение фотографии в рамках специальности «дизайн» в институтах изобразительного искусства

В учебном процессе по специальности дизайна уделяется особенное внимание междисциплинарному подходу и применению инноваций при освоении студентами искусства фотографии. Современное дизайнерское образование ориентировано на комплексное развитие способностей у студентов, поскольку фотография тесно связана с графическим, мультимедийным, интерактивным и прочими видами современного дизайна. Уроки по фотографии часто пересекаются с такими предметами, как создание мультимедийных изображений или визуальный коммуникационный дизайн, чтобы позволить студентам развивать свое новаторское мышление и способности к применению междисциплинарного подхода. В книге «Технологическое общество» (1964 г.) Жак Эллюль утверждает, что в ходе своего развития техника проникла во все сферы жизни общества. Автор утверждает, что принятие политических решений, экономические операции и культурная коммуникация без исключения подвергаются воздействию и контролю со стороны технологий. Исследователь подчеркивает, что технологическая система современного общества стала новой средой, в которой изменилось поведение и



Рис. 3. Юй Цинлинь, Чжоу Тун, Хоу Цянь. «Слушай свое сердце». Выпускной проект Китайской академии искусств по специальности «визуальный коммуникационный дизайн». 2024

Рис. 4. Чжан Вэйжу, Чжан Цзе, «Шесть искусств сегодня». Выпускной проект Китайской академии искусств по специальности «визуальный коммуникационный дизайн». 2024



мышление человека. Бурное развитие новых технологий привело к созданию итеративного социального ландшафта, в то время как дизайн стал новым средством связи технологий с жизнью.

Несмотря на то, что дисциплина фотографии в рамках специальности дизайна не на столько глубокая, как на профильной специальности, предмет фотографии чрезвычайно важен для дизайнерского образования. Фотография является языком современных СМИ, а также занимает равное место с традиционными формами изобразительного искусства, такими как живопись или скульптура. Для художников фотография – это важное средство выражения своей воли и чувств. С развитием науки, техники, культуры и искусства особенности фотографии постепенно становятся менее ярко выраженными. Однако суть творчества заключается в восприятии и выражении мира художником. По этой причине взаимосвязь между фотографией и дизайном расширяет границы визуального выражения. Обучение фотографии в рамках дизайнерских специальностей придерживаются данного подхода, следуя общим тенденциям по комплексному развитию у студентов не только технических или теоретических навыков, но и расширению их способностей в творческом аспекте.

Специальность «визуальный коммуникационный дизайн» в Китайской академии искусств основана на восточном дизайне, в рамках которой объединяется искусство и наука, фокусируется внимание на визуальной передаче многомерной информации, создаются инновационные модели графики, символов и коммуникационного контекста, а также изучаются пути построения связей между людьми, событиями и окружающими предметами. Так, выпускные работы 2024 года демонстрируют высокий уровень практической подготовки и новаторские способности студентов, которые сочетают дизайнерские навыки с фотографией. Например, работы Юя Цинлиня, Чжоу Туна и Хоу Цаня сочетают в себе традиционную концепцию «слушать свое сердце» с современной концепцией биотехнологи, осуществляя визуализацию данных в разрезе дизайна (рис. 3). Помимо этого, еще одной примечательной работой является проект Чжана Вэйжу и Чжана Цзе «Шесть искусств сегодня», который по-новому интерпретирует пиктографическую природу китайских иероглифов с помощью современной графики и языка одежды (рис. 4). Еще одним интересным произведением является работа под названием «Книга сожжения», созданная совместно Ли Гэгэ и другими выпускниками. Данная работа содержит

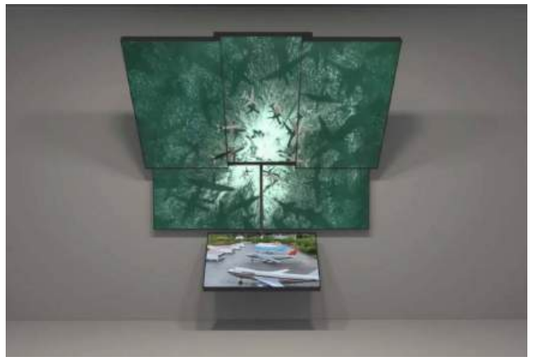
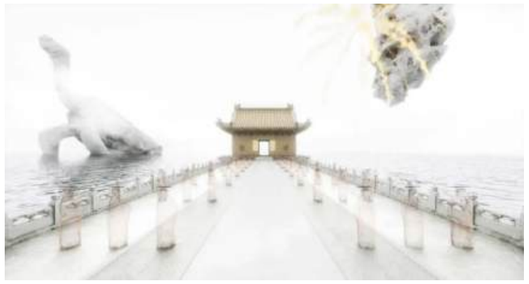


Рис. 5. Хуан Ции. «Мы живем в мираже». Выпускной проект Центральной академии изящных искусств. 2024

Рис. 6. Чжоу Фан. «Божественность». Выпускной проект Центральной академии изящных искусств. 2024

Рис. 7. Шугу Инань. Перемены печатных СМИ. Проект в рамках курса «Фотография в моде» Пекинского института технологий моды. 2022





архив жертв кибернасилия, раскрывая актуальность проблемы современного кибернасилия, которое становится все более частым явлением, в результате которого жертвы опустошаются как на психологическом, так и на физиологическом уровне, словно сгорая изнутри.

Направление фотографии в институте дизайна Центральной академии изящных искусств основано на учебной среде, сочетающей в себе принципы систематизации, теоретической поддержки, внедрения передовых технологий и отраслевого углубления. В рамках данного учебного направления используются методы более глубокого выражения в искусстве посредством применения изображений и современной графики, цель которых заключается в формировании междисциплинарной исследовательской структуры, обеспечении скоординированной работы, а также развития искусства фотографии и видео на основе глобальных тенденций. На последней выпускной выставке 2024 года в работе «Мы живем в мираже» Хуана Ции используется технология трехмерной реконструкции для того, чтобы рассмотреть физические, психологические и социальные потребности в переплетении в воображаемого и реального миров (Рис. 5). Работа Чжоу Фана под названием «Божественность» — это короткометражный фильм в виртуальной реальности, сочетающий в себе фотографию и технологии цифровых медиа. Он рассказывает историю богов, спустившихся на землю в поисках предназначения, символизируя стремление выпускников достичь желаемого социального положения. В данной работе было использовано 20 000 фотографий для создания 3D-моделей, отражающих разнообразие традиционной китайской культуры, а также раскрывающих сложную структуру общества и современные трудности через элементы искусства. Помимо этого, работа выпускника также

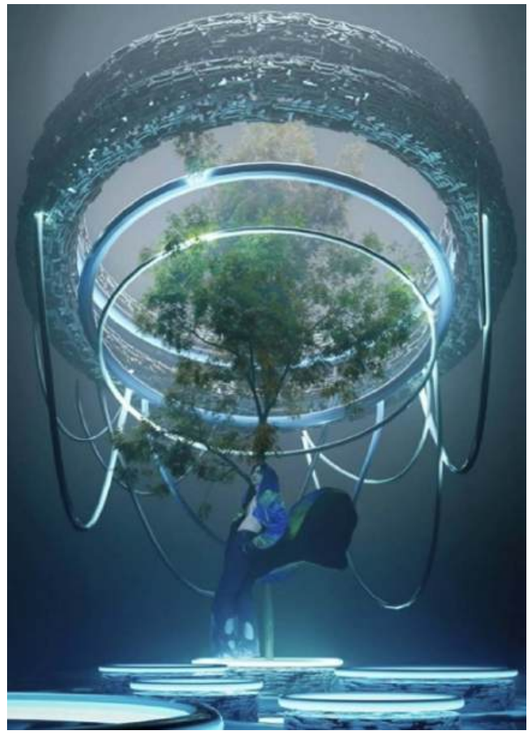


Рис. 8. Чжоу Чжоу. «Цифровая матрица». Проект в рамках курса «Фотография в моде» Пекинского института технологий моды. 2022

затрагивает вопросы конфликтов и возможностей объединения традиционной культуры и современной цивилизации (рис. 6).

Сочетание фотографии и дизайна выступает в качестве важнейшего медиа-языка, существенно расширяя границы визуального выражения и отражая наилучшие достижения современного дизайнерского образования в рамках воспитания и развития специалистов, отличающихся духом новаторства. Подготовка учебных программ по фотографии свидетельствует о перспективности и далеко идущем влиянии дизайнерского образования на развитие в современной эпохе и сближение дисциплин, а также способствует дальнейшему прогрессу и инновациям в художественном творчестве и дизайнерской практике.

Так, на профессиональных курсах фотографии «Фотография в моде» и «Креативный образ и визуальный дизайн» Пекинского института технологий моды особое внимание уделяется развитию инновационных способностей и профессиональных навыков в индустрии моды. На данных курсах рассматриваются практические задачи и потребности рынка, благодаря чему данные курсы помогают студентам освоить творческие методы модной фотографии в разных ее проявлениях, а также понять основные способы выражения в эпоху социальных сетей. Содержание курсов охватывает весь процесс, начинающийся от разработки концепции до непосредственной реализации, в рамках которого внимание уделяется сочетанию традиционных методов фотографии и современных цифровых медиа. Студенты не только совершенствуют свои навыки посредством практических проектов, но и расширяют свои возможности трудоустройства в индустрии моды. В рамках курсов особое внимание уделяется применению китайской культуры в модной фотографии, рассматривается тесная связь между модой и культурой, а также развиваются способности эстетической оценки и творчества у студентов. Таким образом, представленные инновации в сфере образования закладывают прочную основу для развития высококлассных мастеров, обладающих глобальным кругозором и многосторонними навыками. Работа Шугу Инань под названием «Перемены печатных СМИ» олицетворяет переход медиа, работающих в сфере моды от бумажных носителей к цифровым, что отражает глубокое понимание студентом изменений в современных медиа индустрии моды (рис. 7). Другой заслуживающей внимания работой является «Цифровая матрица» Чжоу Чжоу, в которой с помощью цифровых методов демонстрируется применение цифровых технологий в модной фотографии, а также затрагивается вопрос о безграничных возможностях будущей моды (рис. 8).

Образование в области фотографии в многопрофильных университетах

В Институте изобразительного искусства университета Цинхуа [2] с 2005 года работает Факультет информационного искусства и дизайна, который включает три направления: информационный художественный дизайн, мультипликация и фотография. Обладая спецификой слияния искусства и науки, образование в области фотографии сохраняет традиции, одновременно обогащаясь с междисциплинарной точки зрения, посредством изучения визуализации и организации передачи информации взращивает в студентах инновационное мышление и знания междисциплинарного характера. Работа

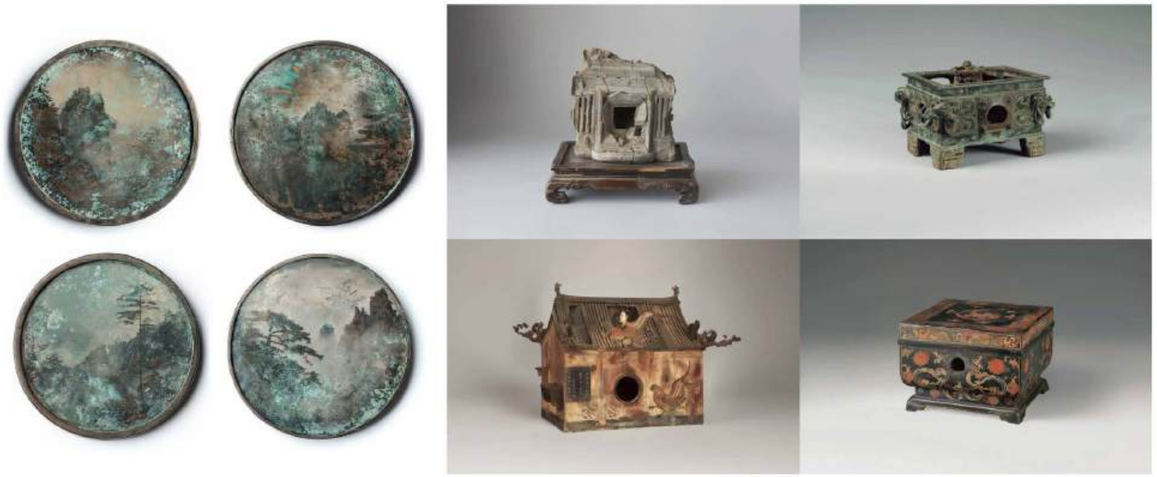


Рис.9. Лю Пай, «Истории черных теней». Выпускная работа магистра, технология ИИ

выпускника магистратуры 2024 года Лю Пая «Истории черных теней» представила фантазию о том, что древнекитайский философ Мо-цзы придумал фотографию. При помощи обучения ИИ был придуман исторический фон и созданы древние артефакты. Работа документирована с точки зрения последователей Мо-цзы, исследуя творческий потенциал ИИ в повествовательном искусстве и демонстрируя ИИ как инструмент и опору в исследовании новых областей совместно с художниками (рис. 9).

На Факультете фотографии Даляньского медицинского университета акцент ставится на социальных потребностях в фотографии. Помимо системного овладения классическим мастерством фотографии, а также современными технологиями современной цифровой обработки данных и иными базовыми знаниями, в процессе образования ведутся изыскания в области взаимообогащения искусства и здравоохранения. Дисциплины обучения включают основы техники медицинской съемки, анатомическую картографию, также исследуется участие искусства в проблеме старения общества, задачи визуализации в области медицины, а также популяризаци [3].

Образование в области фотографии Сианьского технологического университета акцентируется на интеграции фотографии с четырьмя направлениями: искусством, междисциплинарным направлением, традиционной культурой и гуманитарными и социальными науками. Совмещая теорию и практику искусства, применение новых технологий, наследование национальной культуры, такие науки, как социология и антропология, университет выпускает таланты в области фотографии, обладающие креативностью, техническими знаниями, культурой и высоким чувством социальной ответственности.

Автор данного исследования является преподавателем на Восточном факультете Чжэцзянского университета финансов и экономики, ведет курсы фотографии для студентов 1 и 2 курсов на специальностях графического коммуникативного дизайна, дизайна продукции и одежды. Эта научная дисциплина не только обучает базовым навыкам, но и воспитывает способности к прикладному дизайну. На первом курсе студенты учатся работать с камерой, освещением, учатся искусству композиции, в качестве спецкурса изучая повествовательную фотографию. Таким образом, учащиеся получают базовые навыки и технику фотографии. После курсов по основам дизайна и применению программного обеспечения студенты на предварительном этапе могут объединить изученную теорию дизайна с цифровыми технологиями и выполнить соответствующие задания. На втором курсе предполагается углубленное изучение фотографии, направленное на различные профессиональные сферы, включая рекламу, моду, продукцию и др. В течение данных курсов студенты не только повышают профессиональное мастерство, но и могут органично связать его с практическим дизайном, всесторонне увеличивая свою конкурентоспособность. При создании фотографии в рамках нескольких дисциплинах дизайна подчеркивается, что фотография — это не только инструмент записи, но и средство языкового



Рис. 10. Фань Хуэйсинь: «Только одиночество по-прежнему в новинку». Шанхайский университет науки и технологий, графический коммуникативный дизайн, 2022



Рис. 11. Ван Ляо（王略）, «Вымышленная история фотографии» (групповая фотография), AI, 2023

выражения. Фотография должна рассматриваться как носитель индивидуальных концептов автора, отражающий особый художественный угол зрения и глубину идей. Таким образом, учащиеся могут выразить себя в своих работах, повысить творческий уровень и способность к критическому мышлению, в конечном итоге развиваться как кадры в области дизайна с профессиональными навыками и независимым мышлением.

Помимо этого, в рамках специальности по графическому коммуникативному дизайну в Шанхайском университете науки и технологий открыт курс «Дизайн фотографии», который взращивает в учащихся способность к передаче своих собственных идей в фотографии, курс касается основ фотографии, истории, техники и комплексных подходов. Из названия курса можно понять, что акцент ставится на важности фотографии в области дизайна (рис. 1-10).

Образование в области фотографии и технологии VR и AR

Сфера обучения фотографии и экспериментов в 21 веке переживает волну инноваций, подпитываемых технологиями виртуальной реальности (VR), дополненной реальности (AR) и искусственного интеллекта (AI), которые ведут нас в новую эру визуальной культуры и видеоарта. 2023 год знаменует собой революционное наступление эпохи AI. Значительные достижения в области технологий AI, особенно широкое использование ChatGPT и технологий генеративного изображения, таких как Midjourney и Stable Diffusion, знаменуют собой революционное наступление эпохи ИИ.

В этом контексте выставка Хай Цзе（海杰）«Глубокий синий: Персональная выставка изображений, созданных искусственным интеллектом, не только демонстрирует процесс превращения из куратора в художника, но и, что более важно, широкое применение ИИ в художественном творчестве и его революционный потенциал. Выставка углубляет размышления и дискуссии о применении искусственного интеллекта в художественном творчестве, демонстрируя изображения, сгенерированные на основе личного опыта и визуальных впечатлений (рис.11).

Выставка «Нечто из ничего: интеграция искусственного интеллекта и искусства» продемонстрировала инновационный путь сочетания традиционного искусства с технологиями будущего, бросая вызов границам творчества. Эти работы не только исследуют творческие способности ИИ и сотрудничество между художниками и машинами, но и побуждают нас задуматься о возможностях ИИ в области искусства.

По мере развития технологий фотография предвещает появление новых способов просмотра и создания изображений. Мы стоим на пороге того, что сможем запечатлеть все визуальные впечатления с помощью технологий, а развитие VR может погрузить нас в совершенно новый мир гиперреальности. В эпоху частых изменений новых медиа фотография сталкивается с вызовами, но также открывает новые возможности. Обучение искусству фотографии в колледжах и университетах также должно столкнуться с противостоянием новых концепций обучения и традиционных форм образования [4]. Это не только отражает технологический прогресс, но и бросает вызов художественному творчеству, оценке и образованию, заставляя нас пересмотреть отношения между искусством и технологиями и открыть новые направления в художественном образовании и практике.

С развитием технологий границы между фотографией и изображениями становятся все более

размытыми, а изображения превратились в основное средство передачи информации и художественного выражения в современном обществе. В этом контексте преподаватели должны осознать, что фотография больше не является просто инструментом для запечатления или записи реальности, она стала кросс-медийной формой искусства, охватывающей широкий спектр областей — от традиционной фотографии до цифровых изображений и даже виртуальной реальности и искусства, созданного искусственным интеллектом. Это требует от образования в области фотографии преодоления традиционных границ, интеграции различных областей, таких как кино- и телевизионная фотография и виртуальная визуализация, и создания широкой дисциплинарной системы. Поэтому образованию в области фотографии необходимо преодолеть свои традиционные границы, принять эру новых медиа, интегрировать фотографию с кино- и телесъемкой и производством, виртуальной визуализацией и другими смежными областями, а также создать диверсифицированную систему предметов [4]. Например, Сычуаньский институт изобразительных искусств создал мультимедийную совместную лабораторию с технологическими компаниями, чтобы способствовать применению AR, VR, голографии и других технологий в изобразительном искусстве.

В исследовании современного образования в области фотографии академические форумы и семинары стали важными платформами для углубленного обсуждения интеграции образования в области фотографии и новых медиатехнологий. Например, в 2020 году Комитет по образованию в области фотографии Китайской ассоциации фотографов и Пекинский заочный колледж фотографии совместно организовали в Пекине «Обучение фотографии в новых средствах коммуникации — Китайский форум по образованию в области фотографии», на котором рассматривались вопросы развития практики обучения фотографии через академическое продвижение. На «симпозиуме «10+» по высшему образованию в области фотографии» в Китае на Пятом Международном фестивале фотографии в Лишуе 16 профессоров и ученых из 9 колледжей и университетов фотографии обсуждали тему «Слияние искусственного интеллекта и фотографии в настоящее время». Шестнадцать профессоров и ученых из девяти колледжей и университетов фотографии обменялись мнениями на тему «Интеграция искусственного интеллекта и фотографии», изучая будущее направление развития применения искусственного интеллекта в фотографии и то, как образование в области фотографии может ответить на вызовы, которые ставит искусственный интеллект. В рамках первого JINGPHOTO также прошел семинар «Технология и идея: образование в области фотографии в эпоху новых медиа». В 2023 г. Школа фотографии Нанкинского медиаколледжа провела академический форум «Эра искусственного интеллекта и образование в области фотографии» — это первый академический форум в области образования в области фотографии, на котором обсуждаются вопросы искусственного интеллекта и образования в области фотографии.

Кроме того, обучение фотографии должно быть направлено на развитие у студентов критического мышления и творческих способностей, поощрение их к преодолению границ между традиционными и новыми технологиями, а также к проведению инновационных экспериментов и исследований. Например, проект «Тайна простого изображения» на специализации фотографии факультета информационного искусства и дизайна Академии изящных искусств Университета Цинхуа — это междисциплинарный экспериментальный проект, исследующий новые визуальные суждения и способы мышления с помощью изображений и видео. Этот проект не только стремится выяснить различия и изменения в функциональных требованиях изображений и видео, но и пытается создать новые визуальные возможности и отправные точки для мышления.

Академия искусств и дизайна при Университете Цинхуа организовала третье издание выставки «Пространственная трансформация фотографических изображений в эпоху искусственного интеллекта» а также провела форумом «Грядущее изображение» направлено на изучение возможностей развития современной фотографии с помощью передовых технологических вмешательств. По мере развития технологий обучение фотографии должно также включать в себя воспитание чувствительности к последним технологическим тенденциям и умения их применять.

Направления развития и вызовы в будущем обучении фотографии

В современном Китае образование в области фотографии и дизайна в настоящее время формирует новую парадигму, которая придает особое значение передовому развитию и глубочайшему пониманию культуры и общества. В рамках данной парадигмы образование направлено на подготовку фотографов и дизайнеров с высокими профессиональными навыками и широким социальным кругозором. [5]

Будущее образования в области фотографии должно быть сосредоточено на пространственной трансформации фотографических изображений в эпоху искусственного интеллекта и на том, как передовые технологии переосмысливают концепцию и практику фотографии. Благодаря междисциплинарным обменам и экспериментам, образование в области фотографии может исследовать более широкий спектр визуальных возможностей, предоставить студентам обогащённый опыт обучения и воспитать в них способность адаптироваться к будущему развитию интеграции искусства и технологий. Такой способ обучения не только способствует глубокой интеграции фотографического искусства и технологий, но и открывает новые пути для инноваций и развития фотографического образования.

История развития искусства фотографии — это постоянные прорывы концептуального искусства, науки, техники и культуры. В настоящее время фотография с точки зрения технических средств и концептуальных различий становится более широкой и многогранной. От понятийной до технической плоскости фотография уже превзошла значение семиотики и документальные атрибуты, а ключевым вопросом фотографии уже является не «Какой должна быть фотография?», а «Что еще может фотография?». В 2023 году генерация контента с помощью ИИ стала распространяться с невероятной скоростью. Цифровое воспроизводство постепенно заменило упомянутое Беньямином механическое копирование, таким образом открылся ящик Пандоры будущего искусства изображения. Перед лицом взрывообразного потребления цифровых изображений обучение фотографии должно решить, как ответить на этот вызов.

Примечания:

1. Чжу Ювэнь. Современная практика и проблемы разработки учебных программ по фотографии в китайских художественных колледжах и университетах// Теория и практика художественного образования: вызовы современности, традиции и национальные школы 21 века. – М.: МГХПА им. С.Г. Строганова. –2024. – С.236-240.

2. URL: https://www.ad.tsinghua.edu.cn/gy/zzjg/xssz/xxyssjx.htm (дата обращения: 10.7.2024).

Список литературы:

1. Лю Фэн. Проблемы и возможности оптимизации образования в области фотографии в высших учебных заведениях в эпоху конвергентных СМИ // Чуаньмэй, 2024. – № 11. – С. 78-81. 刘峰. 融媒时代高校摄影教育发展的瓶颈与优化[J]. 传媒, 2024, (11): 78-81.

2. Цао Куньпин, Ван Чжицян. Модели образования в области фотографии в контексте новых гуманитарных искусств. // Чжунго дасюэ цзяосюэ, 2023. –№12– С. 63-68. 曹昆萍, 王志强. 新文科背景下高校摄影教育模式的探索[J]. 中国大学教学，2023, (12): 63-68.

3. Чжу Ци. Исследование новых путей обучения фотографии в условиях новой тенденции интеграции искусства и науки// Туризм и фотография, 2023. – № 20. – С. 161-163. 朱琦. 艺科融合新趋势下摄影教育新路径探索[J]. 旅游与摄影，2023, (20): 161-163.

4. Лю Сяося. Концепции обучения фотографии в зарубежных университетах // Китайский фотограф, 2022. – № 9. – С. 40-45. 刘晓霞. 国外高校摄影专业教育理念探析[J]. 中国摄影家，2022, (09): 40-45.

5. У Ицян. Образование в области фотографии на междисциплинарном фоне // Китайский фотограф, 2022. – № 09. – С. 32-35. 吴毅强. 跨学科背景下的摄影教育思考[J]. 中国摄影家，2022, (09): 32-35.

6. У Минцин. Реформа преподавания фотографии в университетах на практике // Исследования художественного образования, 2017. – № 7. – С. 132-133. 吴民庆. 高校摄影教学改革的实践与思考[J]. 美术教育研究，2017, (07): 1 32-133.

7. Тан Дунпин. Ответные стратегии китайского образования в области фотографии // Журнал Пекинской киноакадемии, 2010. – № 4–С. 40-44. 唐东平. 中国摄影教育应对策略探讨[J]. 北京电影学院学报, 2010, (04): 40-44.

3. Хэ Бо. Опыт и практика: Симпозиум по обучению фотографии в высших учебных заведениях и фотография среди молодежи.//Китайская фотография, 2016. – С.110-112. 何博,经验与实践：高校摄影教育与青年影像研讨会侧记，中国摄影，2016:110-112.

4. Ши Чжаньцзе. Высшее фотографическое образование в Китае в контексте академической дисциплины – размышления от курсов и специальностей к академической дисциплине. Китайский фотограф, 2020 – № 001. – С: 94-97. 石战杰-学科背景下的中国高等摄影教育— 从课程、专业到学科的反思. 中国摄影家,2020:94-97.

5. Мэй Чанцин. Обучение искусству фотографии // Ишу Байцзя, 2006. – № 3. – С. 149-151. 梅常青. 摄影艺术教育研究 [J]. 艺术百家 2006 (3): 149-151.

Н.А. АСТАХОВА (ЦЫГИНА)
Преподаватель образовательной программы «Техника и искусство фотографии» КДДИ РГХПУ им. С.Г. Строганова

N.A. ASTAKHOVA (TSYGINA)
Lecturer at the Department of «Photography Technique and Art» of the Russian State Stroganov University of Design and Applied Arts

ПРИМЕНЕНИЕ МЕТОДИКИ УИЛЬЯМА МОРТЕНСЕНА В ПРЕПОДАВАНИИ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ ДИСЦИПЛИН ПО СПЕЦИАЛЬНОСТИ «ТЕХНИКА И ИСКУССТВО ФОТОГРАФИИ»

APPLICATION OF WILLIAM ORTENSEN'S METHODOLOGY IN TEACHING PROFESSIONAL DISCIPLINES OF THE SPECIALTY «PHOTOGRAPHY TECHNIQUE AND ART»

Статья посвящена исследованию личности и творчества Уильяма Мортенсена, известного американского фотографа и педагога первой половины XX века и его методике преподавания с акцентом на обучение фотографа работе с моделью. Отдельное внимание уделяется значимости его книг и статей для развития фотографического искусства. Рассматриваются ключевые аспекты биографии Мортенсена, формирование его уникального стиля и вклад в педагогику фотографии. Рассматривается его книга «Модель. Проблемы позирования» и ее влияние на последующие поколения фотографов. Статья также затрагивает вопросы критики и оценки наследия Мортенсена в современном контексте.

The article explores the personality and creativity of William Mortensen, a renowned American photographer and educator from the first half of the twentieth century, with a focus on his teaching methodology emphasizing the training of photographers in working with models. Special attention is paid to the importance of his books and articles for the development of photographic art. Key aspects of Mortensen's biography, the formation of his unique style, and his contribution to the pedagogy of photography are considered. His book «Model. Problems of Posing» and its impact on subsequent generations of photographers are discussed. The article also addresses issues of criticism and assessment of Mortensen's legacy in the modern context.

Ключевые слова: Уильям Мортенсен, фотографическое искусство, педагогика фотографии, проблемы позирования, обработка фотографии.
Keywords: William Mortensen, photographic art, pedagogy of photography, posing problems, photo processing.

Мортенсен родился в семье выходцев из Дании 27 января 1897 года в штате Юта, США, под именем Альберта У. Мортенсена (Albert W. Mortensen). Предположительно сменил имя в студенческие годы. С детства будущий фотограф интересовался искусством, занимался живописью и графикой.

После службы в армии (1916–1918) он продолжил свое образование в области искусства и занимался в Лиге студентов-художников в Нью-Йорке. Свободное время он проводил в Музее Метрополитен, изучая произведения великих мастеров. Несмотря на два года обучения, Мортенсен получил неутешительное сообщение от своих наставников: ему сообщили, что у него нет достаточного таланта для занятий рисованием. Вероятно, именно это стало поворотным моментом, Уильям начал искать новые способы самовыражения, что привело его к фотографии, которая могла стать основным видом деятельности.

В 1921 году Мортенсен сопровождает сестру своего друга, позднее известную актрису Фэй Рэй, в Голливуд. Там он начинал свою работу в качестве художника в киноиндустрии. Он участвовал в создании декораций, костюмов и грима для актеров. Кроме того, он делал фотографии современных звезд в костюмах и декорациях, созданных с его участием в Western Costume Company. Созданные в то время портреты таких популярных личностей, как Джин Харлоу, попадали в журналы и на афиши.

В своем творчестве он с успехом сочетал умение делать как портреты, призванные показать человека как такового, так и умение создавать вымышленные, местами пугающие сцены. В то время набирал популярность жанр фильмов ужасов, Мортенсен создавал стилизованные портреты, которые выглядели еще кошмарнее, чем сцены из фильмов.

Вначале Уильям владел только простыми способами фотоманипуляций, схожими с коллажированием, однако он научился применять их мастерски и позднее расширял возможности. Он совершенно точно опередил свое время, если рассматривать его способности к преображению исходника фотографии.

В 1925 году открывает собственную студию, в которой снимает в течение последующих шести лет. В эти же годы Мортенсен участвует в выставках как в США, так и за границей. Его работы начинают публиковать в Photograms of the Year, American Annual of Photography, Vanity Fair, the Los Angeles Times и других изданиях.

Успех Мортенсена набирал обороты в 1930-х годах. Гротескные образы, созданные в 1920-х годах, к концу этого десятилетия вывели его в центр внимания мира фотографии, а также голливудской киноиндустрии. Фотографы-любители видели его работы в салонах, в журналах и газетах, а также в престижных книгах, таких как Pictorial Photography in America, The Pictorialist, Camera Craft и т. д. Уже тогда можно было говорить, что это не просто фотограф, а человек-бренд своего времени. В том числе у него были рекламные контракты, которые гласили: «Сделано для Уильяма Мортенсена, идеально подойдет и для вас». Художник и исследователь-фотограф Ларри Литл, который провел обширные исследования Мортенсена, называет его «первой суперзвездой фотографии» (1).

Если сегодня техническими особенностями работ Уильяма Мортенсена никого не удивить, то в 1930-е годы это демонические и эротические сюжеты и неожиданные художественные приемы вызывали неподдельный ужас у зрителей. Из-за его сюжетов, наводящих ужас, показывающих демонические темные истории, американское общество регулярно накидывалось на него с осуждениями. Такое творчество не могло не вызывать осуждения. Его изображения граничили с безумием. Зрителей пугала любовь Мортенсена фотографировать людей в мрачной обстановке, а потом при помощи фотоманипуляций гротескно усиливать эффект.

В своих работах предпочитал стиль пикторализма, подразумевавший использование изобразительных и технических приёмов, сближающих фотографию с живописью и графикой таких направлений, как импрессионизм, символизм, модерн и др., и фотоманипуляций. Подобный стиль критиковался теми фотографами, которые стремились к отражению реальности без приукрас через фотографирование.

Одно из самых заметных фотографических противостояний того времени: Анселя Адамса и группы фотографов F/64 с Уильямом Мортенсеном. Группа «F/64» занималась созданием острых, реалистичных изображений. F/64 — это обозначение съемки на закрытой диафрагме, при которой все изображение будет сильно детализировано, без значимого размытия переднего и заднего планов. Критика Адамса была частью более широкой дискуссии о природе и цели фотографии, которая велась в середине XX века. Сторонники «прямой фотографии» считали, что фотография должна быть честным средством документирования реальности, в то время как Мортенсен и его последователи видели в ней инструмент для создания произведений искусства, которые могли выходить за пределы простого отражения действительности.

Ансель Адамс пытался сделать всё, чтобы вычеркнуть Мортенсена из истории американской фотографии хотя бы за его темы — дикарские, неприличные, готические, гротескные, за его стремление изменить роль фотографии, превратив ее в средство для создания картин, абсолютно далеких от реальности, и обвинял Мортенсена в антихристианских наклонностях в фотографии [3].

В эссе Ларри Литл написал: «Из-за своего подхода — как технически, так и философски в оппозиции к натуралам или пуристским приверженцам — он является одной из самых проблемных фигур в фотографии в двадцатом веке... историки и критики описали его образы как «...анекдотические, очень сентиментальные, слегка эротические принты ручной краски...», «...поддельные версии гаражных календарей и садомазохистских развлечений...», «...надуманные установки и сочные выражения лица...» (2).

В том числе поэтому Мортенсен был оставлен вне большинства ретроспектив и книг, посвященных истории фотографии до относительно недавнего времени. В конце 1970-х и 1980-х годов его работы были заново открыты фотокритиком А.Д. Коулманом и коллекционером, куратором и писательницей Деборой Ирмас. Их работа помогла вернуть имя Мортенсена.

Его темы были сложными, но еще более сложными были, казалось бы, загадочные приемы, которые делали его изображения похожими на гибрид рисунка, офорта и фотографии. Любители и профессионалы хотели знать, как Мортенсен делал свои фотографии, но поначалу он не хотел делиться этой информацией. Это было не столько из желания сохранить это в тайне, сколько потому, что он знал, что без высокого уровня мастерства и готовности усердно практиковать методы, большинство людей никогда не смогут достичь тех же результатов.

Он совершенно точно был новатором своего времени. Он проводил огромное количество времени, оттачивая и техническое мастерство в том числе, и владел большим количеством приемов, которые позволяли менять исходник фотографии до неузнаваемости, создавать не просто фотографии, а картины, содержащие в себе сюжеты и смыслы. Он был фотохудожником, то есть в буквальном смысле создавал изображения, а не захватывал их. В своих произведениях Мортенсен легко манипулировал телами и объектами, создавал пейзажи и существа, которых не существовало в реальности. В сюжетах часто обращался к темным и устрашающим аспектам жизни и вымыслов.

В своих сочинениях Мортенсен называет Уильяма Хогарта, Обри Бёрдслея, Оноре Домье и Франсиско Гойю своими предшественниками. В серии статей для Camera Craft в 1934 году Мортенсен категорически отверг использование реализма ради реализма, ради бессмысленного повторения натуры, называя такое направление «тупиком». Фотографии, сказал он, должны быть больше, чем просто предметы эстетической красоты, они должны иметь влияние на зрителя, изучать экстремальные эмоции и вызывать крайние реакции.

Его любовь к фантастике и гротеску имела цель: путем придания формы таким эмоциям, как страх и ненависть, Мортенсен, верующий христианин, говорил: «Мы в состоянии уменьшить власть этих эмоций над нами» (пер. авт.). В той же статье он добавил: «Когда мир гротеска знают и ценят, реальный мир становится гораздо более значительным» (3).

В 1931 году Мортенсен открывает свою фотошколу и студию при ней в Лагуна-Бич и называет ее Mortensen School of Photography.

В 1933 году знакомится с Джорджем Данхэмом (George Dunham), ставшим впоследствии его лучшей, наряду с Мирдит, моделью и соавтором — вместе они написали девять книг об искусстве фотографии, а также несколько брошюр и огромное количество статей. Уильям Мортенсен умер в 1965 году, его Школа фотографии просуществовала ещё некоторое время, но вскоре закрылась.

Один из наиболее знаковых вариантов того, как Уильям Мортенсен относился к обучению, можно рассмотреть на примере его преподавания своей методики фотопечати. В своей школе он, помимо прочего, преподавал особую технологию. В 1939 году, через сто лет после изобретения фотографии, Мортенсена попросили раскрыть его секрет печати. Редакторы журнала Popular Photography совершили поездку в студию Мортенсена, чтобы посмотреть на работу его школы и изучить процессы. Но он заявил, что преподает процесс печати под «строгим контролем» и только своим ученикам. Технология не была невероятно сложной, однако имела некоторые особенности, которыми владел только Уильям Мортенсен. Студенты платили 500–1000 долл., если они собирались использовать эту технологию профессионально в коммерческих целях. Те, кто включал ее в свой бизнес портретной студии, должны были подписать контракт, в котором говорилось, что они будут хранить секрет процесса при себе и ограничивать ее использование своим географическим районом. По той же причине Мортенсен действительно не мог выдать секреты «Metal Chrome» в статье или книге, потому что он был обязан по контракту защищать тех, кто купил право на его использование. В некотором смысле Мортенсен контролировал неофициальный, но фактический патент на этот процесс.

Ниже представлен список книг, написанных Уильямом Мортенсеном, составивших важный вклад в образовательный фонд на темы, связанные с фотографией:

Monsters and Madonnas, 1936

The Command to Look: A formula for picture success, 1937

The Model: A Book on the Problems of Posing, 1937 (Модель. Проблемы позирования. М., 2010)

Projection Control, 1938

Pictorial Lighting

Print Finishing, 1938

Outdoor Portraiture: Problems of Face and Figure in Natural Environment, 1940

Flash in Modern Photography, 1941

Mortensen on the Negative, 1949

Из всего наследия Уильяма Мортенсена, представленного девятью книгами, написанными совместно с Джорджем Данхэмом, на русский язык была переведена и издана только одна — «Модель. Проблемы позирования» [2].

Как профессиональный фотограф с опытом работы более двенадцати лет, я могу сказать, что столкнулась с этой книгой совсем недавно, и это было настоящее открытие. Прочитав её, я поняла, насколько она важна для любого фотографа, чья работа связана с изображением человеческой фигуры. Книга предлагает глубокие размышления о том, как правильно строить композицию кадра, как работать с моделями, какие позы лучше выбирать и почему. Она содержит ценные советы и рекомендации, которые помогают улучшить качество снимков и глубже понять психологию взаимодействия с моделью.

Особенно ценной эта книга может оказаться для новичков в фотографии, ведь она даёт основы, на которых строится успешная фотосессия. Я считаю, что каждый начинающий фотограф должен обязательно ознакомиться с этим трудом, чтобы сформировать правильное представление о работе с моделью и научиться избегать распространённых ошибок.

Не каждая книга, написанная в XX веке и посвящённая вопросам фотографии, остаётся актуальной и полезной в наше время. Фотография — это вид искусства, который развивается чрезвычайно динамично. С течением времени изменяются как технические аспекты съёмки, так и модные тенденции, направления и способы применения фотографии. Тем не менее, существуют принципы и рекомендации, касающиеся работы с человеческой фигурой, которые остаются неизменными независимо от времени и технологий.

Эти базовые знания, такие как правильная постановка модели, выбор позы, управление светом и тенями, всегда будут актуальны. Независимо от того, какими инструментами пользуется современный фотограф, будь то аналоговая камера или новейшая цифровая техника, понимание основ композиции и работы с телом человека остаётся важным элементом успешного снимка.

Поэтому, даже несмотря на прогресс в области технологий, классические учебники, подобные работам Уильяма Мортенсена, сохраняют свою ценность. Они дают фундаментальные знания, которые позволяют фотографу уверенно ориентироваться в любых условиях и создавать качественные, выразительные изображения.

Фотограф должен обладать большим набором качеств.

Технические навыки. Умение работать с различными моделями камер, настройка параметров экспозиции, фокусировки, глубины резкости и баланса белого; понимание принципов работы со светом, включая естественное освещение, студийное оборудование и различные источники искусственного света; навыки работы с программами для редактирования фотографий, такими как Adobe Photoshop, Lightroom и другие; осведомленность о различных объективах, фильтрах, штативах и других аксессуарах, необходимых для достижения желаемого результат.

Творческие способности. Способность грамотно выстраивать кадр, используя принципы композиции, такие, как правило, третье золотое сечение, симметрия и асимметрия; умение увидеть интересный сюжет или момент, который стоит запечатлеть, и передать его через фотографию; способность придумывать оригинальные идеи и воплощать их в жизнь, экспериментируя с разными стилями и подходами; чувство гармонии, умение подбирать цвета, текстуры и формы, чтобы создать визуально привлекательное изображение.

Коммуникативные навыки. Умение общаться с заказчиками, понимать их потребности и ожидания, предлагать решения и договариваться об условиях сотрудничества; управление командой; навык представления своих работ потенциальным клиентам, демонстрация лучших примеров и объяснение своих творческих решений.

Бизнес-навыки. Поиск клиентов, ведение социальных сетей, участие в выставках и конкурсах, создание и поддержание личного бренда; управление бюджетом, расчет стоимости услуг; знание авторских прав, договоров, лицензий и других юридических аспектов, связанных с профессиональной деятельностью фотографа.

Организационные навыки. Подготовка к фотосессиям, выбор локации, реквизита, составление расписания и координация всех участников процесса; организация хранения и архивации фотографий, обеспечение безопасности данных.

Постоянное саморазвитие. Следование за развитием техники и программного обеспечения, освоение новых инструментов и методов работы; регулярный разбор своих работ, выявление ошибок и поиск способов улучшения качества фотографий.

Умение правильно работать с моделью — важный навык для любого фотографа, независимо от жанра, в котором он работает. Вот несколько причин, почему этот навык имеет такое значение:

1. Создание комфортной атмосферы. Профессиональный фотограф должен уметь создать такую атмосферу на съёмочной площадке, чтобы модель чувствовала себя комфортно и уверенно. Это поможет ей расслабиться и проявить свою индивидуальность перед камерой. Комфорт модели способствует получению естественных и живых кадров.

2. Контроль над позированием. Модель может не знать, как лучше всего расположить своё тело для получения удачного кадра. Фотограф должен уметь

подсказывать правильные позы, корректировать положение рук, ног, головы и тела, чтобы добиться нужного эффекта. Это особенно важно в портретной и фешн-съёмке, где каждая деталь имеет значение.

3. Передача эмоций. Хороший фотограф умеет направлять модель, чтобы она смогла передать нужные эмоции через выражение лица и жесты. Это может включать в себя мимику, взгляд, движения и даже дыхание. Такой контроль над эмоциями помогает создать более глубокие и выразительные образы.

4. Эффективное сотрудничество. Работа с моделью требует умения наладить контакт и взаимопонимание. Важно уметь слушать модель, учитывать её предложения и пожелания, а также давать конструктивную критику. Это способствует более продуктивной совместной работе и улучшению конечного результата.

5. Повышение профессионализма. Умение работать с моделью демонстрирует высокий уровень мастерства фотографа. Это говорит о том, что он способен управлять процессом съёмки, контролировать все аспекты и добиваться поставленных целей. Клиенты и работодатели высоко ценят таких профессионалов.

6. Расширение возможностей. Работая с профессиональными моделями, фотограф получает доступ к большему количеству идей и концепций. Модели часто имеют опыт участия в разных проектах и могут предложить интересные ракурсы, позы и образы. Это помогает разнообразить портфолио и расширить кругозор.

Навыки работы с моделью являются неотъемлемой частью арсенала любого успешного фотографа. Они помогают улучшить качество снимков, сделать процесс съёмки более комфортным и эффективным, а также способствуют развитию профессиональных отношений и репутации.

В современном мире существует множество ресурсов, как печатных, так и цифровых, которые предлагают уроки по работе с моделью. Однако ни один из них не обладает такой полнотой и ясностью изложения, как материалы, представленные в книге Уильяма Мортенсена.

Изучая эту книгу, иногда возникает чувство, будто информация собрана не в 1937 году, а в наши дни, настолько актуальными остаются основные принципы, правила органичности и гармонии в кадре. Некоторые описанные автором ситуации кажутся такими же типичными и для современного времени.

Несмотря на прошедшие десятилетия, многие аспекты работы с моделью остаются неизменными. Вопросы правильного выбора позы, управления освещением, взаимодействия с моделью для достижения естественного выражения — всё это актуально и сейчас. Книга Мортенсена предоставляет глубокие и тщательно проработанные рекомендации, которые помогут любому фотографу, независимо от опыта, улучшить свои навыки и создать более выразительные и живые снимки.

В своей книге Уильям Мортенсен щедро делится многолетним опытом создания портретов и работы с моделями. В отличие от множества современных руководств, предлагающих стандартные рецепты успеха типа «делай так и так, и результат будет отличным», Мортенсен использует иной подход. Он предпочитает учить на примерах того, как делать не следует, демонстрируя ошибки и недочёты, которые могут возникнуть в процессе работы.

Мортенсен не даёт жёстких инструкций по постановке модели, не указывает, где именно должны находиться руки и ноги. Вместо этого он объясняет, почему следование шаблонам и стандартным схемам может привести к созданию тысяч одинаковых, пусть и качественных, но лишённых индивидуальности изображений. «Применение какого-то устоявшегося «правильного» набора поз непременно ограничивает способность художника разбираться в пластических возможностях человеческого тела» [2; с. 21], — пишет он.

Такой подход помогает фотографу развивать собственное видение и творческий потенциал, избегая механического воспроизведения чужих идей. Мортенсен подчёркивает важность индивидуального подхода к каждому снимку, настаивая на том, что только так можно добиться подлинной выразительности и глубины в портрете. Мортенсен дает возможность ученикам создавать что-то свое, но показывает при этом частые ошибки, которые могут испортить визуальный эффект от фотографии.

Изучение этой книги позволяет по-новому взглянуть на свои и чужие фотографии, выявляя распространенные ошибки, которые нередко встречаются в современной фотографии. Осознание этих ошибок поможет их избежать в будущем. Знания, полученные из книги, оказываются полезными в самых разных жанрах фотографии — от портретов и рекламы до свадебных и семейных съемок, а также при создании бизнес-контента для людей или брендов.

Особенностью книги является лёгкий и понятный язык, свободный от сложных технических терминов и тяжёлого теоретизирования. Это делает её доступной для широкого круга читателей, независимо от уровня подготовки.

Например, вот одна из цитат:

«Давным-давно фотографы стали впадать в гипнотический транс от этого оптико-механического чуда — фотоаппарата. Но всё же им надо поднять глаза и подумать о том, что находится перед фотоаппаратом. А там ждет модель — Мона Лиза в облике Мэри Джонс. И что же с ней делать? Хорошо бы забыть на время о своей дорогущей сложнейшей камере и полном комплекте реактивов и сконцентрироваться исключительно на модели. Потому что только и именно благодаря модели, будь то овечка или аристократка, в мертвых фотореактивах зарождается жизнь» [2; с. 19].

Этот отрывок прекрасно иллюстрирует основной посыл книги: важно помнить, что фотография — это, прежде всего, искусство общения с моделью, а не просто техническая процедура. Такой подход помогает фотографу сосредоточиться на главном — на человеке, который стоит перед камерой, и на передаче его уникального образа через кадр.

Для полноты понимания хотелось бы в краткой форме передать основное содержание книги «Модель. Проблемы позирования». Первая часть книги, наиболее важная для студентов на этапе обучения, посвящена физическим основам позирования. Подробно расписан каждый аспект по каждой части тела. Кроме того, есть важная информация про прически, макияж, украшения, одежду. Каждый вопрос рассматривается отдельно и сопровожден визуальным материалом, явно показывающим ошибку и правильную вариацию. Все расписано настолько подробно и при этом просто, что не понять невозможно. «Некоторые ошибки, о которых идет речь в книге, показаны в несколько преувеличенном виде и разумному человеку могут показаться до смешного очевидными и немыслимыми. Однако примеры практически каждой типичной ошибки, описанной в этой книге, можно обнаружить на страницах фотожурналов и альманахов, в книгах, посвященных фотографированию обнажённой натуры, а также на международных фотовыставках» (цитата из предисловия автора).

Отдельная глава рассматривает свет, как средство, которое может сделать человека как визуально привлекательнее, так и наоборот.

Есть достаточно большой раздел про одежду и то, какие материалы фотограф использует при создании образов своих героев на фотографиях. Информация в этом разделе в современных реалиях применима в меньшей степени. Здесь скорее о том, как из нескольких кусков ткани и простых элементов одежды можно воссоздать образ крестьянки, правителя, монаха, мученика, бедняка и т. д.

Вторая и третья части посвящены моделям. А точнее, вопросам выразительности, управления и взаимодействия. В том числе приводится классификация моделей по недостаткам их позирования. И здесь снова все так же, как и в XXI веке. Среди современных женщин, позирующих перед камерой, можно найти эти типажи. Разъясняются некоторые черты характера в моделях, которые могут пойти на пользу или же во вред совместной работе на съемочной площадке. Даются советы по психологическому взаимодействию фотографа и модели. Они значимы, но способность их применять зависит от опытности и личных черт фотографа, которые иногда нарабатываются годами. Хороший результат — это командная работа. Фотограф и модель только в обоюдном сотрудничестве покажут что-то стоящее. Но управление все рано лежит на фотографе.

«Правильно управляемое позирование — это позирование по хорошо составленному плану, предполагающему постоянное нарастание переживаний и возбуждения. Интерес и модели и художника должен быть подхвачен потоком их общего энтузиазма. Для этого художник должен работать, отдавая частицу себя» [2; с. 17].

По завершении книги Мортенсен дает некоторые варианты документов, которые могут понадобиться фотографу, работающему с моделями. Например, расписка в передаче прав, расписка от родителей несовершеннолетней модели, пояснения о порядке вознаграждении и продаже фотографий. И очень доходчиво, хотя и местами в шутливой форме, объясняет, почему так важно, чтобы некоторые факты были задокументированы.

В содержании рабочей программы дисциплины «Художественная фотография», относящейся к профессиональному модулю обучения по специальности «Техника и искусство фотографии», съемка человека занимает одно из самых важных мест и по значимости, и по объему.

Обучение фотографированию человека занимает более двух семестров.

Когда я составляла свою РПД, я изучила множество материалов из других учебных заведений. К сожалению, раздел «Работы с позированием» либо не найден, либо не занимает достаточно значимого места. А между тем это один из ключевых навыков для фотографа — умение сделать так, чтобы фигура человека в кадре была показана правильно. Начальные этапы фотосъемки часто сопровождаются схожими сложностями, такими как настройка освещения, расположение модели в кадре и определение положения рук и ног. Эти задачи могут представлять значительные трудности для новичков в фотографии.

Вопрос о том, в какой момент обучения лучше всего предоставлять студентам информацию о работе с моделью и правильном позировании отдельных частей тела, является весьма актуальным. Если сразу внутри теоретической части предложить весь объем знаний еще до начала практических занятий, есть риск, что материал останется непонятым и плохо усвоенным.

Наиболее эффективным, на мой взгляд, будет распределение учебного процесса таким образом:

— лекционная часть об общей композиции кадра при фотографировании человека;

— первичные практические занятия по фотографированию людей без применения искусственных источников света;

— лекционная часть о применении искусственных источников света;

— практическая часть — фотографирование человека с применением простых вариаций искусственного света;

— лекционная информация о правильной работе с моделью;

— практическая часть — простые схемы света с применением знаний по позированию;

— лекционная часть о сложных схемах света;

— практическая часть с применением сложных схем света и знаний по правильной работе с моделью;

— практическая часть с применением сложных схем света и знаний по правильной работе с моделью и проработкой стилизации образа.

Надо понимать, что внутри творческих дисциплин иногда студенты могут высказывать утверждения вроде «я художник, я так вижу». Тем не менее, вполне возможно сочетать индивидуальное видение и неповторимый стиль с соблюдением общепризнанных канонов изящества и гармонии, избегая при этом ошибок, противоречащих этим традициям.

В заключение стоит отметить, что я уверена в том, что остальные книги Уильяма Мортенсена хранят в себе немало полезной информации для современных мастеров фотографии и обучающихся. Хочется надеяться, что в будущем я смогу расширить область своего изучения наследия Уильяма Мортенсена, перевести какую-то часть его изданий, сделать более доступной и широко применить это в современном преподавании внутри профессиональных дисциплин, связанных с техникой и искусством фотографии.

Примечания:

1. LensWork Magazine #90 (2010) «William Mortensen: The first superstar of Photography». - https: //www.bookandpaperfairs.com/blog/2019/3/2/photographys-first-superstar-the-work-of-william-mortensen-on-display-at-ny-ephemera-fair (дата обращения 10.09.2024)

2. Статья в интернет-журнале Futuristika, октябрь 2014. - https: //futuristika.org/william-mortensen-american-grotesque/ (дата обращения 21.12.2024)

3. Журнал Camera Craft, 1934 . - https: //archive.org/details/cameracraft411934phot/page/n121/mode/2up (дата обращения 18.09.2024)

Список литературы:

1. Левашов В. Лекции по истории фотографии. - М.: Treemedia, 2019. - 1151 с.

2. Мортенсен У. Модель: Проблемы позирования / пер. с англ. - М.: Изд-во имени А.С. Суворина, 2000. - 241 с.

3. Adams A. Letters and Images. - Boston: Little, Brown & Company, 1988. - 416 p.

4. Eastman House G. American Photographers: A Critical Index. - Rochester: George Eastman House, 1985. - 766 p.

5. Livingston J. Photo-Synthesis: How Art is Created through Photography. - Washington: Smithsonian Institution Press, 1976. - 62 p.

6. Lytle L., Mooradian M. Light and Shadow: The Life and Art of William Martensen. - New York: Monacelli Press, 2021. - 300 p.

7. Marien M.W. Photography: A Cultural History. - London: Laurence King Publishing, 2014. - 568 p.

8. Mortensen W. The Model: A Book on the Problems of Posing. - San Francisco: Camera Craft Pub. Co., 1948. - 262 p.

ЧЖОУ ЮЙ
Лектор, Художественный институт Чунцинского педагогического университета, Чунцин

ZHOU YU
Lecturer, School of Arts, Chongqing Normal University, Chongqing

СМЕШАННЫЕ ТЕХНИКИ В СОВРЕМЕННОМ КИТАЙСКОЙ ИСКУССТВЕ КАК ОТРАЖЕНИЕ «ПОГРАНИЧНЫХ» ТЕНДЕНЦИЙ В СИНТЕЗЕ НАЦИОНАЛЬНЫХ И ЗАПАДНЫХ ТРАДИЦИЙ

MIXED TECHNIQUES IN MODERN CHINESE ART AS A REFLECTION OF «BORDERLINE» TRENDS IN THE SYNTHESIS OF NATIONAL AND WESTERN TRADITIONS

Китайское современное искусство вызывает интерес со стороны исследователей и публики, так как является примером быстрой интеграции сравнительно изолированного художественного мира в мировой арт-процесс. Художники из Китая своеобразно воспринимают, понимают и интерпретируют в своих арт-объектах достижения западного модернизма. Одним из любимых китайцами приемов и методов творчества является использование смешанных техник там, где классические материалы не в состоянии передать идею. Процесс их интеграции и анализ современной ситуации их адаптации и станет в центр внимания в данной статье.

Chinese contemporary art is of interest to researchers and the public, as it is an example of the rapid integration of a relatively isolated artistic world into the global art process. Chinese artists perceive, understand and interpret the achievements of Western modernism in their art objects in a peculiar way. One of the favorite Chinese techniques and methods of creativity is the use of mixed techniques where classical materials are unable to convey the idea. The process of their integration and the analysis of the current situation of their adaptation will be the focus of this article.

Ключевые слова: современное искусство, китайское искусство, смешанные техники, арт-тенденции, интеграция.
Keywords: contemporary art, Chinese art, mixed media, art trends, integration.

Статья посвящена анализу влияния западной традиции использования смешанных техник на развитие современных арт-практик Китая в конце XX–XXI веках. Важно отметить, что процессы, протекающие в мировой, в том числе китайской художественной практике, неразрывно связаны с поисками новых форм выражения смыслов и новых творческих методов, средств. Использование смешанных техник в художественном методе позволяет преодолевать формализм, воплощать стилистическое многообразие, метаморфозы форм и состояний, живописные символы и универсальные смыслы. В данном исследовании решается задача определения роли интегрированных из западного искусства смешанных техник в создании арт-объектов современных китайскими авторами.

Источниками для исследования проблематики стали работы Ху Вэй, Чэнь Чэн по теории и

истории современной китайской живописи в смешанной технике, по материалам и выразительным приемам комбинированной живописи были привлечены исследования Инь Хайхуа, Цай Гуанбинь и др. Отметим, что ряд исследователей фокусируется на анализе вопроса о взаимодействии между современной живописью в смешанной технике и китайской живописью гохуа [11; 16]. В этой связи нельзя не отметить статью Чжао Сючэна, в которой рассматривается место техники «гохуа» в современном китайском искусстве, где также дается оценка развития китайской живописи в XXI веке [15].

В то же время использование смешанной техники в современной арт-практике недостаточно исследовано в искусствоведении. Более того, однозначной трактовки самого термина не существует. Смешанная техника традиционно понимается как экспериментальная сфера художественных практик, но универсальные критерии и классификации для нее не разработаны. Часто можно обнаружить, что под этим понимается «обширный и неточный термин для широкой категории искусств, к которому относят коллаж, ассамбляж, включенный объект (сборка), в том числе книги, а также сочетание графики и живописи, живопись с использованием разных материалов» [17]. Так же смешанная техника понимается как характеристика произведения, при создании которого использовались различные материалы, основы и соответственно сами художественные техники. Смешанная техника — это также «прием в искусстве, когда обычными средствами не удается достичь желаемого эффекта» [1].

Появление самого термина связывают с «Натюрмортом с плетеным стулом» Пабло Пикассо 1912 года — коллажем, включающим ткань, бумагу, веревки, который также рассматривают как первое произведение в смешанной технике. Для русского искусства, как и европейского, появление смешанных техник связано с искусством модернизма, который был связан с поиском новых форм и средств выражения. В то время как для развития художественной сферы Китая такой новаторский прием стал актуален только в конце XX века. Китайское искусство не прошло всех этапов модернизма, что определило отсутствие в нем преемственности по вектору: традиция—модернизм—постмодернизм. Таким образом, история развития новых подходов в создании произведений, в частности смешанных техник искусства, в Китае и, например, в России различны.

Социальный и политический фактор стали определяющими для появления современного искусства в Китае, как и в России. Исследователи М.А. Неглинская и Фан Вэй рассматривают формирование новых путей в развитии искусства со сменой руководства в политике Китая. Есть основания считать прологом к современному искусству период между 1978–1984 годами, начавшийся вскоре после смерти Мао Цзэдуна (9 сентября 1976 года), когда не оправившееся от давления режима и находящееся в шоковом состоянии китайское искусство предприняло усилия к выздоровлению. Важным событием художественной жизни стала выставка «Звезды», проходившая в 1979 году (повторно — в 1980 году) в Пекине, первоначально в парке рядом с Китайской галереей изобразительных искусств. Выставка обнаружила основные тенденции периода — пробуждение внимания к современному западному искусству на фоне критического отношения к китайской действительности и традиционному наследию в целом, обращение к проблемам общественной жизни, что стало вероятной причиной конфликта с властями, быстро закрывшими выставку.

Наметившиеся тенденции отражались в стремлении авторов освоить такие радикальные формы, как инсталляция, перформанс, видео-арт и т. д. Интерес к ним проявляли те круги, которые активно выражали свои свободолюбивую позицию и отрицали искусство прошлое, видя в обращении к нему регресс. Однако в начале нового столетия многие художники начали ориентироваться на синтез заимствованных элементов и подходов к особенностям национальной культуры, эстетических представлений. Характерный пример — творчество Ай Вэйвэй и Цай Гоуцян. Это, как отмечают исследователи, сыграло положительную роль в становлении современного образа китайского изобразительного искусства [13; 14]. Сформировалось отношение к материалу и выразительным средствам как основе, ведущей к эволюции стилей и форм, обновлению изобразительных приемов и эстетики художественного произведения, а также усложнению содержания.

Направления, порожденные китайской живописью этого времени, — это «деревенский реализм» и «живопись шрамов», которые отразили стремление к гуманизации общества [9; с. 403]. Более традиционный взгляд на формирование современного искусства в Китае несомненно связан с крупными выставочными проектами, в частности «Выставкой произведений передовой китайской молодежи» 1985 года и «Выставкой современного китайского искусства» 1989 года, прошедшими в Пекине. Данные выставки связаны между собой, как участниками, представившими свои работы, так и новыми техниками и формами. Важно отметить, что среди участников были художники, проживавшие за пределами КНР и впитавшие в своем творчестве принципы актуального мирового искусства. Этот период в исследованиях получил характеристику эпоха «формирования современного искусства Китая» [6].

Следующий этап развития китайского искусства во взаимосвязи с заимствованиями западных течений стал период 1985–1989 годов — это «Новая волна — 85». Так, на «Выставке произведений передовой китайской молодежи» были представлены работы, выполненные в русле актуальных западных течений в искусстве. В первую очередь это произведения, в которых художники интерпретировали и воплощали идеи западноевропейских стилей и течений в искусстве, таких как сюрреализм, поп-арт, авангардные направления. «Начиная с 1985 года, молодые художники создают свои коллективы по всем двадцати провинциям, автономным районам и городам центрального подчинения, формируя тем самым мощное течение в искусстве. Художественные коллективы можно условно разделить на три течения: «Идеалистическая живопись», «Жизненное течение» и «Контрискусство» [2; с. 8].

Произошедшие изменения коснулись новых средств выразительности и творческих методов, сделав акцент на интертекстуальности, безграничности и свободе, иронии. Важно отметить, что обращение к освоению наследия мирового искусства оказало влияние на сюжеты произведений, появление темы эротики и обнаженной натуры. Например, «Прозрение Адама и Евы в современную эпоху» Чжан Цюня и Мэн Лу-дина Неглинская М.А. рассматривает как тему взаимоотношения полов и как с позиции «освобождения» китайского искусства от доктрины «политических сюжетов», так и в контексте возникновения женского вопроса [9]. Важно отметить, что в мировой феминистической практике данный период отмечен так называемыми «завоеванными свободами» женского мира. Мировое искусство остро реагировало на женский вопрос, появлением такого направления, как арт-феминизм, представленный творчеством художниц-феминисток Х. Вильке, М. Абрамович, Я. Кусама и др. Отличием китайского женского искусства от мирового традиционно заключается в обращении к миру повседневности китайских женщин — ремесла, быт и особый ритуал «китайского бинтования ног» [4; с. 11]. Поэтому в арт-объектах присутствуют те символы и коды, ассоциативно отсылающие к данной проблематике — текстиль, утварь, обувь. В то время как в мировой арт-практике взгляд художник прикован к равноправию во всех сферах личной и социальной жизни [7]. Во многом данный факт связан с такой формой, как тоталитарное равенство полов, существовавшее в культуре Китая в XX веке.

Последнее десятилетие XX века критики рассматривают как формирование «многополюсного периода в развитии китайского современного искусства и «плюрализма художественных стилей». В этот период происходит своеобразная трансформация, как традиционного (китайская живопись, картины тушью, живопись «образованных людей» и т. д.), так и относительно нового, привнесенного искусства (живопись маслом, скульптура). Заявили о себе и новые направления (политическое искусство, циничный реализм, женское искусство и т. д.), и формы (инсталляции, перформанс, концептуальное искусство, видео-арт и др.) [2; с. 14].

Данный период и стал важным этапом в использовании смешанных техник в создании арт-объектов китайскими художниками. В первую очередь, это было связано с заимствованиями выразительных средств новых форм искусства, таких как инсталляция, перформанс, где включенный объект «вещь» — это носитель смысла. Второй важный момент — это новые течения в китайском искусстве: «политический поп-арт» и «циничный реализм», «вульгарное искусство» [9]. Для творческих методов китайских художников актуальным стали развитие идей мирового поп-арта с его иронией, пародией и эпатажем, тиражированием символов и кодов сплава штампов китайской и мировой культур. Например, работа с национальным китайским колоритом Ван Гуанъи «Большая критика — Coca Cola» 1990–1993 годов. Актуальным инструментарием художников этого периода стал коллаж, ассамбляж, включенный объект, что свойственно произведениям дадаистов и их принципам, разрушающим устои, прерывающим традиции.

Однако для развития китайского искусства важным стал все же поиск и сохранение национальной идентичности, самобытности. С одной стороны, данный процесс стал реакцией на мировой глобализм, в котором культуры представляют единый сплав и реакцией на всеобщую унификацию, как единственную форму «толерантности». С другой стороны, особая экономическая политика Китая конца XX века интегрировала страну в мировой художественный процесс как авторитетное, значительное государство, определив интерес мировой художественной среды к феномену «китайского искусства». В это период отмечается высокая выставочная активность китайских художников и творческих объединений как на внутреннем художественном рынке, так и в зарубежных проектах. В 1993 году на Венецианской биеннале китайские художники представили свои произведения, а в 2003 году правительство официально разрешило участие в этой выставке государственным художественным галереям. Также значительный успех китайские авторы имели на Бразильской биеннале в Сан-Паулу, «Документа» в Касселе и Биеннале Уитни, а в 2008 году в галерее Чарльза Саатчи, крупнейшего эксперта и коллекционера современного искусства, также были представлены выставки современных китайских художников. В 1996 году открылась Шанхай-

ская биеннале и Китай стал авторитетным местом проведения международных художественных форумов и ярмарок. С 2002 года существует Гуанчжоуская триеннале, а с 2003-го — Пекинская биеннале.

Несомненно, самобытность, основанная на преемственности традиций китайского искусства выраженная актуальными средствами современного западного искусства привлекательна для коллекционеров, галеристов, критиков и теоретиков. Коммерческая составляющая современного искусства достаточно значительный фактор, влияющий на развитие стилевых направлений в искусстве, в том числе в Китае и России, прошедших сходный путь интеграции в мировой художественный рынок. Во многом этот факт связан с закрытостью китайской культуры и при этом ее многовековой культурой, и богатейшим наследием недоступными для исследователей и коллекционеров. Такой сходный процесс увлечения и популярности «китайщиной» для европейского потребителя был актуален еще в XVIII веке, когда культурные и торговые коммуникации привели к появлению не только произведений китайского искусства в европейской моде, но и появлению так называемого стиля «шинуазри». Этот стиль стал производным от характерных элементов и образов китайского искусства в представлении европейских авторов.

Также важно отметить, что поиски национальной идентичности в искусстве всегда занимали значительное место. Так, например, для европейского искусства XIX века этот процесс нашел воплощение в осмыслении культурного и художественного наследия в виде появления «национальных стилей»: русско-византийский или псевдорусский, неоготика, неоренессанс и др. Это была эпоха исторических и национальных реминисценций [3]. В.Г. Власов определяет реминисценцию как «смутное воспоминание, которое базируется на ассоциациях. Реминисценция опирается на различное применение материала, ранее созданного, то есть на заимствование. Формальные элементы, сюжеты, мотивы, уже известные художнику, используются для образования новой художественной формы, поэтому можно сказать, что реминисценции присуще качество новизны, при условии, что присутствует вторичность и ретроспективность» [3; с. 121]. Реминисценция как способ художественного формообразования заимствует общую структуру, элементы, мотивы ранее существовавших произведений искусства и используется для создания нового художественного образа.

Метод такого заимствования, то есть исторических или художественных реминисценций, сегодня воспринимается «доступным, широко используемым инструментом художественного производства» [18; p. 1]. Важно отметить, что «заимствование» как творческий метод получил развитие еще в философско-эстетическом учении и принципах садово-паркового искусства Древнего Китая. В этом пространственном искусстве традиционно применяется прием «заимствованного вида», как прямого, так и обратного через синтез архитектуры и природы. Их соединение можно увидеть только с определенной точки благодаря особым образом расположенным архитектурным формам [12]. Именно движение взгляда зрителя дает возможность увидеть динамический ритм композиции «природных сцен», просматриваемых сквозь кулисы архитектуры. Согласно даосизму, сад — это «место просветления, где путем созерцания единства творений природы и человека», инь и ян дополняют друг друга, сохраняя баланс и противостоя хаосу [10]. Таким образом, «заимствованный пейзаж», как и «видимый» ландшафт, но находящийся за пределами сада, позволяет расширять пределы ландшафта. В действительности такой прием актуален для китайских инсталляций, которые не ограничивают взгляд зрителя «рамками» произведения, а его пространственно-объемная композиция формирует «безграничность» произведения и, соответственно, степень его осмысления.

Проявление новшеств в различных видах искусства сегодня, по мнению Н.Б. Маньковской, характеризуется неклассической трактовкой «классических традиций, их свободным сочетанием с ультрасовременной художественной чувствительностью и техникой» [8; с. 158]. В настоящее время сохранение культурных особенностей уже стало частью государственной политики Китая. Для искусства и культуры страны прошедший путь принятия многих достижений западного мира стал значительным фактором поисков национальной идентичности, когда все национальное воспринимается как уникальная индивидуальная позиция, выражающая смыслы в неразрывной связи с динамикой социокультурных процессов. В творческой сфере актуализируется утверждение культурных границ, внутри которых ранее инородные элементы соединяются с этнокультурными, образуя нечто новое — «новое существует благодаря старому, произрастает из него» [5; с. 43]. Такой путь проделали смешанные техники в творчестве современных китайских авторов, которые заимствуют методику и приемы исполнения, но при этом закладывают свои оригинальные смыслы в итоговое произведение.

Список литературы

1. Боровский А. Смешанная техника. - СПб.: Пальмира-Проза, Т8. - 2020. - 254 с. - Режим доступа: https://www.labirint.ru/books/774505/

2. Ван Фэй. Современное искусство Китая в контексте мирового художественного процесса: автореф. дис. .... канд. наук. - М., 2008. - 24 с.

3. Власов В.Г. Стили в искусстве: Архитектура, графика, декоративно-прикладное искусство, живопись, скульптура / В. Власов. - Кольна, 1995. - 655 с.

4. Дворкин А. Геноцид или китайское бинтование ног // Антология гендерной теории. - Мн.: Пропилеи, 2000. - С. 7-29.

5. Дрей Т.А. Сохранение традиций кроя одежды в японском народном женском костюме // НЕДЕЛЯ НАУКИ-2000: Материалы студенческой научно-технической конференции, 17-22 апреля 2000 года. - Орёл, 2001. - С. 43.

6. Лу Хун. Понимание «современного искусства» // Сеть критиков изобразительного искусства КНР, 2007. - Режим доступа: http://www.msppi .com

7. Малви Л. Визуальное удовольствие и нарративный кинематограф // Антология гендерной теории. - Мн.: Пропилеи, 2000. - С. 280-297.

8. Маньковская Н.Б. Эстетика постмодернизма / Н.Б. Маньковская. - СПб.: Алетейя, 2000. - 347 с.

9. Неглинская М.А. Об актуальных тенденциях современного китайского искусства и перспективах его изучения // Общество и государство в Китае. - 2010. - № 1. - URL: https://cyberleninka.ru/article/n/ob-aktualnyh-tendentsiyah-sovremennogo-kitayskogo-iskusstva-i-perspektivah-ego-izucheniya

10. Новикова Е.В. Китайский сад – модель взаимоотношений Человека и Природы // Человек и Природа в духовной культуре Востока. - М.: ИВ РАН: Крафт+, 2004. - С. 397-417.

11. Сунь Жуцзин. «Страсть к туши» в современной живописи в смешанной технике // Художественные наблюдения. - 2019. - № 11 (291). - С. 70-71 (孙如静. 当代综合材料绘画的“水墨情结“[J]. 美术观察. 2019 (11). 总第291期: 70-71).

12. Фан Сяофэн. Лучшие Китайские сады. - М.: Арт-родник, 2010. - 260 с.

13. Ху Вэй. Проникновение материалов – современные выразительные приемы китайской живописи. - Тайюань: Шаньсиское народное издательство. - С. 67-69. (胡伟. 由材料介入，中国绘画当代表现[M]. 太原：山西人民出: 67-69).

14. Ху Вэй. Прошлое, настоящее и будущее живописи в смешанной технике // Изящные искусства Северо-Западного Китая. - 2018. - № 2. - С. 45-47. (胡伟. 综合材料绘画的过去、现在与将来. 《西北美术》2018年第02期: 45-47).

15. Чжао Сючэн. Традиционная китайская живопись отступит на вторую строчку: Прогноз развития китайской живописи в XXI веке // Литературное и художественное обозрение. - 2003. - № 2. - С. 16-20. (赵旭成，国画将退居次席——21世纪中国画发展展望[J]，文艺评论，2003-02: 16-20).

16. Чэн Фэйфэй. Анализ использования смешанных техник в современной китайской живописи гохуа // Красота и время. - 2018. - № 12. - С. 25-26 (程飞飞. 探析综合材料在当代中国画中的运用 [J]. 美与时. 2018 (12): 25-26).

17. Энциклопедия искусств. - Режим доступа: https://gallerix.ru/pedia/definitions--visual-art/

18. Lowry S. Ghostly Familiarities: The Concealment of Strategic Appropriation in Contemporary Artistic Production Methodologies / Sean Lowry // ACUADS. - 2006. - P. 1-7.

Т.В. ШАЦКАЯ
Кандидат архитектуры,
и. о. профессора кафедры
«Промышленный дизайн»,
Ташкентский государственный технический университет им. И. Каримова

T.V. SHATSKAYA
Candidate of Architecture,
Acting Professor of the
Department of Industrial
Design, Tashkent State Technical University named after
I. Karimov

ЭРГОНОМИЧЕСКИЕ ТРЕБОВАНИЯ К ПРОЕКТИРОВАНИЮ И ПРОИЗВОДСТВУ ЮВЕЛИРНЫХ ИЗДЕЛИЙ

ERGONOMIC REQUIREMENTS FOR THE DESIGN AND MANUFACTURE OF JEWELRY

В данной статье рассматриваются эргономические требования к проектированию и производству ювелирных изделий с точки зрения безопасности материалов, конструкций, формы, процесса производства. В статье приводится классификация некоторых видов ювелирных изделий. Описываются способы проверки эргономичности ювелирных изделий.

This article discusses the ergonomic requirements for the design and manufacture of jewelry from the point of view of the safety of materials, structures, shapes, and production process. The article provides a classification of some types of jewelry. The methods of checking the ergonomics of jewelry are described.

Ключевые слова: эргономика, ювелирные изделия, безопасность ювелирных изделий, конструкция ювелирных изделий, материалы ювелирных изделий.
Keywords: ergonomics, jewelry, jewelry safety, jewelry design, jewelry materials.

Эргономика ювелирных изделий играет ключевую роль в обеспечении их комфортного и безопасного ношения. Для того чтобы изделие органично располагалось на человеке, необходимо учитывать множество параметров, связанных с анатомическими особенностями и физиологией. Учет эргономики при производстве ювелирных изделий имеет решающее значение для того, чтобы изделия не только подчеркивали эстетику, но и обеспечивали приятное и безопасное ношение. Украшения часто носят в течение длительного времени, и некачественно выполненные изделия могут вызывать дискомфорт, раздражение кожи и даже травмы. Поэтому важно изучить и установить эргономические требования, которые учитывают возможные проблемы, связанные с материалами, формой и размерами изделия.

Требования к выбору материалов

Одним из основных требований к эргономике ювелирных изделий является использование нетоксичных материалов, которые не вызывают аллергии или побочных реакций на коже владельца. Некоторые металлы, такие как никель, могут вызывать аллергические реакции у некоторых людей. Поэтому очень важно выбирать гипоаллергенные материалы, которые не вступают в реакцию и безопасны при длительном контакте с кожей. Тестирование материалов, включая оценку биосовместимости, помогает определить пригодность этих материалов для людей с чувствительной кожей или известными аллергическими реакциями. Например, хоть латунь обычно считается безопасным и нетоксичным металлом, у людей с повышенной чувствительностью к меди она может вызвать изменение цвета кожи или аллергические реакции.

Материалы ювелирного изделия должны быть устойчивыми к воздействию тепла, влаги и химических веществ, чтобы сохранить свои свойства и внешний вид. Использование антикоррозийного покрытия, такого как родий, толщиной не менее 0,1 мкм помогает предотвратить окисление и раздражение кожи.

Требования к форме ювелирных изделий с точки зрения безопасности

Еще одним важным аспектом эргономики ювелирных изделий является форма изделий. Украшения должны быть спроектированы таким образом, чтобы свести к минимуму риск случайного травмирования владельца или других людей. Острые края, выступы или плохо закрепленные компоненты могут представлять опасность, потенциально приводя к царапинам, порезам или запутыванию. Важно убедиться, что форма браслета, серег, кольца и ожерелья не имеет острых или зазубренных краев, которые могли бы причинить вред. Крепежные механизмы, такие как застежки, должны быть надежными и простыми в обращении, чтобы предотвратить случайное отсоединение и снизить риск потери или травмы.

Требование совместимости с отдельными частями тела

Размеры ювелирных изделий играют жизненно важную роль в их дизайне, поскольку они определяют, насколько хорошо изделие подходит к различным частям человеческого тела и взаимодействует с ними. Украшения должны быть пропорциональными и соответствовать определенным участкам тела, чтобы обеспечить комфорт и эстетический баланс. Размеры браслета, серег, кольца и ожерелья должны быть проанализированы для оценки их эргономической совместимости.

Например, следует оценить диаметр браслета, чтобы определить, подходит ли он к запястью владельца, не слишком ли туго или свободно он сидит. Изделие должно иметь изгибы и формы, которые соответствуют естественным контурам тела, обеспечивая плотное и удобное прилегание. Для обеспечения комфорта и удобства при ношении браслета необходимо учитывать ряд эргономических параметров. Основные параметры, которые следует учитывать при разработке и изготовлении браслета, чтобы он эргономично ложился на запястье пользователя. Точный обхват запястья пользователя является ключевым параметром для создания комфортного браслета. Браслет не должен быть слишком тугим, чтобы не сдавливать запястье, и не слишком свободным, чтобы не соскальзывать.

Необходимо предусмотреть возможность регулировки обхвата руки, что позволит адаптировать изделие под индивидуальные особенности пользователя. Ширина браслета должна быть пропорциональна размеру запястья. Слишком широкий браслет может быть неудобным и тяжелым, в то время как слишком узкий может выглядеть непропорционально. Оптимальная ширина браслета должна обеспечивать комфорт и не ограничивать подвижность запястья.

Также вес браслета должен быть достаточно легким, чтобы не вызывать усталости или дискомфорта при длительном ношении. Использование легких материалов, таких как мельхиор и эпоксидная смола, помогает достичь этого параметра. Вес браслета должен быть равномерно распределен, чтобы избежать давления на определенные точки запястья.

Все браслеты в зависимости от конструкции делятся на жесткие и мягкие.

К жестким браслетам относятся:

— Шарнирные браслеты, состоящие из двух частей, скрепленных шарнирным соединением и замком.

— Пружинящие браслеты или кольца с разъемом; они могут быть в виде одного или нескольких витков.

— Замкнутые нерегулируемые браслеты.

К мягким браслетам относятся:

— Глидерные, состоящие их отдельных элементов, соединенных пружинками или шарнирами.

— Браслеты-цепочки.

— Плетеные браслеты.

— Слейв или панье — это браслет, соединенный с кольцом цепочкой.

— Бижутерные браслеты состоят из бусин, стразов и т. п., нанизанных на леску.

Браслет должен иметь контуры, соответствующие естественным изгибам запястья. Это обеспечит плотное прилегание и предотвратит натирание. Браслет должен быть достаточно гибким, чтобы не ограничивать движения запястья. Это особенно важно для жестких браслетов и браслетов с фиксированными элементами. Использование эластичных материалов или шарнирных соединений может повысить комфорт при ношении. Застежки и механизмы крепления должны быть удобными в использовании, позволяя легко надевать и снимать браслет.

Аналогичным образом, следует оценить диаметр сережек с точки зрения распределения веса и потенциальной нагрузки на мочки ушей.

Кольцо

Убедитесь, что в конструкции кольца нет острых краев или выступов, которые могут привести к царапинам или травмам. Также важно обеспечить удобную посадку, не слишком плотную и не слишком свободную, что обеспечивает свободу движений и кровообращения.

Кольцо должно соответствовать размеру пальца пользователя. Стандартные размеры варьируются от 15 до 22 мм в диаметре. Оптимальная ширина кольца составляет от 2 до 10 мм, в зависимости от предпочтений и размера пальца. Обычно толщина обода кольца составляет от 1 до 3 мм. Более тонкие кольца (около 1 мм) подходят для деликатных и миниатюрных дизайнов, а более толстые (до 3 мм) — для массивных и прочных колец.

Масса кольца должна быть в пределах 1–10 г, чтобы не вызывать дискомфорт при длительном ношении. Легкие кольца (1–3 г) подходят для повседневного ношения, тогда как более тяжелые (4–10 г) — для особых случаев.

Внутренний профиль кольца должен быть слегка закругленным с радиусом закругления 0,5–1 мм, что обеспечивает удобную посадку на пальце и легкое снятие.

Место ношение кольца традиционно первая фаланга пальца. Однако в последние десятилетия весьма популярными стали кольца, которые могут носить на любой фаланге и даже на всех одновременно. Главное требование с точки зрения эргономики, чтобы кольцо не препятствовало свободному сгибанию пальцев и не было травмоопасным.

Существует несколько разновидностей таких колец:

— «all finger ring» — кольца на все пальцы (среди них тоже есть разновидности — «tip rings» — на кончик пальца, «midi finger rings» — на среднюю фалангу);

— «multi-finger rings» — кольца на несколько пальцев;

— «longrings» — кольца на весь палец;

— «armour rings» — кольца-доспехи;

— ногтевые кольца;

— двойные или тройные кольца, соответственно, на два или три пальца с жестким соединением.

Серьги

Оптимальная длина сережек варьируется от 10 до 70 мм. Короткие серьги (10–20 мм) удобны для повседневного ношения, тогда как длинные (30–70 мм) подходят для особых случаев. Ширина сережек может составлять от 5 до 20 мм. Это обеспечивает визуальную пропорциональность и комфорт. Масса одной серьги должна быть в пределах 1–8 г. Легкие серьги (1–3 г) не вызывают дискомфорта при ношении на протяжении всего дня, а более тяжелые (4–8 г) могут использоваться для вечерних выходов.

Тип застежки. Застежка должна быть надежной и легкой в использовании. Оптимальные типы застежек включают замки-гвоздики, французские замки или застежка петля. Диаметр застежки-гвоздика должен быть от 0,7 до 1,0 мм, что обеспечивает комфортное ношение и легкость застегивания.

Серьги должны быть сбалансированы так, чтобы центр тяжести находился ближе к мочке уха, что предотвращает их наклон и дискомфорт.

Подвесные части серег должны иметь достаточную подвижность, чтобы следовать за движениями пользователя, не создавая излишнего напряжения на мочку уха. Гибкость элементов конструкции должна позволять серьгам двигаться свободно, не цепляясь за волосы или одежду. Легкие и сбалансированные серьги с гладкой поверхностью и гипоаллергенными материалами могут стать идеальным выбором для повседневного и вечернего ношения.

Ожерелье

Необходимо оценить дизайн ожерелья, чтобы избежать каких-либо острых или зазубренных элементов, которые могут раздражать кожу владельца. Кроме того, следует рассмотреть возможность использования регулируемых по длине цепочек или удлинителей, чтобы учесть индивидуальные предпочтения и обеспечить удобную посадку на шее.

Стандартные длины колье варьируются от 35 до 60 см. Короткие колье (35–40 см) подходят для ношения на шее, тогда как более длинные (50–60 см) могут быть расположены ниже ключиц. Желательно предусмотреть регулировку длины колье на 5–10 см, чтобы адаптировать его под различные предпочтения и типы одежды. Оптимальная ширина цепи или основания составляет от 2 до 8 мм. Узкое основание (2–4 мм) подходят для легких и изящных изделий, в то время как более широкие (5–8 мм) — для массивных и выразительных украшений. Толщина основания должна быть от 1 до 3 мм для обеспечения прочности и комфорта при ношении.

Вес колье. Масса колье должна быть в пределах 10–50 г. Легкие колье (10–20 г) удобны для повседневного ношения, а более тяжелые (30–50 г) могут использоваться для вечерних выходов.

Используемые материалы должны быть гипоаллергенными.

Тип застежки. Застежка должна быть надежной и удобной в использовании. Оптимальные типы застежек включают замки-карабины и кольцевые замки. Застежка должна быть достаточно большой (3–5 мм), чтобы легко открываться и закрываться, но при этом не слишком громоздкой.

Колье должно равномерно распределять вес по всей длине, чтобы избежать давления на шею. Колье должно быть гибким и адаптироваться к движениям шеи и плеч, обеспечивая комфортное прилегание. Подвижные элементы колье должны иметь достаточную свободу движения, чтобы не цепляться за одежду и не создавать неудобств.

Антропометрические данные и исследования могут дать ценную информацию об идеальных размерах различных частей тела. Учитывая эти соображения, дизайнеры ювелирных украшений могут создавать изделия, которые эргономично соответствуют индивидуальным пропорциям тела, повышая общий комфорт и удобство ношения.

При проведении монтировочных, закрепочных, других технологических операций особо важно обеспечить соблюдение следующих требований. Паяные швы в изделиях не должны иметь прожогов; места пайки в изделиях должны быть непременно защищены, цвет припоя не должен отличаться от цвета основного металла, наносимый в изделие рисунок должен иметь достаточно четкое изображение; острые режущие кромки в изделиях не допускаются. Вставки должны быть закреплены в оправе неподвижно и исключать возможность их выпадения.

Проведение проверки эргономичности изделия

На этапе разработки создаются прототипы изделия, которые тестируются на моделях с разными анатомическими особенностями. Также возможно использование компьютерного 3D-моделирования для предварительной оценки эргономичности изделия и выявления возможных проблем.

Тестирование на пользователях. Проведение тестов с участием людей, которые носят изделие в течение определенного времени и дают обратную связь о комфорте и удобстве. Сбор и анализ комментариев пользователей, выявление проблемных областей и внесение необходимых изменений в дизайн.

Изделие тестируется в условиях, максимально приближенных к реальным, чтобы оценить его поведение и эргономичность при длительном использовании.

Использование специальных методов и инструментов для измерения давления, подвижности и других параметров, влияющих на комфорт ношения. На основании результатов тестирования и обратной связи вносятся изменения в конструкцию изделия для улучшения его эргономических характеристик. После корректировки изделие повторно тестируется, чтобы убедиться в улучшении его эргономичности.

Показатели целостности композиции характеризуют согласованность отдельных элементов изделия с эстетическим восприятием единства композиционного решения, связь цветовых сочетаний и декоративных свойств используемых материалов, а также гармоничность взаимных переходов объемов, плоскостей и очертаний отдельных деталей. Показатели совершенства производственного исполнения и стабильности товарного вида включают качество выполнения контуров, округлений и сочленений отдельных элементов; качество нанесения декоративных покрытий и отделки поверхности, а также устойчивость внешнего вида изделия и его отдельных элементов к повреждениям.

Благодаря таким усовершенствованиям ювелирные изделия могут обеспечить безопасность и беззаботность при ношении, сводя к минимуму риск получения травм или дискомфорта во время ношения.

Список литературы:

1. Галанин С. Три источника и три составных части ювелирки // журнал-каталог ЭКСПО-ЮВЕЛИР. - 2020. - № 2 (117) май - сентябрь.

2. Корытов А.В. Проектирование ювелирных изделий на основе законов бионического формообразования: автореф. дис. ... канд. тех. наук. - М., 2004.

3. Луговой В.П. Технология ювелирного производства: учебник / В.П. Луговой. - Минск: Вышэйшая школа, 2023. - 367 с.: ил.

4. Шацкая Т.В. История промышленного дизайна: учебник. - Ташкент: ТГТУ, 2023. - 324 с.: ил.: - 294. библ.: - 17.

5. https://uvelir.info/articles/tehnologija_izgotovlenija_yuvelirnyh_ukrashenii/

С.В. МКРТЧЯН
Кандидат искусствоведения, профессор кафедры «Дизайн среды» АНО ВО «Институт Современного Искусства»

S.V. MKRTCHYAN
PhD Art History, Professor of the Department of Environmental Design ANO VO «Institute of Contemporary Art»

МОНОТИПИЯ КАК СРЕДСТВО РАЗВИТИЯ АССОЦИАТИВНОГО ВОСПРИЯТИЯ ПРОЕКТНОЙ ЗАДАЧИ У ОБУЧАЮЩИХСЯ

MONOTYPE AS A MEANS OF DEVELOPING ASSOCIATIVE PERCEPTION OF A PROJECT TASK IN STUDENTS

В статье обсуждается универсальность проектного мышления в современном обществе, а также его особенности в области дизайна и архитектуры, где они взаимодействуют с художественным мышлением. Выдвигается тезис о том, что ассоциации играют ключевую роль в связи проектного и художественного мышления в этих сферах. В качестве метода, способствующего развитию ассоциативного восприятия проектной задачи у обучающихся, предлагается использовать известный вид печатной графики – монотипию.

The article discusses the universality of design thinking in modern society, as well as its features in the field of design and architecture, where it interacts with artistic thinking. It is proposed that associations play a key role in the connection of design and artistic thinking in these areas. As a method that promotes the development of associative perception of a design task in students, it is proposed to use a well-known type of printed graphics – monotype.

Ключевые слова: дизайн, проектное мышление, художественное мышление, ассоциаций, монотипия.
Keywords: design, design thinking, artistic thinking, associations, monotype.

Российская общественность все больше проявляет интерес к проблемам образования, и это не случайно. Это объясняется несколькими причинами. Прежде всего, увеличением объема и доступности научной информации. В результате возникает значительное расхождение между традиционными методами обучения и потребностями современных учащихся.

Наблюдая за общими процессами, происходящими в системе образования, нетрудно убедиться в необходимости, целесообразности и перспективах поиска новых форм обучения и применения современных, научно обоснованных методов, предназначенных для подготовки специалистов. Одним из результатов этих поисков стало внедрение практически во все направления образовательной системы учебных дисциплин, развивающих проектное мышление учащихся.

Современные ученые все чаще поднимают вопрос универсальности проектного мышления и склоняются к мысли, что проектное отношение к действительности «стремится преодолеть узкий профессионализм сознания инженера-проектировщика и поднять его до понимания культурно-исторической сущности проектного творчества. В связи с этим происходит гуманизация традиционного проектирования, начиная с гуманитаризации инженерного образования и генерирования новых форм и методов проектной деятельности» [3; с. 160].

Понятие «проектное мышление» стало широко использоваться с 1950-х годов в результате резкого научно-технического развития, кардинальных перемен приоритетов в научных исследованиях и существенного повышения интеллектуального уровня общественной деятельности.

Проектное мышление можно рассмотреть с двух точек зрения. Во-первых, оно является обязательным условием деятельности в конкретных профессиях. Во-вторых, оно является показателем интеллектуально-профессионального уровня специалиста, характеризуя особенности его профессионального мышления, способствующего решению широкого спектра организационных и практических проблем вне зависимости от области трудовой деятельности.

Независимо от рода деятельности такие специалисты считаются людьми владеющими особыми творческими способностями, умеющими нестандартно мотивировать свою профессиональную деятельность, они отличаются инновационным подходом к профессиональным задачам. В числе таких людей можно назвать, например, Томаса Эдисона, который «...после изобретения электрической лампочки создал целую энергетическую индустрию. Гениальность Эдисона состоит в том, что он не ограничился изобретением отдельного предмета, а организовал всю систему производства и потребления этого предмета. Он изучил существующий рынок, предугадал, какие функции, кроме основной, выполнит изобретенный предмет, какие параллельные производства будут развиваться, и т. д. Почти во всех своих изобретениях Эдисон ориентировался на потребности людей, на их предпочтения. Он давал свои рекомендации при разработке упаковки продуктов и организации рекламной кампании» [2, с. 4].

Из вышеизложенного следует вопрос: если проектное мышление показатель профессионального уровня во всех областях деятельности человека, то в чем его особенность в дизайне и архитектуре? Во-первых, если в других областях владение проектным мышлением является показателем профессионального уровня специалиста, то в дизайне и архитектуре оно обязательное условие профессиональной деятельности. Во-вторых, в дизайне и архитектуре проектное мышление функционирует не в «чистом» виде, а в сочетании с художественным мышлением. Именно в этом заключается специфика дизайнерского и архитектурного творчества.

Сочетание проектного и художественного мышления в дизайне не подразумевает их слияние. Они функционируют параллельно, но между ними есть связывающее звено. Этим звеном является ассоциативный механизм, который обеспечивает восхождение от проектного к художественному. Поэтому развитие у студентов ассоциативного восприятия проектной задачи может стать хорошим стимулом раскрепощения творческого потенциала и повышения профессионального уровня. Обучение ассоциативному восприятию проектной задачи в ассоциативном пространстве является не просто необычной дефиницией дизайнерского образования, но и эффективным способом формирования эмоционального восприятия и оценки собственной профессии и сопоставления с другими творческими профессиями.

Ассоциации как стимулирующий творчество фактор имеет давнюю историю. Еще Леонардо да Винчи рекомендовал искать творческое вдохновение в окружающих предметах, в пепле, грязи, облаках и т. п. Он писал: «Я не премину поместить среди этих наставлений новоизобретенный способ рассматривания; хоть он и может показаться ничтожным и почти что смехотворным, тем не менее он весьма полезен, чтобы побудить ум к разнообразным изобретениям. Это бывает, если ты рассматриваешь стены, запачканные разными пятнами, или камни из разной смеси. Если тебе нужно изобрести какую-нибудь местность, ты сможешь там увидеть подобие различных пейзажей, украшенных горами, реками, скалами, деревьями, обширными равнинами, долинами и холмами самым различным образом. Кроме того, ты можешь там увидеть разные битвы, быстрые движения странных фигур, выражения лиц, одежды и бесконечно много таких вещей, которые ты сможешь свести к цельной и хорошей форме; с подобными стенами и смесями происходит то же самое, что и со звоном колокола, — в его ударах ты найдешь любое имя или слово, какое ты себе вообразишь.

Не презирай этого моего мнения, в котором я тебе напоминаю, что пусть тебе не покажется обременительным остановиться иной раз, чтобы посмотреть на пятна на стене, или на пепел огня, или на облака, или на грязь, или на другие такие же места, в которых, если ты хорошенько рассмотришь их, ты найдешь удивительнейшие изобретения, чем ум живописца побуждается к новым изобретениям, будь то к композициям битв животных и людей или к различным композициям пейзажей и чудовищных предметов, как то чертей и тому подобных вещей, которые станут причиной твоей славы, так как неясными предметами ум побуждается к новым изобретениям» [1; с. 107–108].

Русский художник Михаил Шемякин считает себя учеником Леонардо да Винчи и ориентировался на его рекомендации в поисках ассоциаций как стимулов творческого воображения в окружающей среде — в окурках и грязи на тротуаре, в пятнах и трещинах на стенах — словом, весь мусор на улице. В течение нескольких лет, гуляя по улицам Парижа, он фотографировал всевозможные грязевые пятна и мусор. После чего распечатывал снимки и, добавляя минимальное количество штрихов, добивался узнаваемого образа. Выполненных таким образом рисунков у Шемякина примерно 1200 штук. К каждой работе прикреплена фотография первоисточника с разъяснениями и комментариями. Об этих работах Шемякин в шутку говорил: «Я снимаю мусор, не каждую бумажку, разумеется, потому что довольно сложное занятие выбрать, понять, что из этого что-то получится. Например, вот эта собака пописала гениально, талантливо, а эта бездарно» [2; с. 9].

Ассоциативное восприятие, служащее стимулом для творчества, также проявляется у Сальвадора Дали. В своих работах он использовал множество символов, среди которых наиболее известны растекающиеся часы, олицетворяющие относительность времени, как это описывал Альберт Эйнштейн. Эта идея пришла к Дали, когда в жаркий летний день он наблюдал за растекающимся сыром камамбер. Весь его творческий путь основан на свободной игре подсознательных ассоциаций.

Навыки мышления образами, основываясь на ассоциативном потенциале разрабатываемого объекта, можно развивать с первых дней профессионального обучения. Одним из способов развития ассоциативного восприятия, интерпретации и определения ассоциативного потенциала проектируемого объекта является довольно известный графический прием — монотипия как инструмент для развития творческого мышления, направленного на выявление неожиданных, нестандартных, непредсказуемых и многозначных смысловых связей и образных характеристик предмета, которые в совокупности составляют его содержание.

Монотипия — это вид печатаной графики, техника плоской печати, не имеющая отношения к процессу гравирования. Считается, что первым, кто пользовался этой техникой, был представитель генуэзской школы эпохи барокко Джованни Кастильоне (1607–1665). Известны также работы Уильяма Блейка (1757–1828), картина Эдгара Дега «Концерт в кафе “Амбассадор”». Технику монотипии применяли также Марк Шагал и Камиль Писсарро. Из российских художников известны работы выдающегося мастера Е.С. Кругликовой и ее последователей Ю. Великанова, М. Ижевского, И. Королева, А. Незиновой, Н. Павловой и др.

Техникой монотипии пользуются не только в художественном творчестве, но и в психологии, где известно понятие «Пятна Роршаха». Швейцарский психиатр Герман Роршах в 1921 году разработал десять цветных и монохромных монотипий, которые использовал для определения психических характеристик человека на основе его ассоциативного восприятия изображений.

Суть монотипии как упражнения для развития проектного образно-ассоциативного мышления заключается в ее непредсказуемости, что приводит к значительному всплеску творческого потенциала. Задача этого задания имеет двойственный характер. Во-первых, по итогам выполнения задания можно определить уровень творческого потенциала студента и наметить пути его стимуляции и развития. Во-вторых, задание предоставляет возможность наглядно объяснить такие понятия, как «ассоциативно-образное восприятие пространства», «ассоциативное мышление» и «ассоциативный образ».

Однако в образовательной деятельности преподаватели вузов не часто используют монотипию как эффективный метод обучения. Это может быть объяснено тем, что в традиционную методику преподавания не вписывается этот метод и не все преподаватели им хорошо владеют. В связи с этим представляется целесообразным разработать специальный курс «Монотипия как метод обучения» в программе подготовки студентов, научных и научно-педагогических кадров. Это могло бы способствовать формированию творческого подхода в преподавании и развитии ассоциативного восприятия проектной задачи у учащихся.

Список литературы:

1. Леонардо да Винчи. Избранные произведения: в 2 т. - СПб.: Нева; М.: Олма-Пресс, 1999.

2. Мкртчян С.В. Практикум по дисциплине «Проектирование, проект, проектность». - М.: ФГБОУ ВО «РЭУ им. Г. В. Плеханова», 2019.

3. Техническая эстетика и дизайн: словарь. - М.: Академический Проект; Культура, 2012.

СУНЬ ЦЗЯТУН
Аспирант РГХПУ им. С.Г. Строганова

SUN JIATONG
Postgraduate student of the Russian State Stroganov University of Design and Applied Arts

ДИСТАНЦИОННОЕ ОБРАЗОВАНИЕ: КУРС 2-D ГРАФИКИ В КИТАЙСКИХ УНИВЕРСИТЕТАХ

DISTANCE ART EDUCATION: 2-D GRAPHICS COURSE AT CHINESE UNIVERSITIESДИСТАНЦИОННОЕ ХУДОЖЕСТВЕННОЕ

Прогресс науки и техники и развитие Интернета сделали нашу жизнь более удобной. Эффективность и скорость передачи информации позволяют нам осуществлять преподавательскую деятельность онлайн. В то же время студенты могут быть более подвержены внеклассным курсам и тренингам по интересам. В данном случае Китай, как и Россия, использует онлайн-сми для внедрения дистанционного образования. Модель дистанционного обучения является неизбежным результатом развития интернет-образования, и ее положительное влияние на будущую реформу образования и развитие страны неизбежно. Результатом становится целенаправленная разработка цифровых обучающих курсов, рассмотренная на примере создания курса 2-D графики (рис. 1).

The progress of science and technology and the development of the Internet have made our lives more convenient. The efficiency and speed of information transfer allow us to carry out teaching activities online. At the same time, students may be more exposed to extracurricular courses and interest training. In this case, China, like Russia, uses online media to introduce distance education. The distance learning model is an inevitable result of the development of online education, and its positive impact on future education reform and the development of the country is inevitable. The result is a purposeful development of digital training courses, considered by the example of creating a 2-D graphics course (fig. 1).

Ключевые слова: онлайн-встреча, дистанционное образование, современное образование, образовательная технология, 2-D графика.
Keywords: online meeting, distance education, modern education, educational technology, 2D graphics.

Технология дистанционного обучения

Дистанционное обучение — это новый тип метода обучения, использующий Интернет, мультимедиа и т.д. для систематического преподавания, который может не только удовлетворить текущие потребности образования, но и способствовать справедливому развитию образования. На данном этапе, под влиянием многих факторов, многие курсы были перенесены в Интернет с использованием интернет-технологий для дистанционного онлайн-обучения.

С 1950-х годов по настоящее время теория обучения прошла через множество этапов разви-





Рис. 1. Скриншот платформы дистанционного образования

Рис. 2. Скриншот платформы дистанционного образования

Рис. 3. Процесс дистанционного обучения рисунку: окно программы и этапы выполнения задания

Маслоу (A.Маслоу) и Роджерса (K.R.Роджерс). Перечисленные концепции представляютт гуманистические теории обучения, которые определяют методологию развития образования [1]. В процессе развития дистанционного обучения все больше и больше людей обращают внимание на эффект дистанционного обучения. Следовательно, необходимо понимать значение дистанционного обучения, принципы оценки и показатели его эффективности, роль науки в создании эффективных программ и возможности дальнейшего развития дистанционного обучения в колледжах и университетах.

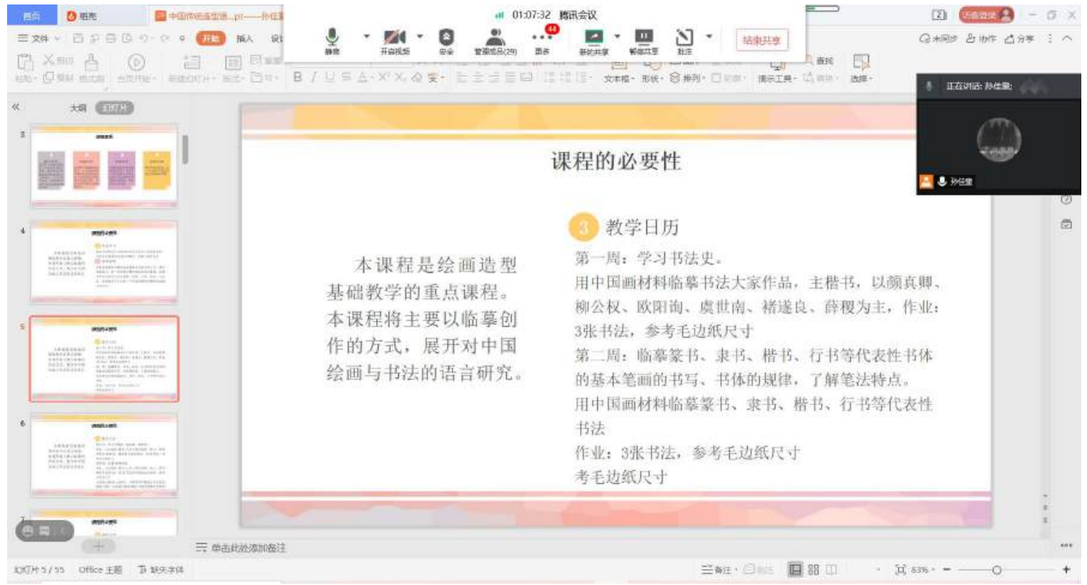
При внедрении онлайн-обучения также необходимо обеспечить повышение требований к качеству преподавания. Каждый преподаватель обязан активно изучать модель дистанционного обучения в условиях ограниченных учебных ресурсов, фокусироваться на целях преподавания по учебной программе, в полной мере использовать ресурсы онлайн-платформы, постоянно внедрять инновации и оптимизировать содержание обучения, строго контролировать преподавание в классе, обеспечивать и улучшать качество преподавания и стремиться хорошо обучать студентов каждому онлайн-курсу. Таким образом, вопрос о том, как в полной мере использовать богатые сетевые ресурсы и разнообразные методы обучения для более эффективного проведения дистанционного обучения, является актуальным, который должен учитывать каждый учитель в новую эпоху.

Подготовка перед занятием

Студенты используют Интернет для самостоятельного изучения и нуждаются в соответствующих материалах для курса (рис. 2). Перед началом дистанционного обучения учителям необходимо провести хорошую исследовательскую работу и ознакомить с материалами курса. Очень важно провести хорошую исследовательскую работу и подготовку перед занятиями. Во-первых, слушатели курса должны создавать социальные группы. В состав группы входят учителя, одноклассники, ученые секретари и т.д. Ответственные преподаватели публикуют учебные планы, планы уроков и другие материалы в группе за неделю до начала курса, включая введение в курс, цели курса, содержание обучения, основные трудности, требования к домашним заданиям, стандарты оценки и посещаемости и т.д., чтобы направлять и помогать учащимся подготовиться к платформа дистанционного образования.

Во-вторых, учителя публикуют анкеты через социальные группы, чтобы понять учебную среду учащихся, условия обучения, материалы, необходимые для профессиональных курсов (кисти, пигменты и т.д.), и компьютерное оборудование.

тия, включая поведенческую теорию обучения, представленную Уотсоном и Скиннером, когнитивную теорию обучения, представленную Пиаже и Брунером, конструктивистскую теорию обучения, разработанную на основе поведенческой и когнитивной теории обучения, и теорию Маслоу (A.Маслоу) и Роджерса (K.R.Роджерс) Представляет гуманистические теории обучения, которые обеспечивают теоретическое руководство для развития образования.С 1950-х годов по настоящее время теория обучения прошла через множество этапов развития, включая поведенческую теорию обучения, представленную Уотсоном и Скиннером, когнитивную теорию обучения, представленную Пиаже и Брунером, конструктивистскую теорию обучения, разработанную на основе поведенческой и когнитивной теории обучения, и теорию



Результаты показывают, что большинство студентов имеют хорошие условия для онлайн-обучения и мотивацию к обучению, а также имеют возможность получать учебные ресурсы через Интернет, смотреть микроклассы и участвовать в учебных мероприятиях. Для отдельных учащихся, которые сталкиваются с такими проблемами, как нехватка учебных материалов, доступа в Интернет и отсутствие компьютера дома, учителям следует планировать свое обучение в соответствии с конкретными обстоятельствами.

В-третьих, для успешного завершения учебного процесса, обеспечения качества преподавания, адаптации к требованиям онлайн-обучения и удовлетворения потребностей студентов в онлайн-обучении, учителя должны планировать и подробно объяснять содержание обучения, методы преподавания, оценку и методическое обеспечение традиционного преподавания по учебной программе, а также в качестве целей преподавания каждого раздела, трудностей и приоритетов преподавания, а также организации учебной деятельности в соответствии с характеристиками учебной программы и онлайн-обучения. Больше взаимодействовать со студентами, чтобы помочь им понять и усвоить учебный контент, собрать данные и заранее выполнить домашнее задание перед занятиями, чтобы быть полностью подготовленными к аудиторскому обучению.

Необходимо также загружать и делиться учебными материалами, вести веб-сайт с ресурсами курса, передавать профессиональное программное обеспечение и т.д., чтобы решить проблему нехватки учебных материалов для студентов.

Процесс дистанционного обучения (Рис. 3)

В качестве обязательного курса для изучения основ изобразительного искусства в университете ведется курс «2-D графика», цель которого — развитие творческих способностей студентов в живописи и формирование общего представления о предмете в части профессионального образования. Необходимо мотивировать студентов к выработке навыков обучения, развивать их способность самостоятельно мыслить, наблюдать, учиться самостоятельно, понимать дух инноваций и практиковать навыки самовыражения, чтобы они могли понимать основные принципы и основные законы цвета, быть знакомыми с эстетическим использованием цветовых соотношений, улучшать восприятие цвета способности и культивирование цвета, а также быть знакомым с базовыми навыками выражения и методами языка цветового моделирования, чтобы заложить широкую и прочную теоретическую основу и практический фундамент для профессионального обучения и исследований в следующем семестре.

При изготовлении учебных пособий используется графическое оформление, поскольку сама графика обладает определенной яркостью и интуитивностью [2]. В разделе «Преподавание» этой учебной программы основное внимание уделяется развитию у учащихся способности наблюдать, понимать и выполнять действия с разных точек зрения.





Рис. 4. Домашнее задание студента

Понимание принципов изменения одного и того же цвета на основе трех базовых характеристик: оттенка, яркости и насыщенности, чтобы учащиеся могли понять взаимодействие между различными цветами. Студенты должны развить способность управлять цветами с помощью упражнений по тону; в то же время улучшать цветовосприятие, закладывая прочную основу для дальнейшего профессионального обучения и исследований.

Первый этап

1) Онлайн-курс фокусируется на сборе материалов, определении материала, эскиза, композиции, черно-бело-сером соотношении, тоне, цветовом соотношении, материале и выражении творческой работы, и ожидается окончательная работа (рис. 4).

2) Использование графических компьютерных программ. Изменение изображения с помощью рисования, внесение изменений в композицию или цвет и обработка фотографического изображения, используя опыт Энди Уорхола (рис. 6) для то, чтобы создать многоцветный аватар; использовать опыт Дэвида Хокни на планшете (рис. 7), чтобы нарисовать школьное здание / пейзаж с деревьями, персонажей (сцену).

3) Окраска материала вручную. Существующие материалы используют живопись для изменения рисунка, изменяют 3 фотографических снимка и реорганизуют композицию или цвет фотографических снимков; обратитесь к работе Энди Уорхола (рис. 6), чтобы завершить многоцветный аватар. Рисунок школьных зданий/деревьев, пейзажей, персонажей (сцен) на существующих форматах бумаги.

Второй этап

Подстройка под ситуацию студента, изучение и создание натюрмортов.

Целенаправленное создание осуществляется по темам «яркость» , «оттенок» и «чистота» , и одновременно создается комплексное создание.

Общее и частичное формирование изображения не ограничивается творческими материалами, наблюдением перспективы, применяемыми материалами, моделированием, композицией и другими формами выражения. В течение этого периода проводится инструктаж по теории цвета, взаимодействуя со студентами, помогая им наблюдать за физическими объектами, систематизировать материалы, завершать композицию и цветовой набросок. Преподаватель просматривает работы, обобщает и систематизирует их. Наконец, работы упорядочены и результаты отображаются на дисплее.

Учебный процесс состоит из входа в класс, видео-обучения на онлайн-платформе, объяснения

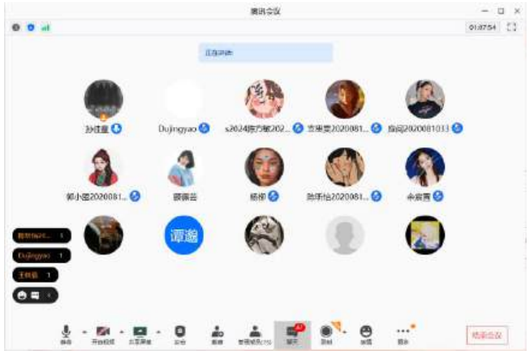




Рис. 5. Скриншот платформы дистанционного образования

Рис. 6. Энди Уорхола

Рис. 7. Дэвид Хокни. Данный мотив используется для графики на планшете

на экране онлайн-обмена и других ссылок. В то же время добавляются обсуждения в классе и домашние задания, чтобы учащиеся могли по-настоящему участвовать в онлайн-обучении и повышать свой энтузиазм к учебе. После полной подготовки перед занятием преподаватели заранее рассылают ресурсы курса через группу WeChat, чтобы проинформировать студентов об учебных материалах, необходимых для подготовки курсов, таких как «замятие бумаги», а также об аппаратном и программном обеспечении для дистанционного обучения.

Эффект от внедрения и опыт

Прежде всего, курсы по искусству ориентированы на практические действия. Если дистанционное обучение с использованием сетевых технологий действительно практично, этапы преподавания курса требуют от преподавателей демонстрации работы в классе и достаточного взаимодействия со студентами. Преподаватели корректируют сложность и время обучения в соответствии с собственными способностями и уровнем знаний каждого учащегося, что полностью отражает концепцию индивидуального обучения. Если у студентов возникнут вопросы по содержанию обучения, они могут связаться с преподавателем по электронной

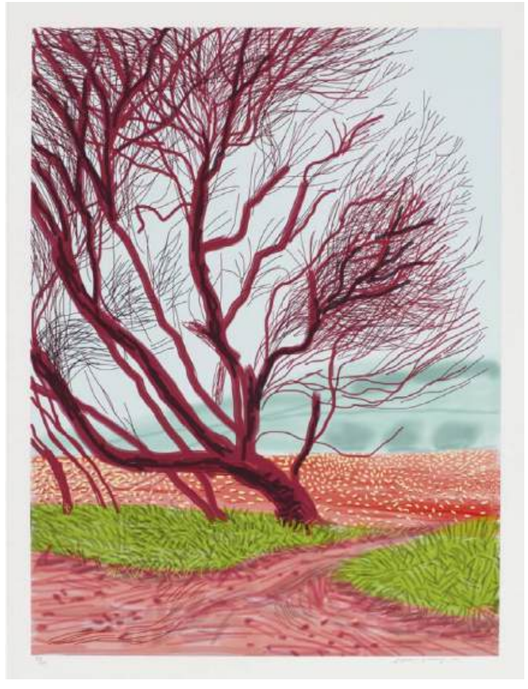




Рис. 8. Энди Уорхол. Суп «Кэмпбел»

почте и получить онлайн-консультацию [3]. Кроме того, необходимо сознательно повышать энтузиазм учащихся к учебе и уделять внимание их руководству. Во-вторых, учителя постепенно повышают свою способность к дистанционному обучению и информационную грамотность.

Выводы

Таким образом, дистанционное обучение — это новый тип модели преподавания в эпоху Интернета, и многие университеты в настоящее время внедряют дистанционное обучение. Для того чтобы эффективно обеспечить качество дистанционного обучения, необходимо создать систему оценки дистанционного обучения. В процессе проектирования колледжи и университеты должны строго следовать принципам научности, систематизации, ориентации и всесторонности посредством разработки показателей оценки дистанционного обучения, разработки онлайн-учебных программ и создания ресурсов, а также создания платформ информационного обслуживания и т.д., чтобы обеспечить гарантии оценки качества дистанционного обучения и способствовать постоянному совершенствованию дистанционного обучения.

Список литературы

1. Ли Линлин, Хао Чжунчао, Ван Инин.Анализ связи между современным дистанционным образованием и гуманистической теорией обучения [J]. – Журнал дистанционного образования, 2006, 02:33-35.

2. Цюй Гуйсян.Применение графики и текста в дизайне визуальных коммуникаций в искусстве [J]. – Искусство и технологии, 2019,32(2):208.

3. Ли Чжикуй, Лу Чживэй.Исследование по созданию цифровой библиотеки общих учебных ресурсов в высших профессиональных колледжах [J]. – Информация и компьютеры: Теоретическое издание, 2010, (7).

В.Д. УВАРОВ
Доктор искусствоведения, профессор, Российский государственный университет им. А.Н. Косыгина (Технологии. Дизайн. Искусство)

ЛЯН СЫЯО
Аспирант, Московский педагогический государственный университет (МПГУ)

V.D. UVAROV
Doctor of Science (Art History), Ph. D. (Design), Professor of the Russian State University of Design and Technology named after A.N. Kosygin

LIANG SIYAO
Postgraduate student of the Moscow State Pedagogical University (MSPU)

ОСОБЕННОСТИ ОРГАНИЗАЦИИ ОБУЧЕНИЯ ШРИФТУ И КНИЖНОЙ ГРАФИКЕ В ДИЗАЙН-СТУДИЯХ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ СОВРЕМЕННОГО КИТАЯ

FEATURES OF THE ORGANIZATION OF TYPE AND BOOK GRAPHICS TRAINING IN DESIGN STUDIOS OF ADDITIONAL EDUCATION IN MODERN CHINA

Система дополнительного художественного образования в Китае представлена художественными школами и центрами художественной деятельности, которые активно интегрируют методики и формы обучения для детей из общемировой педагогической практики. Потребность китайской книжной индустрии в профессиональных художниках-оформителях на фоне пестрого, но однотипного дизайна и иллюстраций в книгах актуализирует необходимость предпрофессиональной подготовки детей и юношества в сфере книжной графики. Причем подчеркивается необходимость включения во все тонкости процесса создания книги. Внедрение в практику художественных школ и детских центров дизайн-студий как альтернативных общей основной программе позволяет достигать этой цели. Особенность преподавания в таких школах также связана с тем, что преподаватели пытаются в практической творческой деятельности учесть проблемы современного книжного рынка, чтобы сформировать новое поколение профессиональных художников-оформителей с широким взглядом на искусство книги.

The system of additional art education in China is represented by art schools and art activity centers, which actively integrate methods and forms of education for children from global pedagogical practice. The need of the Chinese book industry for professional graphic designers against the background of motley, but the same type of design and illustrations in books actualizes the need for pre-professional training of children and youth in the field of book graphics. Moreover, the need to include in all the subtleties of the book creation process is emphasized. The introduction of design studios into the practice of art schools and children's centers as alternatives to the general core program allows us to achieve this goal. The peculiarity of teaching in such schools is also related to the fact that teachers are trying to take into account the problems of the modern book market in their practical creative activities in order to form a new generation of professional graphic designers with a broad view of the art of books.

Ключевые слова: шрифт, книжная графика, художественное образование, китайское образование, художественная студия, арт-студия, дизайн книги.
Keywords: font, book graphics, art education, Chinese education, art studio, art studio, book design.

Характерной чертой мышления XXI века является переосмысливание различных художественных приемов и эстетических представлений прошлого с нахождением в них резервов новой культуры [4]. Актуальность исследования обусловлена тем, что китайский книжный рынок — динамично развивающееся явление, которое в настоящее время нуждается в профессиональных художниках-оформителях и дизайнерах, знающих толк не только в проектировании книги, но и в графическом оформлении переплета и ее внутренних элементов, в том числе текстовых композиций. Необходимы также специалисты, умеющие сочетать инновации и традиции, современный общемировой подход и китайскую стилистику.

История развития книги европейского образца в Китае началась сравнительно недавно. Это непростой процесс интеграции нехарактерных для страны форм и принципов организации книжной продукции сталкивается с проблемами, связанными с написанием иероглифов, отличительными особенностями эстетического восприятия китайцев и ментальностью. Эти факторы пока еще не пришли к балансу и держатся в состоянии шаткого равновесия. Период плоского копирования иностранных образцов проходит, что актуализирует поиски китайскими художниками-оформителями национальных особенностей, а педагогами — новых форм и методик подготовки будущих специалистов в этой сфере.

Формирование профессиональных кадров в данной специальности — долгий путь, который должен начинаться на уровне обучения в общеобразовательной школе, поэтапно вводя будущего оформителя в основы книжной графики, композиции шрифтов и искусства книги. Однако в системе общего образования в рамках уроков изобразительного искусства времени на знакомство с пластикой книги отводится крайне мало, ограничиваясь несколькими опытами создания иероглифических шрифтов и пары иллюстраций к литературным произведениям из школьной программы. Иное дело художественные школы и центры художественной деятельности в Китае, в которых преподаватели помимо курсов рисунка, европейской живописи маслом и традиционной китайской живописи, а также композиции организуют специальные курсы по книжной графике и все чаще это происходит в форме студии дизайна для детей.

Студия дизайна для детей — это пространство, наполненное специальным оборудованием, которое необходимо для создания графических произведений в технике печати, компьютерного проектирования и макетирования книг, а также печати [5]. В детской студии учащиеся бок о бок с профессиональными оформителями и дизайнерами работают над совместным воплощением творческих проектов. Таким образом, дети из рук специалистов получают необходимые для дальнейшего развития в этой сфере теоретические знания и практические навыки.

В отношении книжного искусства Китая следует подчеркнуть значимость национальных традиций в оформлении печатных книг, которые насчитывает почти два тысячелетия. Так, древнейшая из печатных книг-свитков «Алмазная сутра» была создана примерно в 868 году н. э. Она же была оформлена черно-белыми иллюстрациями на буддийские темы. Китайцы первыми изобрели бумагу, наборные шрифты и литографию. Однако вплоть до XVII века путь развития книжной графики был иным в сравнении с Европой и той же Россией. Сказывалась долгая изоляция, специфика иероглифического языка и традиционная конструкция книг. После изобретения бумаги, вероятно, в IV веке, книги стали делать из этого материала в виде «гармоники» или индийской «потхи» (стопка листов). Помимо иероглифов, в листы стали включаться изображения природных объектов (горы, растения и т. д.) и людей. В VII–VIII веках изобрели и внедрили ксилографию (печать с поверхности деревянной доски). В 1341 году была перепечатана священная книга «Алмазная сутра» с применением двуцветной ксилографии (черный и красный цвет шрифтов). В ней были представлены многочисленные черно-белые, очень детализированные рисунки, связанные с темой буддизма. Позднее такие иллюстрации раскрашивали от руки, а затем краской подкрашивали части доски для оттисков. Таким образом, были выполнены книги учебного пособия по искусству живописи «Слово о живописи из Сада с горчичное зерно» (XVII–XVIII вв.).

Стремление охватить все части большой империи, популяризировать образ императора, а также повысить образованность народа привела китайцев к тому, что они изобрели наборный (подвижный) шрифт. Сначала литеры делали из глины, затем дерева, а с XIII века из металла. Последний достиг своего расцвета в эпоху Цин. Так, в 1726 году императорский печатный двор «Уиндянь» издал 5020-томную энциклопедию под названием «Полное собрание текстов древних и новых с иллюстрациями к ним». Тогда же по указу следующего императора Цяньлуна была собрана библиотека «Полное собрание книг по четырём разделам». Примечательно, что девять из десяти древних китайских гравюр являются книжными иллюстрациями.

Сейчас иллюстрация в Китае понимается как форма визуальной коммуникации, средство передачи информации. Это особенно важно в условиях развития составляющих визуальной культуры и медиавосприятия [9; с. 74]. Исследователь истории китайской графики Ван Лили также полагает, что книжная графика в Китае «родилась» из традиционной живописи «гохуа», которая изначально создавалась не для того, чтобы демонстрировать публике, а как искусство мысли и созерцания, призванное облагородить владельца произведения. Согласно конфуцианству, постижение или творение произведения искусства является способом самосовершенствования. Более того, в Императорской академии художеств уже в X веке будущие художники сдавали экзамены, которые заключались в передаче поэтического образа средствами «гохуа». Позднее китайская живопись трансформировалась под особенности книг, газет, различных текстов. Она стала пониматься как инструмент усиления наглядности и художественной атмосферы [7].

В современной книжной графике Китая преобладают ирония и яркость, а также динамичность в отношении взаимодействия текста и иллюстрации. Это связано с особенностями восприятия людей, которые уже отвыкли от вдумчивого созерцания. Поэтому в китайских книгах сейчас много иллюстраций. Причем есть книги, которые принято иллюстрировать, например, детские и книги о путешествиях, а есть те, в которых искусство слова считается доминирующим. По традиции иллюстрации, как правило, носят повествовательный характер, визуализируя развитие сюжета, не выражая какую-то позицию автора изображений и какое-либо сложное альтернативное смысловое содержание. Возможно, в силу этого в области китайской иллюстрации некоторые исследователи отмечают некоторую однотипность и однообразность, а также плоскую подражательность западным образцам [8; с. 21]. Следует отметить и то, что графика в китайских книгах не всегда бывает качественной. Часто она вычурная, примитивная и плоская по содержанию.

Китайская система дополнительного художественного образования — одно из пространств, в котором преодолеваются сложности. Она является элементом системы общего образования Китая и существует параллельно детскому саду, школе и профессиональным училищам. Система имеет простую структуру, представленную, прежде всего, художественными школами и центрами художественной деятельности, является бесплатной, хотя есть частые варианты оказания такого рода услуг.

Согласно концепции «Модернизация образования в Китае — 2035» дополнительное образование участвует во всестороннем развитии нравственности и интеллекта, в физическом воспитании, в образование в области искусства и труда, ускоряя модернизацию образования. Все это необходимо, чтобы стать страной обучения, человеческих ресурсов и талантов [9]. Акцент делается на национальной специфике (социализм с китайскими особенностями) и соединении «знаний» и «действия», а также применении инноваций. Это определяет необходимость обогащения и обновления форм работы с детьми в системе дополнительного художественного образования. Правда, это представляется сложным делом, так как данная система в КНР долгое время была не развита и не получала должного финансирования, следовательно, и не анализировалась на высоком научно-методическом уровне.

Подвижки начались около семидесяти лет назад, во многом благодаря заимствованию опыта зарубежных школ, в том числе России. Так, с середины XX века в системе дополнительного образования выделилось такое направление, как искусство, в которое были включены художественный дизайн, прикладное искусство, традиционная живопись и некоторые другие дисциплины. В 1990-х годах начался процесс интеграции иностранных подходов в сфере преподавания изобразительного искусства в синтезе с национальными особенностями. В приказе «Решение об углублении образовательной реформы и всестороннем содействии качественному образованию» 1999 года Министерство образования КНР определило необходимость включения дополнительного художественного образования в развитие образования страны. Так, в Китае были открыты первые центры художественной деятельности и художественные школы, а также начали открываться частные учреждения, в том числе международные.

Обучение в центрах дополнительного художественного образования направлено на творческое художественно-эстетическое развитие личности, а также расширение интеллектуальных способностей. Правда, при этом изобразительная грамотность отодвигается на второй план. Например, в списке целей международной художественной школы в «Blue Orange» (Пекин и Циндао) эстетика и интеллект стоят на первом месте, а творчество и знакомство с теорией и историей изобразительного искусства на двух последних местах соответственно. Это порождает явление «мульти-обучения», как называют его методисты этого учреждения. Они понимают под этим интенсивный и очень насыщенный разнообразным содержанием и методами образовательный процесс, но без систематического обучения рисунку, техникам живописи и, следовательно, книжной графики. В силу этого у них также бытуют такие понятия, как «мульти-инструменты» и «мульти-материалы», так как задания даются с расчетом на проявления креативности, нежели на систематическое и методичное формирование практических навыков и оттачивание мастерства. Если практическая работа и ведется, то на уровне копирования фигур и образов, знакомых детям, а все для того, чтобы воплотить свою фантазию и

мысли. Подобный подход приводит к тому, что в системе дополнительного художественного образования ученики не получают необходимых навыков, чтобы поступить в художественные вузы. Кроме того, им не даются основы профильных знаний в тех областях, которые наиболее востребованы на рынке. Одна из них — дизайн книжной продукции. Эта чрезвычайно проблемная для Китая сфера, так как традиционные китайские книги в виде свитков и «гармошек» уступили место «кодексу» и европейским подходам к оформлению в конце XIX века [1]. Можно констатировать, что сейчас идет процесс усвоения общемировых образцов и начало выработки собственной национальной специфики. Это касается и того, как и в какой форме преподают книжную графику в системе художественного образования китайским детям.

Данная дисциплина входит в содержания программы художественных школ Китая. Однако не во всех школах она осуществляется на высоком технологическом уровне и в соответствии со всеми этапами процесса оформления книги. Чаще всего все сводится к созданию отдельных иллюстраций в какой-то графической технике и презентации работ в виде книжного разворота с демонстрацией связи с текстом. Причем, когда детям дается задание, то учитель не объясняет содержание и этапы работы, рассчитывая на уже упомянутое творческое воображение учеников. Правда, нельзя сказать, что существуют какие-то особые методы активизации фантазии, так как сама китайская методика в художественных школах еще до конца не осмыслена и научно-педагогически не обоснована.

Знакомство учеников с особенностями книжной графики не включает освоение в ходе работы над проектом процесса изготовления и оформления книжного переплета, иллюстраций внутри книги и графических элементов. Как отмечалось выше, все сводится к созданию иллюстраций. Подобное положение дел не дает детям, обладающим способностями, соприкоснуться со всеми понятиями и технологическими моментами оформления книжной и любой другой печатной продукции, что мешает их предпрофессиональной подготовке. Это обуславливает начавшийся с начала XXI века процесс поиска новых форм работы в этом направлении, уже с учетом соединения инноваций и традиций [2]. Одним из них является студия дизайна.

В Китае под студией, как правило, понимается форма работы с детьми 8–12 лет с привлечением специального оборудования и программного обеспечения, позволяющего проектировать и разрабатывать макеты книг и другой типографской продукции под руководством профессиональных художников-оформителей и дизайнеров. Важное отличие от российских аналогов в том, что обязательным в их работе и в проектах, реализуемых учениками, является учет национальной специфики народного и древнего искусства. Это, как отмечалось выше, регламентируется законодательными актами в сфере образования. Помимо этого, целью обучения является не художественная грамотность, а развитие визуальной грамотности, фантазии и воображения. Это усиливает в работе компоненты, связанные с изучением и восприятие произведений искусства, знакомства с китайской культурой в ущерб формированию практических навыков [3], что не уместно допустить в прикладной книжной графике, в которой очень важна технологическая составляющая.

Современные тенденции развития образования определены процессами изменения основных парадигм восприятия мира: вместо относительной стабильности — перманентные изменения [6]. Содержание проектов в дизайн-студиях связано с местными художественными промыслами, китайской символикой и особым «китайским вкусом», а также искусством каллиграфии. Детей знакомят как с классическими образцами графического искусства Китая, так и с тем, как они отражаются в творчестве современных оформителей книжной продукции. По этому пути идут многие центры и школы в Китае, особенно те, что находятся в провинциях и отдаленных регионах. Например, во многих школах и дизайн-студиях, в частности, преподавание ведется согласно концепции, которую создал китайский писатель Лу Синь и художник Тао Юаньцинь. Они переосмыслили традиционные для Китая приемы оформления книг, взаимосвязь текста и графических образов и перенесли их в книгу европейского типа. В студиях дизайна детей учат проектировать и макетировать графическое оформление книги именно в этом духе, так как он сочетается с общими задачами образования.

Например, в таких изостудиях в контекст вполне современного европейского подхода к оформлению книги могут использоваться:

1. традиционные для Китая мотивы и символы, например, изображения пионов, фениксов, драконов, рыб и т. д.;
2. круговая композиция, характерная для китайского искусства и выражающая идею упорядоченности [7];
3. использование мягких изогнутых линий;
4. использование приемов монохроматической живописи и ксилографии.

Однако есть и другая модель обучения детей искусству книжной графики, как, впрочем, и другим искусствам, а именно через близкое знакомство с европейским подходом в оформлении книги и образовательному процессу. Ярким примером может служить художественная школа им. М. Шагала в Шанхае. Эта школа имеет уникальный опыт дистанционного обучения, потому что в ней традиционные занятия, в том числе в студии дизайна, транслируются в разные провинции Китая. Так в процесс оказываются вовлеченным большое количество детей. На занятиях преподаватели знакомят учащихся с мировыми тенденциями в искусстве, поэтому во время творческой работы поощряют использование нехарактерных для китайской графики светотеневых контрастов, изгибов, иллюзорной объемности, мягкой реконструкции событий и т. д. В методике наблюдается преобладание масляной и акварельной живописной техники, как и в современной китайской графике. Ее методика является образцовой для других школ Китая.

В дизайн-студиях таких школ, как правило, расположенных в крупных городах, используются и заимствованные из практики других стран метод проектов, проблемный метод, кейс-студи и т. д. Обучающиеся получают задание создать графическое оформление для книги, брошюры, тетради и иной продукции, но без четких рекомендаций, как это следует делать. При этом совсем маленькие дети получают ориентированные на них произведения, а ученики среднего и старшего школьного возраста — произведения литературы, в частности поэзии, что связано с отмечаемыми выше традициями китайского искусства. Правда, нельзя сказать, что в изостудиях, созданных по образцу школы М. Шагала, превалирует европейский подход. Скорее, можно говорить о синтезе, «пробуждении интегрированного начала в книжной графики» [7; с. 179]. Национальные мотивы, цветовые и стилистические предпочтения передаются разными средствами, как теми, что характерны для китайского искусства, так и общемирового.

Важное место в содержании обучения таких студий, вне зависимости от того насколько они опираются на иностранные образцы, занимает формирование в головах будущих книжных оформителей следующих моментов:

1. Знание и соблюдение возрастных особенностей восприятия образа «слова» и иллюстративного сопровождения. Это является проблемой для китайского книгопечатания, так как часто производители книг не учитывают специфику своей аудитории, не стремятся узнать возрастной состав будущих читателей [8]. В Китае до сих пор нет маркировки по возрастам книжной продукции, что могло бы, кажется, подтолкнуть издательства к работе в этом направлении. В детских студиях работают художники-педагоги, которые, зная положение дел, стараются объяснять детям те или иные нюансы в выборе художественной формы или техники в зависимости от возраста адресата.
2. Стремление выбирать уникальное графическое наполнение в соответствии с содержанием книги. В Китае привычной практикой стало повторение одного и того же стиля оформление в книгах одного издательства. Причем издания могут быть абсолютно разными. Самое бедственное положение в области детской иллюстрации, в которой господствуют мультяшные однотипные герои, все как один напоминают диснеевских персонажей или героев японской анимации. Вероятно, в том, что на начальных этапах работы в студиях дизайна ученикам в качестве задания дают именно «детские» тексты, говорит о желании педагогов справиться с этой ситуацией хотя бы в будущем, подготовив новое поколение графиков.
3. Грамотное сочетание традиций книжной графики с современными технологиями. Это касается не только учета технологий и материалов, которые сейчас используются при печати, но и способов подачи книжной информации. Имеются в виду так называемые «мультисенсорные технологии», которые становятся очень популярными в Китае. Они позволяют за счет включения в обложку или на страницы книги специальных устройств использовать аудио, разного рода тактильные моменты, коды со ссылками на анимированные персонажи, дополненную реальность и т. д. Последнее пока еще не вошло в обыденную практику дизайн-студий для детей, но, вероятно, это дело времени.
4. Знакомство с приемами интерактивного дизайна книжной продукции, в котором в книгу вносятся такие элементы, которые позволяют переворачивать, складывать, наклеивать, писать, рисовать и т. д. Это особенно интересно маленьких графикам, так как это «оживляет» книгу для них и будущих читателей. Более того, в ученики прекрасно разбираются в том, где такие элементы необходимо использовать, так как они обладают теме же особенностями восприятия, что и адресаты.
5. Знакомство с приемами эмоционального дизайна книги, который фокусируется на внутренних эмоциональных потребностях читателя. Учеников учат тому, как с помощью подбора материалов, цветов, форм, символов и т. д. вызвать эмоциональный отклик.

В дизайн-студиях учащиеся воспроизводят весь процесс создания книжного оформления от проектирования, создания графического наполнения, подбора шрифтов, верстки, макетирования до печати продукции, создания переплета. Это является большой сложностью, так как требует соответствующего оборудования и программ, а также включения большого числа специалистов разного

профиля. На помощь приходят издательства, которые позволяют разные этапы работы перенести на свою площадку, а также дают возможность ученикам пообщаться с профессионалами и получить у них необходимую консультацию. Именно в этом видится несомненный плюс в работе с детьми в рамках студии, так как осуществляется передача опыта от старшего к младшему в совместной практической творческой работе, что соответствует национальным традициям образования в Китае.

Резюмируя, отметим, что дизайн-студии по обучению книжной графике юных китайцев — это новая форма работы с детской аудиторией в рамках дополнительного художественного образования в Китае. Пока еще таких студий немного. В основном они существуют при крупных художественных центрах и школах, так как их создание требует закупки дорогостоящего оборудования, современных программ компьютерной графики и цифровой печати книжной продукции.

Заключение

В результате проведенного исследования можно обозначить следующий круг особенностей китайской формы существования студий дизайна:

1. Привлечение к сотрудничеству издательства и типографии, которые позволят решить проблемы с технологической составляющей процесса обучения и формируют пространство творческого общения между обучающимися и профессионалами в деле книжной графики.
2. Разработка содержания обучения с учетом специфики книжного рынка, проблемных моментов, что в перспективе должно привести к формированию нового поколения оформителей, которое не допустит ошибок предыдущего.
3. Опора на опыт других стран при продумывании и использовании методик работы с детьми, а также применение классических образцов книжной графики в обучении.
4. Стремление использовать множество разных приемов выражения, чтобы сделать стили учеников разнообразными и уникальными.
5. Обращение к национальным традициям, тяготение к выработке на всех ступенях образования «китайского стиля», в том числе в книжной графике.

Список литературы:

1. Вэй Хао. Искусство книжной графики на факультете изящных искусств Национального университета провинции Гуанси КНР // Известия Российского государственного педагогического университета им. А И. Герцена. - 2009. - Вып. 94. - С. 76-79.
2. Лю Игэ, Фомина С.И. Традиции и инновации в дополнительном художественном образовании Китая XXI века (на примере автономного района Нинся) // Теория и методичка обучения и воспитания. - 2014. - Т. 14. - № 4. - С. 107-111.
3. Се Юнхей. Художественное образование в школах Китая // Вопросы образования за рубежом. - 2016. - С. 37.
4. Уваров В.Д Курсовое проектирование предметно-пространственной среды интерьера в условиях многоуровневого образования /Интеграционная стратегия становления профессионала в условиях многоуровневого образования: Сб. ст. Международной научно-практической конференции. - Котлас: СПГУВК, «Старая Вятка», 2007. - С. 28-295.
5. Уваров В.Д. Проектно-ориентированное образование на службе личностно-деятельностного подхода в профессиональной подготовке художников. Инновации и традиции: современные вызовы развития педагогического образования: Материалы Международной научно-практической конференции, 2016. - С. 138-145.
6. Уваров В.Д. Эмоциональная окраска произведений таписсерии. Современные информационные технологии в образовании, науке и промышленности: Сб. тр. V Международного конкурса научных и научно-методических работ III Конкурса научного школьного сообщества / Ред. и сост. Т.В. Пирязева. - М., 2017. - С. 119-122.
7. Чжан Жун. Пути влияния трансформации социальной и культурной системы на стили книжной графики // Университетский научный журнал. - 2018. - № 42. - С. 179.
8. 罗兴华. 我国0-6岁儿童图书设计现状分析. 艺术研究快报, 2015 (3) (Ло Синхуа. Анализ текущей ситуации с дизайном книг для детей от 0 до 6 лет в моей стране // Письма об исследованиях искусства. - 2015. - Т. 4. - № 3). – URL: https://image.hanspub.org/Html/5-2560048_15803.htm (дата обращения: 03.02.2025).
9. 王丽丽. 媒介史背景下的读书：插图的变迁. 中国科学院学报电子出版社, 2012: 74-76 (Ван Лили. Чтение книг на фоне истории СМИ: изменения в иллюстрациях // China Academie Journal Electronie Publishinf House. - 2012. – С. 74-76.
10. 魏秀玉. 为什么现代中国插画这么无聊？China Art News, 2017 (Вэй Сюю. Почему современные китайские иллюстрации такие скучные? // China Art News. – 2017). – URL: http://www.zgmsbweb.com/home/index/detail/relald/15466
11. 张六峰. 论书籍插图的独立性及其发展空间. 天津艺术学院优秀学生论文集，2005: 20-23 (Чжан Люфэн. О самостоятельности книжных иллюстраций и пространство их развития // Труды лучших студентов Академии художеств Тяньцзиня, 2005. - С. 20-23).
12. 中国政府官方网站 (Официальный сайт Правительства Китая). - URL: http://www.gov.cn/zhengce/2019-02/23/content_5367987.htm (дата обращения: 03.02.2025).

В.Д. УВАРОВ
Доктор искусствоведения, профессор, Российский государственный университет им. А.Н. Косыгина (Технологии. Дизайн. Искусство)

Г.В. ОНИСЬКОВ
Аспирант, Московский педагогический государственный университет (МПГУ)

V.D. UVAROV
Doctor of Science (Art History), Ph. D. (Design), Professor of the Russian State University of Design and Technology named after A.N. Kosygin

G.V. ONISKOV
Postgraduate student of the Moscow State Pedagogical University (MSPU)

ЭВОЛЮЦИЯ И РОЛЬ СОЗДАНИЯ РИСОВАННЫХ ИСТОРИЙ В РОССИИ С 1935 ГОДА ДО СОВРЕМЕННОСТИ В ХУДОЖЕСТВЕННОМ ОБРАЗОВАНИИ

THE EVOLUTION AND ROLE OF CREATING GRAPHIC NARRATIVES IN RUSSIA FROM 1935 TO THE PRESENT IN ART EDUCATION

В статье рассматривается эволюция рисованных историй в России, начиная с 1935 года, а также их место и значение в современном художественном образовании. Отслеживается влияние советской культуры на зарождение графических повествований и их становление как самостоятельного искусства, а также обсуждаются современные тенденции индустрии рисованных историй в России. В статье уделяется внимание тому, как преподавание рисования графических новелл может обогатить художественные программы, и почему это важно для подготовки нового поколения художников и дизайнеров. Рассматриваются вопросы программного формообразования, адаптация традиций и современные методы преподавания рисованных историй в художественных вузах России.

The article examines the evolution of graphic narratives in Russia from 1935 onwards, as well as their place and significance in modern art education. It traces the influence of Soviet culture on the emergence of graphic storytelling and its establishment as an independent art form, while also discussing contemporary trends in Russia's graphic narrative industry. The article highlights how teaching graphic novel drawing can enrich art curricula and why this is important for preparing a new generation of artists and designers. Issues of curriculum development, adaptation of traditions, and modern methods of teaching graphic narratives in Russian art institutions are explored.

Ключевые слова: рисованные истории, графические романы, графические новеллы, советское искусство, визуальный язык, графический дизайн, современное искусство, история дизайна, визуальная коммуникация, художественное образование.
Keywords: Graphic narratives, Graphic novels, Visual storytelling, Design, Soviet art, Visual language, Graphic design, Contemporary art, Design history, Visual communication, Education, Art education.

В настоящее время в искусствознании достаточно часто встречается неправильное использование некоторых терминов, нечеткость формулировок, что свидетельствует о недостаточной разработанности понятийного аппарата. Чтобы исправить эту ситуацию, мы вводим в научный оборот термин «рисованные истории». Использование термина «рисованные истории» вместо термина «комикс» имеет важное

значение, так как оно лучше всего передаёт смысл и художественную значимость произведений, созданных в жанре графического повествования в России. Слово «комикс» в русском языке зачастую воспринимается как что-то развлекательное, легкомысленное или иностранное. Само слово «комикс» происходит от английского comical — комичный, шутливый, карикатурный. В то же время российские рисованные истории нередко затрагивают глубокие культурные, исторические и социальные темы. Они объединяют литературные и визуальные элементы, предоставляя уникальную возможность рассказывать многослойные истории через искусство.

Кроме того, термин «рисованные истории» позволяет уйти от западных ассоциаций, фокусируясь на локальном культурном контексте и традициях. Он подчёркивает, что подобные произведения — это не просто развлекательная форма, а искусство, где текст и изображение вместе формируют уникальный визуальный язык, способный влиять на восприятие и культурное развитие зрителя. В образовательном контексте преподавание «рисованных историй» помогает студентам не только осваивать навыки изобразительного искусства и композиции, но и развивать понимание культурного и исторического контекста, что является важной частью их художественного образования.

Рисованные истории как особый жанр графического искусства, находящийся на стыке литературы и изобразительного искусства, в последние десятилетия обретают всё большую значимость в современном мире. В России интерес к рисованным историям резко возрос 2000-е годы, однако зачатки этого направления можно проследить еще в 1930-х годах. Важно изучить исторический путь развития рисованных историй в России, их трансформацию и актуальность в современном образовательном пространстве. Сегодня рисованные истории являются важной частью глобальной массовой культуры. Рисованные истории оказываются ценным инструментом не только для визуального повествования, но и для развития критического мышления, навыков нарративного анализа и художественного проектирования.

Актуальность исследования заключается в необходимости изучения эволюции и роли рисованных историй в контексте художественного образования в России. В условиях глобализации и цифровизации графические новеллы становятся важным инструментом обучения, способным развивать у студентов навыки визуальной коммуникации. Внедрение рисованных историй в учебные программы художественных вузов способствует подготовке нового поколения художников, обладающих не только традиционными навыками, но и способностью адаптироваться к требованиям современной визуальной среды.

Объект исследования — рисованные истории как форма визуального искусства и инструмент образования в России.

Предмет исследования — эволюция создания рисованных историй в России с 1935 года до наших дней и их роль в современном художественном образовании, включая анализ ключевых методов преподавания и подходов к созданию графических элементов.

Цель исследования — выявить, как историческое развитие жанра рисованных историй в России повлияло на их интеграцию в систему художественного образования, а также понять, каким образом преподавание дисциплин, направленных на обучение созданию рисованных историй, способствует развитию креативных и визуальных навыков студентов в современных условиях.

Исследование было направлено на изучение влияния рисованных историй на систему художественного образования в России, начиная с 1935 года и до современности. Основное внимание было уделено анализу того, как рисованные истории развивались на разных исторических этапах и как их преподавание сегодня влияет на подготовку студентов художественных вузов. Для достижения этих целей использовались следующие методы:

Историко-художественный анализ. Были исследованы ключевые периоды развития российских графических новелл, начиная с работы русских эмигрантов в Королевстве Югославия в 1930-х годах и до современных авторов.

Анализ методов преподавания рисованных историй в художественных вузах: Были исследованы программы учебных заведений, таких как «Российский государственный университет имени А.Н. Косыгина (Технологии. Дизайн. Искусство)», «Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна», «Московский политех, высшая школа печати и медиаиндустрии, институт графики и искусства книги имени В.А. Фаворского». Особое внимание уделялось тому, как преподавание рисования графических новелл развивает у студентов навыки визуальной грамотности. Методические материалы и программы занятий, разработанные такими педагогами, как Кузнецова М.Р., были изучены для понимания методологии преподавания и использования цифровых инструментов, таких как Adobe Illustrator и Procreate, в процессе обучения.

Анализ статистических данных и социальных опросов. Были собраны и проанализированы статистические данные, связанные с популярностью рисованных историй в России, а также результаты опросов студентов художественных вузов о влиянии рисованных историй на их профессиональное развитие. По данным исследования 2022 года, около 40 % студентов художественных специальностей считают рисованные истории важным инструментом для развития навыков визуального и креативного мышления [5].

Анализ социального и культурного значения рисованных историй в России. Был проведен глубокий анализ того, как графические новеллы стали средством выражения социальных и политических идей, начиная с работ русских эмигрантов.

Русские художники-эмигранты, такие как Лобачев Ю., Навоев Н., Соловьёв С., Кузнецов К., Ранхер А., Шеншин И., стали представителями новой волны в развитии рисованных историй. Одним из ключевых моментов в популяризации иллюстративных изображений в Югославии стало появление специализированного журнала «Мика Миш» («Микки Маус»), который был назван в честь героя первых мультфильмов Уолта Диснея. Журнал начал выходить в 1936 году. Его издателем выступил активный предприниматель Ивкович А.Ф. Благодаря его бизнес-навыкам и продуманной рекламной кампании, рисованные истории стремительно завоевали популярность среди читателей, и каждый новый выпуск раскупался буквально с полок киосков [3].

В 1938 году, начиная с 153-го номера на страницах журнала «Мика Миш» появился графический роман под названием «Казаки», с подзаголовком «Роман из жизни донских казаков». Интересно отметить, что казачья тема также стала основой для трёх других графических романов, выпущенных в Белграде, среди которых особой популярностью пользовался «Чёрный атаман».

Графический роман «Казаки» был создан под влиянием первых двух частей знаменитого романа М.А. Шолохова «Тихий Дон». Однако адаптация произведения была выполнена без указания на оригинальный источник. Художник Соловьёв С. и сценарист Поляков П. сохранили основные исторические события, эпоху и культурные особенности казачества, а также ключевые сюжетные линии и психологические портреты персонажей [6].

В СССР отношение к рисованным историям было неоднозначным, поскольку их рассматривали как часть буржуазной культуры. В 1948 году известный советский писатель и переводчик К.И. Чуковский написал статью для «Литературной газеты» под названием «Растление детских душ», в которой резко осуждал западные рисованные истории. По мнению Чуковского, эти произведения оказывали негативное влияние на детей, что он выразил так: «На каждой улице, у каждого газетного киоска — за копейки, за пять или десять центов — детям ежедневно навязываются эти кровавые книжки, которые по какой-то зловещей иронии называются в Америке “комиксами”» [4].

Несмотря на такую критику, рисованные истории всё же проникали на страницы советских изданий, ведь последовательные иллюстрации, объединённые общей темой или сюжетом, были удобным инструментом для пропаганды. Во времена революций и гражданских войн этот жанр использовался для агитации, например, в «Окнах РОСТА», призывающих народ к поддержке пролетарской революции.

В 1950–1970-е годы на Западе графические романы приобрели статус массовой культуры, в Советском Союзе этот жанр использовался главным образом для просветительских целей, делая научные и образовательные материалы более доступными и привлекательными для молодёжи. Страницы из журнала «Техника — молодежи», демонстрируют, как иллюстративные страницы использовались в СССР для образовательных целей. Здесь объяснялись сложные научные концепции, например, химические процессы или принципы работы технологий. Эти публикации делали науку более доступной и интересной для молодёжи, показывая, что рисованные истории могут быть не только развлекательным, но и образовательным инструментом [4].

С распадом Советского Союза в 1991 году произошли значительные изменения в культурной и художественной сфере России. Открытие страны для западной культуры привело к проникновению новых форм медиа, включая графические романы. В 1990-е годы в Россию стали активно поступать переводы графических новелл из США и Японии. Одновременно с этим начали зарождаться и собственные российские проекты [7].

На фоне глобализации и развития цифровых технологий интерес к рисованным историям в России значительно вырос. Начался расцвет отечественной индустрии в 2000-е годы, когда появились первые независимые издательства и студии, такие как «Bubble Comics» и «Комильфо» [4]. Эти издательства сыграли важную роль в популяризации отечественных рисованных историй. Среди современных авторов, ставших известными, можно выделить Федотова Е. «Союзники», Задорожную Н. «Чумной доктор». Помимо современных изданий, есть авторы, которые смогли вывести русские рисованные истории на международный уровень, например, графический роман Лаврентьевой О. «Сурвило», посвящённый блокаде Ленинграда, был выдвинут на известную шведскую награду в области графических романов «Urhunden».

Современные российские графические романы охватывают широкий спектр тем — от фанта-

стики до социальных и психологических драм. На книжных прилавках начали появляться «научные» произведения, такие как «Комиксы про мироустройство. Как понять этот мир» Шапенко А., а также биографические и автобиографические графические романы, такие как «Ахматова в истории», «Маяковский: как делать стихи» Акишина А. [7].

Современные образовательные программы уделяют внимание визуальным методам обучения, что связано с растущей значимостью визуальной коммуникации в цифровую эпоху. Визуальные методы, такие как графические романы и рисованные истории, улучшают восприятие и усвоение информации за счет наглядности, которая усиливает когнитивные процессы обработки и хранения знаний. Исследования показывают, что графические романы не только облегчают понимание и запоминание информации, но и помогают развивать визуальное мышление и креативность студентов, улучшая их способности к анализу, синтезу и трансформации визуальных данных [8]. В образовательной среде такие методы становятся особенно полезными для студентов художественных вузов, где требуется умение мыслить визуально, интерпретировать и создавать образы. В таких вузах, как Российский государственный университет имени Косыгина, Высшая школа экономики, Московский государственный университет печати и Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, курсы по иллюстрации и рисованным историям играют ключевую роль в профессиональной подготовке студентов [5].

При изучении рисованных историй студенты осваивают комплекс компетенций, важных для их будущей профессиональной деятельности:

1. Историческая и теоретическая осведомленность: Понимание эволюции жанра рисованных историй, ключевых течений и их культурного значения. История рисованных историй позволяет студентам освоить базовые элементы и подходы, создающие фундамент для творческого развития и осмысления жанра как культурного явления.

2. Структура и композиция сюжетов: Освоение структуры нарратива и характеристик персонажей является важным этапом в обучении, поскольку грамотное создание сюжета и персонажей — основа убедительной и целостной истории. Эти навыки также способствуют развитию сценарного мышления.

3. Навыки визуальной организации: Владение организацией панелей и раскадровкой помогает студентам структурировать историю в визуально понятной и последовательной форме, что требует точного понимания динамики и ритма изображения.

4. Технические навыки рисования: Умения анатомического построения и быстрого рисования, необходимые для создания качественных и выразительных образов, способствуют гибкости и оперативности в работе, что особенно ценно для индустрии, связанной с анимацией и графикой.

Рисованные истории — это особый вид графического искусства, близкий к карикатуре, плакату и иллюстрации, но значительно отличающийся от них. Это повествование через последовательные изображения, размещенные на одной поверхности.

Важно помнить, что рисованные истории могут создаваться в разных жанрах и стилях и обращаться к разным аудиториям. С их помощью можно передавать как простые истории, так и серьёзные философские и исторические темы. Художник свободен в выборе техники, материалов и стилистики. Основой рисованной истории остаётся последовательность изображений, передающая сюжет. При этом важно учитывать, как зритель воспринимает кадры и элементы изображения.

Курс «Иллюстрация и рисованные истории» направлен на развитие компетенций графического художника и творческого потенциала студентов. Работа требует разработки модульной сетки, которая может быть как упорядоченной, так и свободной. Важно учитывать композицию не только в каждом кадре, но и на развороте, и в издании в целом [8]. Если в истории присутствует текст, его лучше сразу компоновать с изображением, чтобы сохранить композицию и удобочитаемость.

Основой обучения является индивидуальный подход с учётом особенностей каждого студента. Преподаватель опирается на учебный план и свой опыт для выполнения задач, поддерживая каждого обучающегося в его профессиональном росте [8]. Эффективно проводить обсуждения студенческих работ, поощряя критическое мышление и самооценку, а также использовать цифровые технологии для освоения современных методов, готовя студентов к работе в сфере анимации и графического дизайна.

Интеграция рисованных историй в образовательные программы способствует развитию у студентов целостного набора компетенций, необходимых для успешной профессиональной деятельности. Комплексный подход, сочетающий теоретические знания, практические навыки, критическое мышление и цифровые компетенции, делает рисованные истории важным компонентом подготовки специалистов, способных работать в условиях динамичной мультимедийной индустрии.

Заключение

Использование термина «рисованные истории» представляет собой более точное и многозначное обозначение для произведений, сочетающих в себе элементы визуального и текстового повествования, что позволяет избежать излишних стереотипов, связанных с понятием «комикс». Термин «рисованные истории» не ограничивает восприятие произведений только как массовое развлечение или легкий жанр, как это часто бывает в случае с понятием «комикс», и подчеркивает их глубокую художественную ценность и культурную значимость. В контексте российской традиции, где графика и визуальное искусство всегда занимали важное место, использование этого термина помогает интегрировать рисованные произведения в более широкий контекст художественного образования и восприятия искусства в целом.

Преподавание графических новелл в российских художественных вузах на современном этапе демонстрирует их значимость как средства не только визуальной коммуникации, но и активного развития творческих способностей обучающихся. Современные цифровые технологии, такие как графические планшеты и специализированное ПО, существенно расширяют возможности студентов, позволяя создавать более сложные визуальные проекты. Преподаватели адаптируют свои методики к этим новым условиям, обеспечивая эффективное использование цифровых инструментов в образовательном процессе.

Кроме того, рисованные истории имеют высокий потенциал для междисциплинарного взаимодействия в рамках художественного образования, выступая связующим звеном между такими направлениями, как анимация, графический дизайн и кинематография. Такой подход усиливает интеграцию различных видов искусства, создавая единое образовательное пространство, которое развивает у студентов способность к синтезу знаний и креативному мышлению, необходимую для работы в современных мультимедийных индустриях.

Список литературы:

1. Авдеева Т.И., Высоков М.И., Зыкова С.И. Комикс как современная технология обучения [Текст] / Т.И. Авдеева, М.И. Высоков, С.И. Зыкова // Современное педагогическое образование. - 2020. - № 3. - URL: https://cyberleninka.ru/article/n/komiks-kak-sovremennaya-tehnologiya-obucheniya (дата обращения: 26.09.2024).

2. Андреева Е.Е., Спатаев Д.С. Особенности комикса как наглядного средства обучения [Текст] / Е.Е. Андреева, Д.С. Спатаев // Социально-экономические и демографические аспекты реализации национальных проектов в регионе: сборник статей X Уральского демографического форума: в 2-х т. - Том II. - Екатеринбург: Институт экономики УрО РАН, 2019. - С. 271-276.

3. Антанасиевич И. Русский комикс королевства Югославия [Текст] : / Ирина Антанасиевич. - СПб.: Скифия, 2018. - 237 с.

4. Велитов А. Краткая история комиксов в России. - [Электронный ресурс] URL: https://www.kommissia.ru/komics-story (Дата обращения: 26.09.2024).

5. Калитина К.В. Использование комиксов в образовательных технологиях как важного инструмента для передачи знаний [Электронный ресурс] / К.В. Калитина // Научно-методический электронный журнал «Концепт». - 2013. - Т. 3. - С. 2256-2260. - URL: http://e-koncept.ru/2013/53454.htm. (Дата обращения: 26.09.2024).

6. Косанович Б.Р. «Тихий Дон» М. Шолохова в жанре графического романа (Русско-Сербский комикс «Казаки») [Электронный ресурс] / Б.Р. Косанович // Вестник УлГТУ. - 2018. - № 4 (84). - URL: https://cyberleninka.ru/article/n/tihiy-don-m-sholohova-v-zhanre-graficheskogo-romana-russko-serbskiy-komiks-kazaki (дата обращения: 26.09.2024).

7. Сорокина А.А. «Русский» комикс в современных реалиях [Электронный ресурс] / А.А. Сорокина // Медиасреда. - 2019. - № 1. - URL: https://cyberleninka.ru/article/n/russkiy-komiks-v-sovremennyh-realiyah (дата обращения: 26.09.2024).

8. Тимофеева Н.М. Методические аспекты применения комиксов в образовательном процессе [Текст] / Н.М. Тимофеева // Современные наукоемкие технологии. - 2024. - № 1. - С. 145-149.

А.И. ПАК
Аспирант РГХПУ им. С.Г.Строганова

A.I. PAK
Postgraduate student of the Russian State Stroganov University of Design and Applied Arts

ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ МЕТОДИКА ЙОЗЕФА БОЙСА

THE PEDAGOGICAL METHODOLOGY OF JOSEPH BEUYS

Работа посвящена педагогическим методикам немецкого худож-ника второй половины XX века Йозефа Бойса. В данной статье анали-зируется преподавательская деятельность Бойса, его стремление дать каждому студенту максимальное индивидуальное развитие личности, способствующее к восприятию великих художников.

The work is devoted to the pedagogical methods of the German artist of the second half of the twentieth century, Joseph Beuys. This article ana-lyzes Boyce's teaching goal, his desire to give everyone the maximum indi-vidual development of personality, contributing to the education of great artists.

Ключевые слова: Йозеф Бойс, Дюссельдорфская академия ху-дожеств, послевоенное искусство, Йорг Иммендорф, педагогическая деятельность, академическая традиция.
Keywords: Joseph Beuys, Dusseldorf Academy of Fine Arts, post-war art, Jorg Immendorf, teaching, academic tradition.

Немецкий художник Йозеф Бойс, страстный оратор и педагог сформировал целое поколение художников. Его педагогическая деятельность заключалась в демонстрации воспламенения искусства в каждом, кто имел дело с Бойсом как учителем — посредством действий, постоянных разговоров, разрушения устоявшихся системных структур. Главной его задачей было освобождение Академии, всех школ и высших учебных заведений от государственного контроля. Для ее достижения Бойс поставил на карту всё. Безусловность его действий привела к появлению формы энергии, которую в целом можно понять только как произведение искусства.

Йозеф Бойс начал свою педагогическую деятельность в 1961 году, когда перешагнул порог Дюссельдорфской государственной академии художеств в качестве профессора монументальной скульптуры. Он является одним из самых значительных и самых противоречивых преподавателей Академии после 1945 года.

«Быть учителем — это мое величайшее произведение искусства. Остальное — отходы, демонстрация» (1). Это высказывание иллюстрирует ту роль, которую Бойс придавал роли учителя. Его репутация харизматичного учителя, который не придерживался классического содержания преподавания в классе скульптуры, побудила многих студентов, даже тех, кого не приняли бы по общепринятым критериям, подать заявление в Академию. Успех его преподавания, вопреки многим полемическим суждениям, эпигонскому воспитанию и неосознанному копированию известных произведений, безмерной имитации стилей известных художников отразился на самых разных художественных подходах его учеников: Катарины Зивердинг, Йорга Иммендорфа, Блинки Палермо, Петера Ангерманн, Элиас-Мария Рети, Вальтера Дана и Фридерика Веске. Бойс. Однако сам Бойс был озабочен не только передачей художественного установления идентичности, но в равной степени и осознанием того, что творческие способности про-являются в любой человеческой деятельности. Развитие индивидуальной личности, способной удовлетворить духовные и эмоциональные потребности жизни с помощью новаторского мышления и действий, означало для него нечто большее, чем воспитание великого художника.

Из-за небольшого числа учеников первые годы преподавания Бойса в Академии стали временем интенсивной художественной работы. Несмотря на то, что его собственный и, следовательно, традиционный опыт учебы в Академии у Йозефа Энзелинга и Эвальда Матаре был включен в преподавание, но индивидуальный стиль преподавания Бойса был очевиден с самого начала и отличался от академизма XIX века.

Бойс не навязывал свой художественный стиль или технику своим ученикам, бóльшую часть своих работ и выставок он скрывал от аудитории, потому что хотел, чтобы его ученики сами исследовали свои собственные интересы, идеи и таланты. Действия Бойса были несколько противоречивыми: в то время как он был чрезвычайно строг в отношении некоторых аспектов управления классом и преподавания, таких как пунктуальность и необходимость для учащихся посещать занятия по рисованию. Каждому студенту в какой-то момент обучения приходилось лепить голову из глины, хотя Бойс не формулировал каких-либо точных требований для этого.

Рисование с натуры живой модели, а также скульптура с использованием классических натуральных материалов, таких как дерево, глина и гипс, легли в основу его преподавательской работы с начала и до конца его педагогической карьеры. Изучение природы, требовавшее постоянной тренировки, точности и наблюдательности, занимало много места: основное внимание уделялось рисованию предмета до его освоения, развитию чувства пропорций, перспективы, массы, формы и равновесия. Однако, в отличие от академической традиции, точное воспроизведение внешнего облика должно ограничиваться не только изучением анатомии, а скорее идее изображения, она может быть продолжена абстрактно, так что незаметные «силовые связи» и «энергетические процессы» станут видимой предпосылкой для создания скульптуры, где внутренняя форма мысли и узнавания возникают до начала процесса проектирования.

Даже если концептуальные произведения стали приобретать все большее значение в течение 1960-х годов или если концептуальный дискурс, казалось, заменил традиционную художественную работу, Бойс все еще контролировал ее до конца своей преподавательской деятельности с одинаковой интенсивностью и неустанностью, независимо от того, занимался ли кто-нибудь рисованием, графикой или скульптурой. Преподавательская цель Бойса заключалась в том, чтобы вернуть собственную художественную позицию и дать каждому ученику возможность максимального индивидуального развития, он способствовал расширению знаний об иконографии материалов, в том числе благодаря персональной выставке в городском музее Мюнхенгладбаха в 1967 году, под кураторством Йоханнеса Кладерса, побуждающей некоторых студентов включать найденные материалы и реальные объекты в художественную работу. Этот подход был усилен международными разработками новой эстетики, которые развивались параллельно с социальным потрясением молодежного движения 1968 года и находились в противоречии между дематериализацией и привязкой к реальности.

Он поощрял своих учеников свободно выражать свои взгляды, ставить перед собой собственные художественные цели, развивал свою концепцию ситуативно во взаимодействии со своими учениками, чтобы иметь возможность учитывать отдельные вопросы и сохранять творческий процесс открытым. Бойс все чаще требовал от своих учеников действовать самостоятельно, требуя от них собственной мотивации, стремления к самостоятельной деятельности и достижению результатов, а также умения концентрированно планировать и реализовывать тему, не предписывая им составлять учебные планы.

Другой аспект педагогики Бойса включал открытые круглые столы, в которых он и его студенты на равных обсуждали актуальные политические и философские вопросы того времени, в том числе роль искусства, демократии и университета в обществе. Некоторые идеи Бойса, которые он отстаивал в ходе классных дискуссий, включали бесплатное художественное образование для всех, открытие возможностей творчества в повседневной жизни и веру в то, что «каждый [человек] является художником» [2].

Его нетрадиционная, направленная против истеблишмента педагогическая практика и философия сделали его объектом многочисленных споров, поскольку посещать занятия по искусству разрешалось лишь немногим избранным студентам. Вопреки политике «ограниченного въезда», Бойс намеренно увеличил число студентов на свои курсы, будучи уверенным в том, что те, кому есть чему научить, и те, кому есть чему поучиться, должны собираться вместе.

В то время как некоторые ученики Бойса наслаждались открытой речью, другие, в том числе Палермо и Иммендорф, не одобряли беспорядок в классе и анархические черты. Открытие класса Йозефа Бойса для всех студентов Академии изменило вдохновляющий характер класса на негативный. Класс разрастался, и индивидуальный подход пояснительной осмысленности и критической

рефлексии становился все менее используемым. В то время как в начале 1960-х годов интенсивные индивидуальные исправления, в том числе для членов других классов, все еще были возможны.

С увеличением числа студентов Бойс проводил собрания в группе и руководил только теми студентами, которых он знал. Просматривая студенческие работы, он разделял их на несколько групп — от хороших, «пригодных для использования», до непригодных. Он часто отвечал на вопросы встречными вопросами, без каких-либо комментариев для того, чтобы студенты научились вырабатывать собственные критерии. В последующей беседе с преподавателем студент должен был, отстаивая свою позицию, поделиться методами работы, визуальными процессами. Высокую чувствительность в оценке, точность и беспощадную жесткость исправлений в работах Бойсом студенты воспринимали положительно, поскольку его оценки были важным ориентиром в процессе поиска художественной идентичности [3, 4].

Ученики, которые все еще придерживались метода обучения предыдущего учителя, часто рассматривали исправления Бойса как экзистенциальную неуверенность, как способ уничтожение того, что было изучено до сих пор. Другие понимали его суждение как Абсолют. Таким образом, Иммендорф вычеркивал из своего творчества неоценненое Бойсом, а то, что он считал хорошим, тщательно охранял и убирал. Роберт Хартманн подвергал критике пассивное отношение некоторых сокурсников, которые осуждали пренебрежительные суждения, но ничего не могли противопоставить Бойсу. Чтобы уверенно проти-востоять критериям учителя, требовалась способность дистанцироваться, на что был способен не каждый ученик.

Когда Бойс сталкивается с художественной работой студента, будучи убежденным, что тот не подходит для учебы в Академии, он мог приказать студенту покинуть класс, произнося при этом оскорбительные слова. В стремлении уравнять взаимодействие преподавателей и студентов, Бойс принимал активное участие в процессе создания студенческих работах. Этот доминирующий авторитарный метод поначалу был принят его учениками, но со временем отвергнут. Данный подход был усилен международными разработками новой эстетики, которые развивались параллельно с социальным потрясением молодежного движения 1968 года и находились в некоторых преподавателей Академии противоречии между дематериализацией и привязкой к реальности.

Публичные коллоквиумы, проводимые в классе в Академии, следовавшие один за другим, привели к тому, что в 1967 году среди холстов, резцов, бронзы и глины Бойс основал Немецкую студенческую партию (Deutschen Studentenpartei als Metapartei). Бойсом называл ее метапартией, поскольку ее учредительные акты отражали многие опасения мастера скульптуры: подавление националистических интересов, абсолютное разоружение, отсутствие чрезвычайных законов, единство Европы и мир, разработку новых точек зрения в вопросах преподавания, образования и исследований, а также в качестве основы для экономики, международного права и мировой культуры. Эта ситуация ярко выраженного боевого характера беспокоила некоторых преподавателей старой школы в Дюссельдорфской академии художеств.

Открытая политика ренегатства вызвала серьезные трения в Академии, которые достигли своего апогея в 1972 году. Факультет изящных искусств начал открытую войну против «художника—преподавателя—политика», добиваясь его увольнения. В письме, подписанном в 1968 году десятью профессорами, включая Гетца, Вебера, Бобека и Робащика, отмечено беспокойство тем, что Йозеф Бойс «использовал сам факультет как средство распространения своих идей в обществе» [8].

В письме также отмечалось, что Йозеф Бойс оказывает опасное влияние на движение реформ факультета. «Представители студентов, которых были приняты в Академию на экспериментальной основе профессорами по общему согласию с представителями других профессоров, все больше впадают в утопические и анархистские споры и становятся выразителями этой идеологии. Собрания перерастали в псевдополитическую болтовню и провокационную критику, порождающую нереалистичные требования, в то же время проявляется открытая враждебность к парламентской демократии». Обвиненному в проявлении идеологического и демагогического патернализма Йозефу Бойсу также приписывали создание критической ситуации, которая затронула как художественную, так и педагогическую сферы.

Увольнение Бойса 11 октября 1972 года вызвало волну недовольства и протесты среди студентов, художников и критиков.

Несмотря на то, что Бойс был лишен должности в государственном учреждении, он не смирился с увольнением и продолжал активно выступать с лекциями и дискуссиями и вскоре становится активным политиком в Германии.

В 1978 году благодаря общественному мнению суд отклонил все обвинения в отношении Бойса, посчитал его увольнение несправедливым, однако художник не вернулся к преподавательской деятельности. Позже его приглашали на работу различные институты Германии.

Примечания:

1. Уиллоуби Шарп. Интервью с Йозефом Бойсом // Artforum. - 1969. - Т. 8 - № 4.

Список литературы:

1. Бойс Й. Беседа о своей стране: Германия // Художе-ственный журнал. - 1994. - № 5. - URL: http://moscowartmagazine.com/issue/62/article/1290 (дата обращения: 04.10.2024).

2. Уиллоуби Шарп/ [Интервью с Йозефом Бойсом] // Artforum. - 1969. - Том 8, № 4.

3. Antje Von Graevenitz Joseph Beuys about freedom, inspired by Friedrich von Schelling, 2019.

4. Joseph Beuys. Leben – Werk – Wirkung, J. B. Metzler Verlag, Stuttgart, 2021.

5. Rojas L. Beuys'. Concept of Social Sculpture and Rela-tional Art Practices.

6. Rüdiger Sünner Zeige deine Wunde: Kunst und Spiritu-alität bei Joseph Beuys - Eine Spurensuche Hardcover.

7. Sophia-Lucie Gernhardt Joseph Beuys: Die Soziale Plastik: Der erweiterte Kunstbegriff und Beuys philosophische Auf-fassung.

8. Stüttgen J. Der ganze Riemen. Joseph Beuys – der Auftritt als Lehrer an der Kunstakademie. Düsseldorf 1966-1972. Hrsg. v. Hessichen.Landesmuseum Darmstadt. - Köln: Verlag der Buchhandlung Walther König, 2009.



Часть 5. Искусственный интеллект и цифровые технологии: проблемы коммуникации в проектной деятельности

М.В. РЕШЕТОВА
кандидат искусствоведения, доцент кафедры рекламы, связей с общественностью и дизайна ФГБОУ ВО «РЭУ им. Г.В. Плеханова»

M.V. RESHETOVA
Candidate of Art History, Associate Professor of the Department of Advertising, Public Relations and Design of the Plekhanov Russian University of Economics

ГЕНЕРАТИВНЫЙ ДИЗАЙН В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ СРЕДЕ ВУЗА

GENERATIVE DESIGN IN THE EDUCATIONAL ENVIRONMENT OF THE UNIVERSITY

В статье рассматривается синергетическая роль генеративных технологий в дизайне, специфика художественных технологий и формообразования в синтезе современных видов искусств.

The article examines the synergetic role of generative technologies in design, the specifics of artistic technologies and shaping in the synthesis of modern types of art.

Ключевые слова: генеративный дизайн, культурный брендинг, информационная культура, интерактивная среда.
Keywords: generative design, cultural branding, information culture, interactive environment

Система идентификации бренда в настоящее время является важной частью продвижения и позиционирования образовательных учреждений, особенно в современном коммуникативном пространстве. Стратегии эффективного культурного маркетинга и брендинга предполагают углубленное исследование целевых культур, разработку стратегии, ориентированной на культуру и создание резонансных историй бренда.

Культурный брендинг — это стратегический подход, который предполагает включение системы ценностей, традиций в идентичность бренда и маркетинговую стратегию. Основная идея заключается в приведении ценностей бренда в соответствие с ценностями целевой культуры, создавая глубокую и аутентичную связь, которая может способствовать лояльности к бренду, вовлеченности и укреплению имиджа. При правильном подходе культурный брендинг может привести к обогащающему обмену ценностями и идеями, способствуя общему чувству понимания и уважения.

Миссия ФГБОУ ВО «РЭУ им. Г.В. Плеханова» — содействие устойчивому социально-экономическому развитию России за счет формирования человеческого и интеллектуального капитала. Здесь наблюдается «единая линия в понимании общедоступности культуры, образцов для изучения и общедоступности художественного и художественно-промышленного профессионального образования, которые были заложены С.Г. Строгановым, который считал это условием всестороннего развития России и ее промышленности» [4, 7, 8, 9, 10]. Так, в истории Художественно-промышленного Музеума, состоящего из трех отделений — художественного, промышленного и исторического, была уникальная экспозиция разносторонних по характеру экспонатов. В журнале «Искусство и художественная промышленность» отмечалось: «Ученики училища, ремесленники, фабриканты и вообще интересующиеся могли изучать образцы производств всех народов: гончарного, ткацкого, мебельного, резного, эмальерного, стеклянного, хрустального, обойного, декоративного, литейного и чеканного дела» [3, 7, 13, 14, 15].

Современное видение перспективы музеев сегодня, безусловно, уже неотделимо от «синтеза искусств и возможностей современных цифровых технологий. На первый план выступает задача активизировать и донести записанную в музейных предметах и объектах информацию культуры и творчества, личности и социума, объяснить, раскрыть предмет современными средствами выразительности» [7].

Графическая выразительность бренда вуза — это «результат сочетания оригинальных графических приёмов и способов изображения, способных подчеркивать смысловое содержание, которое воспринимается зрительно. Зрительный процесс, согласно Арнхейму, — это «схватывание», быстрое осознание нескольких характерных признаков объекта. «Небольшое число характерных особенностей обусловливает индивидуальность воспри-нимаемого объекта и создает интегрированную модель, на которую оказывает также влияние и целый ряд второстепенных свойств» [1, 7, 14, 15].

Концепция иммерсивного дизайна, хотя и не столь широко известна в профессиональном сообществе дизайнеров, представляет собой ключевое направление в будущем развитии графического и цифрового дизайна. Этот подход направлен на создание условий для глубокого погружения пользователя в цифровой продукт, что выходит за пределы традиционного восприятия интерфейса, ограниченного экраном устройства, и включает в себя использование инновационных технологий, таких как голосовое управление и дополненная и виртуальная реальности.





Рис. 1. Галерея ректоров

«Интерактивность и иммерсивность здесь рассматриваются как сложные прогнозируемые процессы, чьи алгоритмы заложены в саму основу художественного произведения или культурной среды» [12]. Современные тенденции в дизайне требуют от дизайнеров не просто понимания основ продукта, но и способности интегрировать разнообразные способы взаимодействия с пользователем. Это предполагает привлечение экспертов в области моушен-дизайна и разработку инструментов, способствующих созданию ощущения полного погружения. Таким образом, слияние иммерсивного дизайна с геймификацией позволит создавать продукты, которые не только привлекают внимание пользователя, но и мотивируют его к действию, обеспечивая высокий уровень вовлеченности.

Проекты, которые основаны на принципах иммерсивного дизайна, отличаются высокой степенью интерактивности, поскольку предоставляют пользователям инструменты, которые ранее могли существовать только лишь в их воображении. Например, VR-технологии позволяют преобразить обычное взаимодействие в захватывающую игровую среду, что создает прочную связь между целевой аудиторией и продуктом. Важно отметить разницу между простым выполнением задач приложением и взаимодействием, выходящим за рамки привычной системы управления.

Искусствовед, теоретик и практик производственного искусства и дизайна Жердев Евгений Васильевич отмечал, что, «используя язык цифровой культуры, цифровые искусства сразу же противопоставили себе традиционные виды искусств, которые именуются по отношению к цифровым аналоговыми [6].

Цифровые искусства как открытая система развиваются и активно взаимодействуют с аналоговыми искусствами, оказывая на них влияние. Так, в первую очередь, подверглись влиянию цифровых искусств наиболее традиционные виды изобразительного искусства — живопись, графика, скульптура. Начали появляться голографические изображения, имитирующие картину, скульптуру, рельеф, даже архитектуру» [6, 10].

«В современных художественных технологиях также происходят кардинальные изменения. В парадигме постмодернизма лозунг “форма следует функции” меняется на лозунг “форма следует эмоции”» [10, 6].



Рис. 2. Музейная зона



Рис. 3. Интерактивное пространство конференц-зала

Примером успешной реализации этого подхода стала выставка-форум «Россия», где пространство было создано с использованием последних технологий и соответствовало современным требованиям. Вместо традиционного чтения о различных регионах посетители могли в интерактивной форме узнавать о народах России, достижениях разных регионов и погружаться в атмосферу традиционных пространств, чтобы буквально ощутить себя частью этого региона. «В публичном пространстве культурно-историческая реконструкция выступает формой трансляции знаний о прошлом, которые передаются посредством формирования визуальных, чувственно-эмоциональных образов. В современной России образовательно-воспитательные и просветительские программы с использованием исторической реконструкции представлены достаточно широко — это публичные лекции, уроки «живой истории», кружки исторической реконструкции и показательные мероприятия в школах, историко-образовательные фестивали (“Орловская крепость”, “Белгородская черта”, “Река времени”, “Прошлое говорит”), сочетающие развлекательный и образовательный форматы» [2, 3, 5].

Такой подход позволяет пользователям не только получать информацию, но и активно взаимодействовать с пространством, создавая более глубокий и эмоциональный опыт. Игровые элементы и визуальные эффекты позволяют посетителям насыщать свои ощущения и вовлекаться в процесс изучения и познания. Это открывает новые возможности для образовательных и культурных мероприятий, создавая уникальные и запоминающиеся впечатления у посетителей.

Нейросети также играют важную роль в дизайне, выполняя различные бытовые задачи. «Алгоритмы машинного обучения умеют распознавать цвета, формы и текстуры, а значит, могут предложить лучшие комбинации для создания цветовых схем и дизайн-систем» [16]. Нейросети могут предложить разнообразные варианты дизайна, вдохновить цветовыми гаммами, компиляцией элементов и помочь формировать собственную уникальную идею.

Используя предложенные цвета, образы и элементы, дизайнер может быстро создать несколько вариантов дизайна и далее развивать их в графическом редакторе или использовать программу для быстрой генерации детализированных рендеров, что позволяет сэкономить время и улучшить визуализацию идеи. Например, «Яндекс» на Международной выставке-форуме «Россия» показал посетителям свою генеративную нейросеть YandexGPT, перевод и озвучку видео с помощью нейросетей, а также автономный автомобиль и робота-курьера, робота-художника [16]. Посетители выставки смогли самостоятельно опробовать новинки: «В приложении “Шедеврум” нейросети создают картинку или текст по описанию. На выставке было представлено несколько картин, созданных новейшей технологией» [11].

Проект соединения традиционных практик и новых генеративных систем была предпринят в рамках Гранта по разработке галереи ректоров ФГБОУ ВО «РЭУ им. Г.В. Плеханова» для девятого информационного интерактивного корпуса (руководитель проектной группы к. иск. Решетова М.В.). При создании новой интерактивной выставочной зоны и формирования новой визуальной идентичности необходимо было учитывать исторический контекст и достижения университета.

Специфика проектирования галереи ректоров

1. Исторический контекст. Галерея ректоров должна учитывать историческую значимость каждого из руководителей университета. Это может выражаться в использовании архивных материалов, фотографий и биографий, которые рассказывают о вкладе ректоров в развитие учебного заведения.

2. Эстетика и дизайн. Интерьер галереи должен быть эстетически привлекательным и соответствовать общей концепции университета. Использование качественных материалов, гармоничных цветовых решений и продуманного освещения поможет создать атмосферу уважения и значимости.

3. Интерактивные элементы. Современные технологии позволяют сделать галерею более интерактивной. Внедрение мультимедийных стендов, QR-кодов для доступа к дополнительной информации и виртуальных туров может привлечь внимание студентов и посетителей, делая их взаимодействие с пространством более увлекательным.

4. Функциональность. Галерея должна быть не только местом для выставления портретов ректоров, но и пространством для проведения мероприятий, лекций и выставок. Это требует продуманной планировки и гибкого использования пространства.

В рамках данного проекта будет создана уникальная выставочная зона, объединяющая исторические артефакты и современные технологии. Здесь будут представлены бюсты и исторически значимые артефакты, которые символизируют историю университета и его значимость в культуре. Эти элементы будут дополнены LED-панелями и интерактивными стендами, которые будут информировать посетителей о истории каждого экспоната, его авторе и контексте, в котором он был создан.

Такое сочетание старины и инноваций позволит создать уникальное пространство, привлекающее внимание как студентов, так и гостей университета. Это поможет не только сохранить и передать историческое наследие, но и сделать его более доступным и интересным для современного поколения.

При оформлении музейной зоны была выбрана стилистика «Пикселя», основой которой служит правильное ритмичное расположение квадратов по сетке. Из пикселей состоят изображения и виртуальные миры, что отсылает нас к развитию и технологиям. Все цифровое и информационное не может восприниматься зрителем без визуального образа, поэтому пиксель служит опорой и частью большой системы.

Проект пространства галереи ректоров строится на классических постулатах русского конструктивизма и отражает новационные идеи, заложенные еще А.М. Родченко при создании концепции выставочного интерьера советского павильона на Всемирной выставке в Париже (1925 г.). Конструкция модульных пьедесталов состоит из наклонных плоскостей и может трансформироваться в двух положениях: в виде опор для бюстов или дополнительно в качестве развернутого информационного стенда. Фоном для стендов служат LED-панели с генеративной графикой — это уникальная цифровая инсталляция с элементом дополненной реальности. Технология, которая оживает под взмахом руки.

Для музейной зоны применена метафора информационного кода — «Пиксель», которая перекликается с общей системой визуальной коммуникации и навигации в корпусе. Система кодирования информации включает статичные (световые панели и витрины) и динамичные (информационные «умные» LED-панели) блоки. Музейная зона поделена на семь основных разделов: исторические факты, статистика, рейтинг, ректора, выпускники, наука, исследования.

На пятом этаже действует принцип построения пространства постмодерна «изнутри-наружу», где информация об индустриальных партнерах размещается при входе в аудиторию. Светящиеся диагональные линии создают целостную среду. Акцентом служат логотипы каждой организации. Дополнительно предусмотрены тач-панели, вертикальные стойки информации, экраны и современный блок с презентацией технологии Maff-Media.

Концепция интерактивных пространств музейной экспозиции, конференц-зала и галереи ректоров не является статичной константой, она может изменяться и развиваться вместе с вузом, выработанные основные элементы художественного оформления динамичны и могут быть использованы в рамках изменений бренда.

Таким образом, адаптация общественных и выставочных пространств к современным технологическим и социальным тенденциям является неотъемлемой частью развития цифрового мира. Внедрение интерактивных элементов, игровых механик и визуальных эффектов позволяет создавать более привлекательные и вовлекающие пространства, способствуя активному обмену знаниями и эмоциональному взаимодействию между посетителями и окружающей средой.

Список литературы:

1. Арнхейм Р. Искусство и визуальное восприятие / Р. Арнхейм; пер. с англ. В.Н. Самохина. - М.: Прогресс, 1974. - 386 с.

2. Божок Н.С. Культурно-историческая реконструкция в оптике иммерсивного подхода: теоретическая и эмпирическая экспликации (часть 2) / Н.С. Божок [Электронный ресурс] // Мир науки. Социология, филология, культурология. - 2022. - Т. 13. - № 1. - С. 1-14. – URL: https://sfk-mn.ru/PDF/58KLSK122.pdf (дата обращения: 28.07.2024).

3. В одном пространстве. Живопись, графика, скульптура: Губко Андрей, Курасов Сергей, Татаринцев Олег, Стасюк Александр, Федунов Сергей / [вступ. ст. К.Н. Гаврилин]; Московский гос. художественно-промышленный ун-т им. С Г. Строганова. - М.: МГХПУ им. Строганова, 2008. - 23 с. .

4. Гартвиг А. Школа рисования в отношении к искусствам и ремеслам, учрежденная в 1825 г. гр. С.Г. Строгановым. Ее возникновение и развитие до 1860 года / сост. А. Гартвиг. - М., 1901.

5. Горелов М.В. Рисунок как инструмент проектного мышления (на примере МГХПУ им. С.Г. Строганова): специальность 17.00.06 «Техническая эстетика и дизайн»: автореф. дис. ... ученой степени кандидата искусствоведения / Михаил Вячеславович Горелов. - М., 2006. - 31 с.

6. Жердев Е.В. Искусство технологий и технологии искусства // Материал–технология–форма как универсальная триада в дизайне, архитектуре, изобразительном и декоративном искусстве: Материалы международной научной конференции. Москва, 18 мая 2018 года. - М.: Московская государственная художественно-промышленная академия им. С.Г. Строганова, 2018. - С. 28-34.

7. Курасов С.В., Лаврентьев А.Н. Музейная тема в истории строгановской школы // Музеи декоративного искусства, художественной промышленности и дизайна: вчера, сегодня, завтра: Материалы международной научной конференции к 150-летию Музея декоративно-прикладного и промышленного искусства МГХПА им. С.Г. Строганова «Опыт коллективного монографического исследования». Москва, 23 ноября 2018 года. - Москва: Московская государственная художественно-промышленная академия им. С.Г. Строганова, 2018. - С. 16-23. – URL: https://www.mghpu.ru/images/content/materialy-konferencij/2018_museum_conference_MGHPA.pdf (Дата обращения 30.09.2024).

8. Курасов С.В., Лаврентьев А.Н., Жердев Е.В. Размышления о современной теоретической платформе дизайна. Определения дизайна. Проблемы техники и эстетика, формы и функции // Декоративное искусство и предметно-пространственная среда. Вестник МГХПА им. С.Г. Строганова. - 2019. - № 1-2. - С. 10-26.

9. Курасов С.В. Становление концепции средового дизайна на специализированной кафедре МГХПА им. С.Г. Строганова // Декоративное искусство и предметно-пространственная среда. Вестник МГХПА им. С.Г. Строганова. - 2015. - № 3. - С. 4-13.

10. Лаврентьев А.Н. Эксперимент в дизайне: Учебное пособие / сост. Александр Лаврентьев. - М.: Издательский дом «Университетская книга», 2010. - 244 с.

11. На выставке «Россия» на ВДНХ нейросеть сгенерировала Туймазы // dzen.ru. - URL: https://dzen.ru/a/ZkyT1oeaFzkP4lgS// (дата обращения: 28.07.2024).

12. Никифорова А.А., Воронова Н.И. Иммерсивные практики в современном культурном пространстве (мировой и отечественный опыт) // Философия и культура. - 2023. - № 5. - С. 60-73. – URL: https://nbpublish.com/library_read_article.php?id=40731 (дата обращения: 28.07.2024).

13. Никифорова А.А., Воронова Н.И. Иммерсивные практики в современном культурном пространстве (мировой и отечественный опыт) // Философия и культура. - 2023. - № 5. - С. 60-73. – URL: https://nbpublish.com/library_read_article.php?id=40731 (дата обращения: 28.07.2024).

Решетова М.В., Кантарюк Е.А., Кантарюк М.В., Кантарюк Г.В. Специфика реновации храмовых и усадебных комплексов (на примере Смоленской и Липецкой областей) // Вестник славянских культур. - 2024. - № 71. - С. 263-280.

14. Путинцева Т.А. Технологии поиска креативных решений в дизайне «Знаковых форм» // Вестник ОГУ. - 2015. - № 5 (180). – URL: https://cyberleninka.ru/article/n/tehnologii-poiska-kreativnyh-resheniy-v-dizayne-znakovyh-form (дата обращения: 02.10.2024).

15. Строгановское центральное училище технического рисования в Москве // Искусство и художественная промышленность. - 1899. - № 5. - С. 288.

16. Экспозиция павильона «Яндекс» на форуме «Россия» // TACC.ru. - URL: https://tass.ru/ekonomika/19202333 (дата обращения: 28.07.2024).

17. Yin W., Jin J. Research on the Interactive Relationship of Immersive Art // Soares M.M., Rosenzweig E., Marcus A. (eds) Design, User Experience, and Usability: Design Thinking and Practice in Contemporary and Emerging Technologies. HCII 2022. Lecture Notes in Computer Science, vol. 13323. Springer, Cham. P. 442-453.

А.К. ТРОФИМОВА
Аспирант и преподаватель кафедры системного дизайна РГУ им. А.Н. Косыгина

Н.Ю. КАЗАКОВА
Доктор искусствоведения, доцент кафедры системного дизайна РГУ им. А.Н. Косыгина

A.K. TROFIMOVA
Postgraduate student and lecturer at the System Design Department at Kosygin RSU

N.Y. KAZAKOVA
Doctor of Art Critisism, Assoc. Prof. At the System Design Department at Kosygin RSU

ЦИФРОВИЗАЦИЯ КАК АКТОР РАЗВИТИЯ МЕХАНИЗМОВ СМЕШАННОЙ РЕАЛЬНОСТИ В СФЕРЕ ХУДОЖЕСТВЕННО-ПРОЕКТНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

DIGITALIZATION AS AN ACTOR IN THE DEVELOPMENT OF MIXED REALITY MECHANISMS IN THE SPHERE OF ART AND DESIGN ACTIVITY

В статье рассматриваются технологии и подходы, которые участвуют в формировании цифровой среды, а именно: 3D-моделирование и аддитивные технологии, генеративное проектирование, использование искусственного интеллекта, применение мультимедийных технологий и создание 3D-двойников реальных предметов. Все это трансформирует механизмы цифровизации в актор, который задает тренды и специфику формообразования предметов, как реальной, так и цифровой среды. В исследовании подробно уделяется внимание актуальным проектам, которые постепенно становятся отражением новой гибридной или так называемой «смешанной реальности». Такая реальность позволяет реализовывать проекты, способные равноценно наполнять и реальную, и цифровую среду.

The article discusses technologies and approaches that are involved in shaping the digital environment, namely: 3D modeling and additive technologies, generative design, use of artificial intelligence, application of multimedia technologies and creation of 3D doubles of real objects. All this transforms the mechanisms of digitalization into an actor that sets trends and specifics of shaping objects, both real and digital environments. The study pays detailed attention to actual projects that are gradually becoming a reflection of a new hybrid or so-called «mixed reality». This reality allows the realization of projects that can equally fill both real and digital environments.

Ключевые слова: цифровизация, генеративный дизайн, нейросети, мультимедийная среда, промышленная революция.
Keywords: digitalization, generative design, neural networks, multimedia environment, industrial revolution.

На сегодняшний день цифровые технологии приобрели статус обыденного инструментария, который сопровождает не только дизайнеров в профессиональной деятельности, но и других людей в повседневной жизни. В связи с этим эксперты утверждают о формировании полноценной цифровой среды, которая становится основой для применения художественно-проектной деятельности дизайнеров [6]. Рассматривая проблему с данной точки зрения, мы говорим о том, что цифровизация выступает актором в проектной сфере и определяет ее дальнейший вектор развития.

Уже более трех десятилетий дизайнеры используют в своей деятельности компьютерные программы для создания растровой и векторной графики, CAD-программы для создания 3D-объектов, а также в последние десять лет активно применяют технологии 3D-печати для переноса виртуальных моделей из цифрового в физическое пространство. Изучение профессиональных программ и владение ими на высоком уровне стало одним из условий для студентов, выпускающихся из художественно-промышленных вузов нашей страны.



Рис. 1. MX3D, пешеходный мост в Амстердаме

Цифровизация, как актор в проектной сфере, оказывает колоссальное влияние на подходы проектирования и подвергает трансформации эстетику формообразования предметного мира. То есть мы наблюдаем механизм, когда предметы для реального мира приобретают формы, характерные для виртуальных несуществующих в реальности предметов [9].

Важно отметить то, что любая среда подвержена постепенному развитию и видоизменению с течением времени. Как живой, так и искусственной среде свойственно проходить этапы эволюции, подвергая развитию актуальные характеристики субъектов и разрушая то, что не способствует развитию. Все это мы можем наблюдать в искусственной цифровой среде. В последние годы активному развитию подвергаются следующие составляющие проектно-художественной деятельности в дизайне:

1. Генеративное проектирование.
2. Использование искусственного интеллекта (нейросетей) для формирования концепций.
3. Применение мультимедийных технологий.
4. Цифровизация физического контента (создание цифровых двойников уже существующих в реальности предметов).

Ниже будут подробно рассмотрены все подходы, которые участвуют в формировании цифровой среды.

Генеративный подход в проектировании позволяет производить топологическую оптимизацию объектов и предлагать наилучший вариант, исходя из заданных условий человеком программе. Генеративный дизайн возможно осуществлять при помощи специализированных программ, в которых «творческую функцию» за человека выполняет определенный алгоритм программного обеспечения. Такое проектирование называют автоматизированным и оно используется в машиностроении, робототехнике и строительстве. Ярким примером использования возможностей генеративного дизайна является проект компании MX3D — пешеходный мост в Амстердаме (рис. 1). Мост имеет облегченную и прочную конструкцию с характерным органическим формообразованием, которого удалось добиться за счет применения генеративного дизайна. Кроме того, строительство моста было осуществлено при помощи аддитивных технологий (3D-печать). Исследователи и проектировщики, которые изучают и применяют генеративный дизайн в связке с аддитивными технологиями, полагают, что такой синтез может стать новой ступенью для промышленной революции в XXI веке. Анализируя актуальные тенденции в этой области, мы можем полагать, что в дальнейшем увидим еще больше примеров применения генеративного проектирования, которые все больше будут наполнять среду жизнедеятельности человека [2, 8].





Рис. 2. Oio, проект «Spawn»

Рис. 3. Алисия Феллони, медиа сопровождение гала-ужина «World of Fendi»

Если генеративный метод в проектировании все же доступен профессиональным деятелям индустрии строительства и промышленности, то технологии нейронных сетей набирают массовую популярность в обществе. Генерация уникальных текстов, презентаций и проектных эскизов при помощи нейросетей (ChatGPT, MidJourney, Stable Diffusion, Dall-E) становится обыденностью для многих людей. Изначально проекты, которые создавались дизайнерами при помощи машинных алгоритмов, в дальнейшем становились объектами NFT (криптографические невзаимозаменяемые токены) и распространялись только в цифровом пространстве. В настоящее время некоторые дизайн-студии, например, Oio, изменили свой подход к данным технологиям и произвели уникальную коллекцию реальных столовых приборов, сгенерированных нейросетью. Свой проектный подход европейская студия Oio назвала «ремесленным интеллектом», так как соединила в нем машинные алгоритмы генерации изображений с учетом мануфактурного производства, создав тем самым мультидисциплинарный проект. Дизайнеры Oio загрузили в нейросеть множество изображений ложек, которые производились вручную, благодаря чему получилось сформировать уникальный архив визуальной исторической информации. На основе данного архива нейросеть стала предлагать бесконечное количество вариантов форм ложек, из которых команда Oio выбрала наиболее подходящие. После доработки основной формы дизайнеры Oio обратились к одной из старейших итальянских фабрик по производству серебряной посуды — Greggio Argenterie. Итогом коллаборации стал мультидисциплинарный проект «Spawn», предлагавший три формы ложек для супа, произведенных в ограниченном количестве из серебра — всего сто экземпляров (рис. 2). Разработчики Oio во время проектирования придерживались высказывания Эрнесто Н. Роджерса: «Такой простой предмет, как ложка, является отражением своего времени и людей, которые его создали», — поэтому они стремились сделать проект «Spawn» отражением нашей сегодняшней реальности [4]. Мы можем наблюдать, как глобальное распространение нейронных сетей и их использование — от создания концепции до полноценной визуализации и запуска реального проекта со временем приведет к изменению методов проектирования и трансформирует подходы дизайнеров в проектной области [7].

Технологии мультимедиа также активно участвуют в цифровизации современного мира и формируют свою собственную среду вне времени и пространства. Навигации, аудиовизуальные системы, иммерсивные технологии дополненной реальности, виртуальная реальность и метавселенные, видеомэппинг и прочие технологии создают комплексную мультимедийную среду, которая вовлекает в интерактивное взаимодействие человека. Мультимедийная среда присутствует в смартфонах, на телевидении, в рекламе и брендинге, в современных музейных пространствах и т. д., и человек вынужден ежедневно сталкиваться с такой средой. Это влияет на его мышление, интеллектуальные способности и в конечном итоге на мировоззрение. Мультимедийные технологии с каждым годом подвергаются улучшению и все больше внедряются в нашу жизнь, вследствии чего наша реальность приобретает статус «смешанной реальности» (mixed reality). Голосовые помощники, технологии «умного дома», бесконтактное взаимодействие с интерфейсами и пр. Дизайнерам в области мультимедиа необходимо учитывать множество нюансов аудио-визуальной среды, взаимодействовать с разнообразной аудиторией и подстраивать сценарии продуктов под пользовательский опыт ради создания востребованных мультисенсорных проектов. Такие проекты могут включать в себя визуальные, слуховые, тактильные элементы для создания более захватывающего и увлекательного контента [3]. Например, дизайнер Алисия Феллони реализует проекты в области 3D-мэппинга, предавая, таким образом, архитектуре новые визуальные качества. Одним из недавних проектов Феллони стало медиа сопровождение гала-ужина «World of Fendi» в 2023 году, где интерьер муниципального театра Сиракуз приобрел новое воплощение и погрузил посетителей в особую мультимедийную среду (рис. 3) [1].

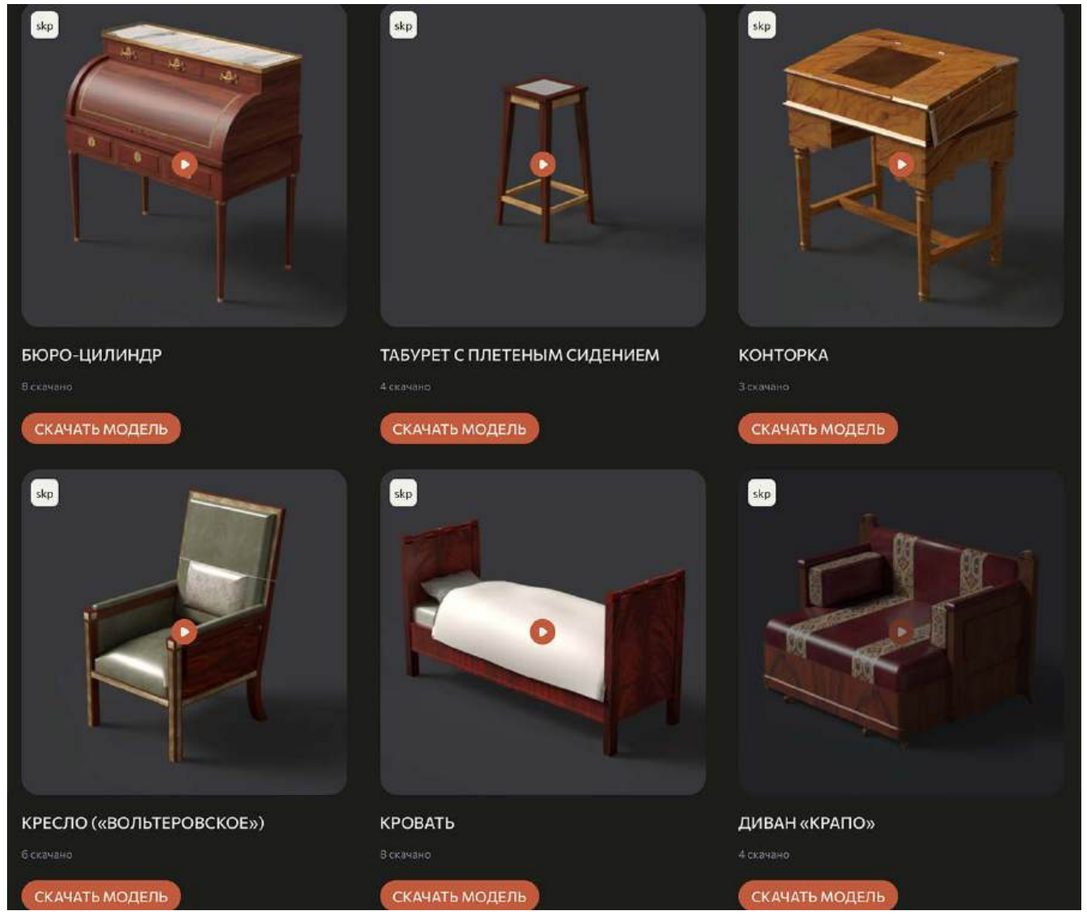


Рис. 4. Цифровая экспозиция предметов мебели «Усадьбы “Мураново” им. Ф.И. Тютчева»

В последнее время мы можем наблюдать за развитием такого феномена, как цифровизация физического контента, то есть создание цифровых двойников, или симулякров (по Ж. Бодрийяру) ради наполнения все более расширяющейся цифровой среды. Цифровые музеи, библиотеки и архивы стали полноценной новой средой по сохранению достижений предыдущих поколений. Развитие проектов в такой области позволяет предоставлять упрощенный доступ из любой точки мира к историческим предметам и их описаниям, как для профессиональной аудитории, так и для интересующихся историей людей. Кроме того, снижается риск полной утраты исторического наследия для человечества в связи с природными бедствиями или с мировыми событиями разрушительного характера. Одним из главных проектов в этой области в России является цифровая платформа ГМИИ им. А.С. Пушкина, где при помощи технологии «Smart museum» создают копии экспозиций, превращающихся в виртуальные [10]. Мы бы хотели подробнее рассмотреть проект цифровой музейной экспозиции «Усадьбы “Мураново” им. Ф.И. Тютчева», который реализуется при участии РГХПУ им. С.Г. Строганова и «Кафедры худо-

жественной реставрации мебели» (рис. 4). Для этого проекта при помощи технологий 3D-сканирования и моделирования было создано двадцать уникальных 3D-моделей. Этот проект не только популяризирует и сохраняет культурное наследие для будущих поколений, но и позволяет изучить исторические и уникальные предметы с инженерной точки зрения, а также создать полноценный социокультурный облик XVIII–XIX веков. [11]. Кроме того, важно отметить, что в нашей стране к концу 2025 года планируют завершить создание Государственного каталога Музейного фонда Российской Федерации. Этот проект станет единой электронной базой данных, где будет собрана подробная информация в цифровом виде о всех музейных коллекциях нашей страны [5].

Таким образом, мы можем сделать вывод, что цифровая среда не только существует в виртуальной реальности и характеризуется информационно-компьютерными технологиями, но и постепенно проникает в физическую реальность. Происходит развитие интересного феномена «смешанной реальности», когда и цифровая и реальная среда начинают взаимодополнять и наполнять друг друга за счет создаваемых проектов и продуктов. Наблюдая за этим, мы можем предположить, что наша привычная среда со временем приобретет новые эстетические характеристики и воплощения за счет наполнения ее предметами, которые создавались при помощи машинных и искусственных алгоритмов, пока цифровая среда будет также менять свой облик и наполняться 3D-двойниками реальных и привычных нам объектов. Следовательно, инструменты цифровизации не только оказывают влияние на формообразование виртуальной среды, но и являются субъектами, которые выступают полноценными акторами и порождают происходящие изменения.

Список литературы:

1. Alice Felloni. Fendi Ortigia 2023. [Электронный ресурс]. – URL: https://www.alicefelloni.com/all-project?pgid=ldsu7nwr-e8b3fcb6-de80-4bf3-8b88-1bf348826212 (дата обращения: 15.09.2024);

2. Amsterdam's robot printed footbridge welds steelwork with state-of-the-art technology. [Электронный ресурс]. – URL: https://www.arup.com/projects/mx3d-bridge/ (дата обращения: 10.09.2024);

3. The impact of Technology on Multimedia Design. [Электронный ресурс]. – URL: https://www.bookbaker.com/es/v/Multimedia-Design-Principles,-Theory,-and-the-Evolution-of-Media-The-Impact-of-Technology-on-Multimedia-Design/8a97244e-5205-4b89-a8c0-541dc187f6f6/19 (дата обращения: 15.09.2024);

4. The next product you buy will be design by a machine. [Электронный ресурс]. – URL: https://oio.store (дата обращения: 12.09.2024);

5. Государственный каталог музейного фонда Российской Федерации. [Электронный ресурс]. – URL: https://goskatalog.ru/portal/?ysclid=m1kkv93v5l99826653#/ (дата обращения: 16.09.2024).

6. Зиновьева Е.А. Роль и место компьютерных технологий в дизайн-образовании / Е.А. Зиновьева. – Текст: электронный // Культурологические чтения – 2020. Культурный код в эпоху глобализации: цифровизация общества и образования: сборник материалов Всероссийской (с международным участием) научно-практической конференции (Екатеринбург, 10–14 марта 2020 г.). - Екатеринбург: Издательство Уральского университета, 2020. - С. 58-64. - Электронный научный архив УрФУ. - URL: https://elar.urfu.ru/handle/10995/95218.

7. Левшукова К.М., Забегина А.Р. Формирование концептуального решения архитектурного проекта с применением нейросетей // International journal of Professional Science. - 2023. - № 9. - С. 20-29. [Электронный ресурс]. – URL: http://scipro.ru/article/PS_9_2023-20-29.pdf (дата обращения: 12.09.2024);

8. Лукманов О. А. Генеративный дизайн: на пороге новой эпохи проектирования. [Электронный ресурс]. – URL: https://www.cadmaster.ru/magazin/articles/cm_87_11.html (дата обращения: 10.09.2024);

9. Трофимова А.К., Аккуратова Е.С. Влияние цифровизации на смыслообразование предметно-пространственной среды в постинформационную эпоху // Вестник РГХПУ им. С.Г. Строганова. - 2023. - № 2. Часть 2. - С. 231-242.

10. Трофимова А.К., Казакова Н.Ю. Предпосылки и тенденции развития виртуальных музеев в XXI веке // Художественное образование и наука. - 2024. - № 1 (38). - С. 60-66.

11. Цифровая музейная экспозиция, воссоздающая усадебный быт XVIII-XIX вв., созданный руками мастеров-мебельщиков на примере музея-заповедника «Усадьба "Мураново" имени Ф.И. Тютчева». [Электронный ресурс]. - URL: https://digital.muranovo-museum.ru (дата обращения: 16.09.2024).

Т.В. БЕЛЬКО
Доктор технических наук, профессор, ФГБОУ ВО «Поволжский государственный университет сервиса», профессор Высшей школы дизайна и искусства

М.А. БЕРЕЗОВА
Кандидат технических наук, ФГБОУ ВО «Поволжский государственный университет сервиса», доцент Высшей школы дизайна и искусства

T.V. BELKO
Doctor of technical sciences, Professor, of the Volga Region State University of Service, Professor of the Higher school of design and art

M.A. BEREZOVA
Candidate of Technical Sciences, Volga Region State University of Service, Assistant Professor of the Higher school of design and art

ТЕХНОКРАФТОВЫЙ ПОДХОД В ПРОЕКТНОЙ КУЛЬТУРЕ В ОБЛАСТИ ДИЗАЙНА И МОДЫ

TECHNOCRAFT APPROACH IN DESIGN AND FASHION DESIGN CULTURE

В статье рассматривается направление технокрафтового дизайна, соединяющее современные технологии и материалы с традиционными ремеслами и разнообразными видами ручной работы. Рассматриваются примеры технокрафтовых объектов искусства, дизайна и моды с целью выявления некоторых проектных принципов, которые могут быть применены в современной проектной культуре.

The article examines the direction of technocraft design, combining modern technologies and materials with traditional crafts and various types of handmade work. Examples of technocraft objects of art, design and fashion are considered in order to identify some design principles that can be applied in modern design culture.

Ключевые слова: технокрафт, компьютерные технологии, ремесленные технологии, дизайн костюма.
Keywords: technocraft, computer technology, craft technology, costume design.

В настоящее время проектная деятельность дизайнера невозможна без применения современных компьютерных технологий. Путь от эскиза, технического рисунка, прототипа до реализации продукта сопровождается цифровыми инструментами, которые, с одной стороны, упрощают процесс проектирования и дают те возможности, которые были недоступны с аналоговыми инструментами. Обратная сторона технологизации проектного творчества — эффект клипового проектирования. Этому способствует увлечение дизайнеров компьютерными инструментариями в качестве проектной основы — использование нейросетей по генерации изображений, автоматическая модификация двухмерных и трехмерных форм по заданным параметрам, специфические возможности 3D-печати. Все это может привести к однообразию форм, где технология становится диктующим условием формообразования объектов дизайна.

Подобный феномен можно увидеть в XX веке, когда технологическая революция пропагандировала «больше машин и меньше человека». Работу проектировщиков определяли новые материалы и технологические процессы, позволяющие создавать массовый продукт. По мере того как развивалось массовое производство, ремесленные профессии отходят на второй план и становятся неактуальными. Совершенные формы промышленной продукции, которые диктовались технологией производства, в массовом сознании были более качественными и надежными, чем изделия, изготовленные вручную.

Но в конце 1970-х годов модернистская догма сменяется на интерес к менее стандартизированным, несовершенным предметам с некоторыми элементами случайности — к ремесленным формам творчества. Дизайнеры все больше стремятся воплотить в своих проектах традиционные технологии или формы. В дизайне появляется такое направление, как технокрафт, впервые упомянутое британским историком дизайна Либби Селлерс в начале 2000-х годов. Технокрафт соединяет сверхтехнологичность с традиционными ремеслами и разнообразными видами ручной работы [4].

Рассмотрим примеры технокрафтовых объектов искусства, дизайна и моды с целью выявления некоторых проектных принципов, которые могут



а

б



а

б

Рис. 1. Дизайн мебели с эффектом компьютерного преобразования исторических аналогов: (а) Стол Cinderella, студия Demakersvan, 2004; (б) Стул Фибоначчи, автор: Себастьян Брайкович, 2015

Рис. 2. Скульптуры с эффектом компьютерного преобразования реалистичных форм: (а) автор: Пол Каптейн, 2014; (б) автор: Сюй Дун Хан, 2018

Рис. 3. Дизайн костюма с применением эффектов размытия и экструдирования, автор: Стефан Карчев, 2016

быть применены в современной проектной культуре во избежание эффекта клипового проектирования.

Компьютерные технологии позволяют переосмыслить исторические предметы и взглянуть на них по-новому. Примером служит стол Cinderella от дизайнеров студии Demakersvan (рис. 1а). В основе формы изделия заложены эскизы двух старинных предметов европейской мебели, переведенные в цифровые рисунки и совмещенные с помощью трехмерного моделирования. Глядя на предмет, с одной стороны, можно увидеть силуэт декорированной венецианской консоли, а с другой — контур французского комода XVIII века. Хотя форма мебели смоделирована с использованием компьютера, но







изготовлена она вручную путем наложения и приклеивания тонких листов древесины.

Дизайнер Себастьян Брайкович предлагает другой подход дизайна, основанный на эффектных трансформациях антикварных вещей. Традиционный предмет мебели в результате компьютерного моделирования растягивается в пространстве, а затем эта модель реализуется вручную. По такому принципу в 2015 году спроектирован стул Фибоначчи (рис. 1б), который изготовлен по технологиям бронзового литья, резьбы по дереву и ручной вышивки металлической нитью.

В сфере искусства технопереосмысление привычных форм может раскрываться в изменении их пластичности — пикселизации или размывания формы, словно изображение подвергли трансформации с помощью компьютера, но сама форма реальна (рис. 2). Такими примерами искусства являются работы Пола Каптена, создающего искаженные футуристические скульптуры, форма которых имеет различные перекосы, пробелы, разрывы, дыры и трещины, олицетворяющие в статичном объекте энергию и динамизм [3].

В моде эксперименты с различными компьютерными модификациями могут достигаться за счет деформирования кроя. К примеру, болгарский модельер Стефан Карчев представил в 2016 году коллекцию Miscible Displacement (англ. «смешиваемое вытеснение»), основной концепцией которой является представление национального костюма Болгарии в новом исполнении, олицетворяющем искажение времени. Изделия имели конструкцию, которая в некоторых местах смещена так, что напоминает эффект размытия, применяемый в Photoshop, а элементы декора выступали из плоского пространства, словно их формировали с использованием 3D-программы.

Благодаря использованию современных технологий происходит переосмысление ремесленных традиций, благодаря чему появляется направление редизайна исторических культурно-знаковых предметов, которые трансформируются с применением 3D-моделирования, но изготавливаются вручную ремесленным способом. В данном принципе технокрафтового дизайна доминирует принцип сохранения исторически сложившейся узнаваемой формы с модификацией ее содержания и применения инновационных технологий.

Ярким примером являются изделия авангардного керамиста Майкла Идена, исследовавшего возможность объединения быстрого прототипирования с гончарным искусством. Дизайнер, взяв за основу формы исторических ваз стиля рококо 1760-х годов, подверг их модификации так, чтобы они в напечатанном виде походили на цифровые объекты. В его арсенале средств изменения исходного объекта лежит пикселизация, глитч, иттерация, преобразования плоскостей в различные сетчатые структуры, свойственные 3D-программам.

В моде тенденция технологического переосмысления исторически знаковых форм существовала еще во второй половине XX века и развивается по настоящее время. Дизайнеры использовали новые материалы, чтобы придать одежде новые смыслы, олицетворяющие эпоху инноваций [1].



Рис. 4. Редизайн исторических форм искусства. Вазы «Романеско», автор: Майкл Иден, 2017

Рис. 5. Костюмы, синтезирующие в себе исторически знаковые формы и инновационные материалы: (а) пальто из прозрачного полиэстер-моноволокна, бренд Issey Miyake, 1995; (б) подвенечное платье из синтепона, бренд Comme des Garcons, 1990; (в) жакет и юбка из ультралегкого синтетического волокна, бренд Junya Watanabe, 2000

Интересными экспериментами с новыми материалами являются костюмы японских дизайнеров. В 1976 году модельер Иссей Мияке представил плоскую модель одежды a piece of cloth из полиэстера, основанную на базовой конструкции японской одежды [5]. Пальто модельера Иссей Мияке, созданное в 1995 году, по форме напоминает костюм для традиционного японского театра No и выполнено по новаторской технике плиссировки из розового прозрачного полиэстера-моноволокна (рис. 5а).

В коллекциях бренда Comme des Garçons модельера Рэй Кавакубо также можно увидеть исторические образы в новом исполнении с использованием новых материалов. К примеру, в коллекции

осень-зима 1990 года модельер опровергла то, что синтетика равнозначна искусственности и представила необычайно мягкое и теплое подвенечное цельнокроеное платье из белого синтепона. В 1995 году бренд представил костюм из акриловой пряжи (рис. 5б), состоящего из свитера, нежно-розового цвета, юбки с вышивкой и пришитого поверх юбки подобие турнюра [2].

Интересна модель одежды с использованием множества слоев ультралегкого синтетического волокна модельера Юньи Ватанабе (рис. 5в). Костюм из жакета и юбки 2000 года, повторяющий образ эпохи модерна, благодаря использованию специальной многослойной техники, может быть сложен в плоское полотнище. Таким образом, инновационные материалы диктуют нетривиальные подходы к фактуре изделия и конструкции, но форма в контексте направления технокрафта может оставаться узнаваемой.

Перечисленные примеры технокрафтовых объектов искусства, дизайна и моды, созданные на стыке ремесленных и технологических процессов изготовления и материалов, показали два проектных принципа на основе реверсивного подхода — когда за проектную основу берется исторически сложившаяся форма. В первом принципе форма подвергается компьютерным модификациям, но изготавливается вручную. А во втором узнаваемая форма не меняется, но благодаря использованию инновационных технологий и материалов, она переосмысливается в новую структуру и фактуру. Исследуемые принципы технокрафтового подхода в проектной культуре в области дизайна и моды воплощают в себе новые проектные решения, где современные технологии и ремесленная культура объединяются и развиваются вместе, что представляет интерес в научной сфере и практической деятельности дизайнеров и модельеров.

Список литературы:

1. Белько Т.В. Инновации и биотехнологии в модной индустрии: монография / Т. В. Белько. - Тольятти: ПВГУС, 2017. - 305 с.

2. Мода XX века. Коллекция Института костюма Киото. - М.: TACHEN / Арт-родник, 2012. - 350 с.

3. Сайт художника Paul Kaptein [Электронный ресурс] // paulkaptein.com - 2020. - URL: http://www.paulkaptein.com/ (дата обращения 08.02.2021)].

4. Севастьянова М. Дизайн сегодня / М. Севастьянова. - М.: Музей современного искусства «Гараж», 2021. - 288 с.

5. Kitamura M. ISSEY MIYAKE / M. Kitamura. - Germany: Taschen GMBH. - 2016. - 512 p.

А.А. ГЛАДКОВ
Аспирант кафедры дизайна и художественной обработки материалов ФГБОУ ВО «Липецкий государственный технический университет». Дизайн-директор компании «Ситидрайв»

A.A. GLADKOV
Postgraduate student of the Department of Design and Artistic Processing of Materials of the Lipetsk State Technical University. Design Director of Citydrive company

ИННОВАЦИИ В ЗНАНИЯХ. КАК ИСКУССТВЕННЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ МОЖЕТ ПОМЕНЯТЬ ТРЕБОВАНИЯ К НАВЫКАМ ДИЗАЙНЕРОВ И ХУДОЖНИКОВ

INNOVATION IN KNOWLEDGE. HOW ARTIFICIAL INTELLIGENCE CAN CHANGE THE SKILL REQUIREMENTS OF DESIGNERS AND ARTISTS

Генеративные алгоритмы представляют собой мощный инструмент для дизайнеров и художников, позволяя ускорить процесс создания работ и расширить творческие возможности. Такие технологии обучаются на больших наборах данных и способны генерировать уникальный визуальный контент, который может быть использован в качестве отправной точки для дизайнерских проектов. Примеры таких решений включают инструменты для преобразования текста в изображения, платформы для индивидуального обучения моделей и более сложные подходы, требующие разработки нейросети с нуля. Сегодня подобные навыки становятся крайне важными для современных художников и особенно коммерческих дизайнеров наряду с базовыми художественными и креативными знаниями, что дает большие возможности и преимущества.

Generative algorithms are a powerful tool for designers and artists, allowing them to speed up the creation process and expand creative possibilities. Such technologies are trained on large datasets and are capable of generating unique visual content that can be used as a starting point for design projects. Examples of such solutions include tools for converting text into images, platforms for individual model training, and more complex approaches that require developing a neural network from scratch. Today, such skills are becoming extremely important for modern artists and especially commercial designers, along with basic artistic and creative knowledge, which provides great opportunities and advantages.

Ключевые слова: генеративные алгоритмы, нейросети, искусственный интеллект, коммерческий графический дизайн, преобразование текста в изображения.
Keywords: generative algorithms, neural networks, artificial intelligence, commercial graphic design, text-to-image conversion.

Искусственный интеллект (ИИ) стремится заставить компьютеры выполнять те же функции, что и разум. Более конкретное место для начала изучения роста ИИ в обществе — это примерно 1940-е и 1950-е годы и связано с известными фигурами, докторами Аланом Тьюрингом и Джоном Маккарти. Во время Второй мировой войны английскому математику Тьюрингу было поручено создать машину, которая могла бы взломать немецкий код Enigma. После ее успеха Тьюринг начал размышлять о мощи машины и рассматривал вопрос «Могут ли машины



Рис. 1. Nutella Unica от агентства Ogilvy, Италия

Рис. 2. Нейросеть Николай Иронов в Студии Артемия Лебедева. – URL: https://www.artlebedev.ru/nikolay-ironov/

мыслить?», поскольку машина сделала то, чего не смогли достичь математики, ведь в тот момент она проявила больше интеллекта, чем человек.

Машинное обучение в ИИ поменяло правила игры, оно позволило системе не просто следовать правилам, но и самостоятельно учиться на основе данных. Вместо того чтобы заранее закладывать каждое правило, машина анализирует большие объемы информации, выявляет закономерности и использует их для принятия решений или выполнения задач.

Успехи ИИ стали заметны в последние годы в разных направлениях, при этом особенно это видно в креативной индустрии. 45 % российских дизайнеров используют в своей работе нейросети, выяснили аналитики школы дизайна Contented и сервиса по поиску работы «Зарплата.ру» в 2023 году. При этом большинство использует такие технологии в графическом дизайне. Думаю, что сегодня этот показатель значительно вырос.

Интеграции искусственного интеллекта в креативных индустриях

Присутствие технологий искусственного интеллекта сегодня прослеживается в разных креативных направлениях, среди них брендинг, изобразительное искусство, промдизайн и даже дизайн пользовательских интерфейсов и не только.

Генеративный ИИ активно используется дизайнерами в реализации и генерации разнообразных решений в области брендинга и коммерческого дизайна. Например, компания Nutella запустила проект под названием «Nutella Unica». Имея определенный набор паттернов, цветов, схем и узоров, алгоритм создает множество вариаций с уникальным дизайном. После такого эксперимента бренд получил 7 млн этикеток, дизайн которых не повторяется ни разу, наклейки взяли в работу, и в течение месяца все банки с новым дизайном были раскуплены.

Логотип — это важный элемент брендинга, который помогает идентифицировать бренд и установить эмоциональную связь с аудиторией. Здесь нейросети тоже может выступать помощником и давать пищу для вдохновения.

В июне 2020 года «Студия Артемия Лебедева» рассказала, что несколько логотипов для студии сгенерировала созданная компанией нейросеть. Первая версия «Николая Иронова» (так называют ИИ в компании) генерировала варианты на основе анализа текста о компании, названия и описания её работы — она выбирала ключевые слова, по которым создавала изображения.

Изобразительное искусство. В 2016 году была напечатана трехмерная (3D) картина «Следующий Рембрандт» в стилистике автора. Работа была создана исключительно на основе обучающих данных из портфолио Рембрандта. Он был создан с использованием алгоритмов глубокого обучения и методов распознавания лиц.

Портрет мужчины в чёрной шляпе и с белым воротником представили на выставке в Looiersgracht 60 в Амстердаме в апреле 2016 года. Над ней около двух лет трудилась группа программистов под руководством Баса Корстена, главы креативного отдела амстердамского подразделения рекламной компании «J. Walter Thompson».

Картина состоит из 148 миллионов пикселей и создана на базе 168 263 фрагментов живописи









Рис. 3. Картина «Следующий Рембрандт» в стилистике автора. Работа была создана исключительно на основе обучающих данных из портфолио Рембрандта. – URL: https://www.vml.com/work/next-rembrandt

Рис. 4. Работа «Unsupervised». Размышление о технологиях, творчестве и современном искусстве. Компания «Anadol» разработала сложную модель машинного обучения для интерпретации общедоступных данных из коллекции MoMA. – URL: https://www.moma.org/calendar/exhibitions/5535?

Рис. 5. Дизайн-студия Sashadasha Design

Рембрандта. К работе привлекли искусствоведов и инженеров из музея Mauritshuis в Гааге, Microsoft, Делфтского технического университета и Дома-музея Рембрандта в Амстердаме.

Видеографика и анимация. Хороший пример работы, комбинирующей видеографику и нейросети — это работа «Unsupervised». Это размышление о технологиях, творчестве и современном искусстве. Компания «Anadol» разработала сложную модель машинного обучения для интерпретации общедоступных данных из коллекции MoMA (Нью-Йоркский музей современного искусства). По мере того как модель «прорабатывает» свою концепцию такого обширного ассортимента работ, она переосмысливает историю современного искусства и мечтает о том, что могло бы быть раньше и что может произойти в будущем. В свою очередь, «Anadol» использует специфические для конкретного объекта данные из среды вестибюля музея — изменения в освещении, движении, акустике и погоде на улице, чтобы повлиять на постоянно меняющиеся изображения и звук.

Промдизайн. Дизайн-студия «Sashadasha Design», не имея штатного 3D-визуализатора, создают концепции с помощью ИИ, и это помогает поместить объект в нужное окружение и выбрать подход. Подобные примеры показывают, что сегодня можно легко совмещать совершенно разнообразные навыки в руках одного дизайнера при условии понимания, какой финальный результат в итоге хочется получить.

Пользовательские интерфейсы. Возможность генерации решений доступно даже для пользовательских интерфейсов, не так давно программа Figma презентовала сервис, в котором за счет текстового запроса можно сгенерировать интерфейс, например, для мобильного приложения. Это сложно считать готовым решением, но это дает возможность дизайнерам интерфейсов использовать это как черновое начальное решение, как вектор, в котором можно было бы пойти дальше.

Доступные технологии генеративного ИИ

Готовые модели для генерации изображений. Современные платформы, такие как DALL-E, Midjourney, или отечественные сервисы Яндекс Шедеврум и Кандинский, предоставляют пользователям возможность создавать изображения на основе текстовых описаний. Эти модели обучены на огромных наборах данных, что позволяет им генерировать изображения с высокой степенью детализации и стилевой адаптации.

Кроме сервисов генерации изображений, которые заточены под работу только с нейросетями, сегодня и знакомые программы начинают дополнять свой привычный функционал очень эффективны-

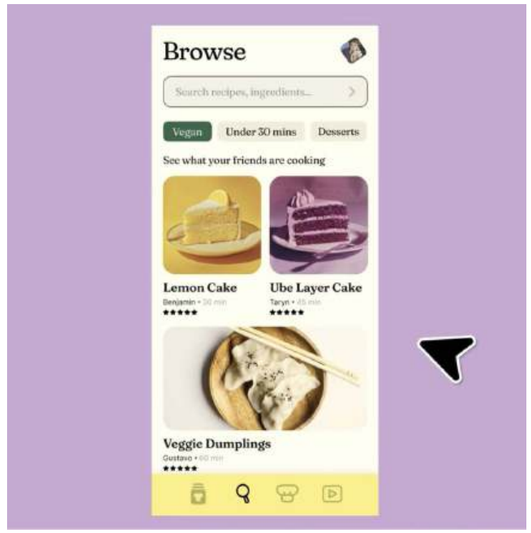








Рис. 6. Сгенерированное приложение в программе Figma. – URL: https://www.figma.com/ai/

Рис. 7. Картинка по текстовому запросу в программе DALL-E

Рис. 8. Сгенерированный в нейросети стиль рекламной кампании Ситидрайва

Рис. 9. Масштабирование полученного в нейросети стиля

ми решениями на базе ИИ. Например, программа Adobe Photoshop добавила в свой арсенал функцию Adobe Generative Fill, с помощью нее можно быстро стереть объекты на изображении, редактировать композицию или добавить в готовую иллюстрацию нужный элемент, всё это происходит умным способом, учитывая уже существующий контент на изображении.

Создание собственной нейросети

Модели ИИ могут быть обучены под конкретные задачи, например, генерацию уникальных текстур, создание стилизованных иллюстраций или адаптацию изображений под определённый бренд. Такой подход подойдет в ситуациях, когда нужно уникальное решение в дизайне, например, вам необходимо подготовить нейросеть, которая будет генерировать иллюстрации только в определенном фирменном стиле, например, стиле бренда компании.

Обучение нейросетей состоит из нескольких стадий:

1. Подготовка данных: сбор изображений для обучения, эти данные готовятся для будущей нейросети как примеры.

2. Запуск обучения: из собранных примеров нейросеть находит нужные паттерны, чтобы в будущем генерировать похожие на примеры решения.

3. Получение модели: обучив нейросеть, через несколько повторений как результат получается модель, которая генерирует подходящие решения на основе полученных знаний.

Для создания подобных собственных нейросетей есть разные способы. Например, есть платформы, которые без знания кода или с минимальными знаниями могут дать возможность тренировать свои модели в готовом интерфейсе. Например, Stable diffusion, Openart и др.

Есть более сложный подход — написать свою нейросеть с помощью кода. Как правило, использу-



Рис. 10. Сгенерированные варианты с помощью нейросети



Рис. 11. Финальный макет рекламной кампании Ситидрайв

ется язык Python. Этот язык программирования широко распространён в машинном обучении и науке о данных благодаря наличию множества библиотек.

Изменение требований к навыкам дизайнеров

Современные реалии требуют от дизайнеров новых подходов и навыков, особенно с инструментами на базе генеративного ИИ. Дизайнеры теперь не только создают контент, но и управляют целыми процессами генерации и адаптации материалов, что требует новых компетенций.

Традиционные навыки, такие как композиция, теория цвета и владение популярными графическими редакторами, остаются неотъемлемой частью обучения и работы любого дизайнера и художника. Важно отметить, что, несмотря на автоматизацию многих процессов с помощью ИИ, без понимания композиции и теории цвета дизайнеры не смогут эффективно управлять результатами, которые создают нейросети.

Формулирование правильных текстовых запросов для генеративного ИИ. Сегодня для современных дизайнеров важно научиться работать с запросами, которые они задают генеративным моделям, чтобы контролировать процесс и добиваться требуемых результатов. Например, для того чтобы получить изображение в конкретном стиле или с определёнными характеристиками, дизайнер должен понимать, какие ключевые слова использовать, чтобы алгоритм понял задание. Это требует как базовых технических знаний, так и художественных аспектов, поскольку запросы должны быть не только правильными с точки зрения алгоритма, но и соответствовать креативным целям проекта.

Как пример рекламная кампания сервиса «Ситидрайв», где основная идея и стиль компании нашелся за счет генерации изображений в нейросети. Решение полностью соответствовало заданию и атмосфере, которая требовалось получить, при этом для решения не потребовалось привлекать отдельного иллюстратора.

Полученный алгоритм запроса дал возможность сгенерировать серию иллюстраций в подобном стиле в очень короткие сроки. Подобный стиль использовался и в диджитал-форматах, и в реальных объектах.

Нейросети могут помочь и с типографикой, как пример еще одна рекламная кампания «Ситидрайв». Основным элементом композиции должна была стать крупная яркая типографическая надпись, которую арт-директор проекта заказал у иллюстратора, но получить подходящий результат с иллюстратором не смогли, возможно, была нарушена коммуникация. При этом понимание финального результата у арт-директора проекта было, тут на помощь пришли нейросети, где были сгенерированы разнообразные вариации типографики в течение дня.

Среди вариаций решений было несколько подходящих, одно решение попало в финальный макет. Обработав типографику в графической программе, добавив дополнительный текст и графику, получился подходящий результат за короткие сроки без работы с иллюстратором.

Понимание возможностей современных инструментов, где есть ИИ. С помощью инструментов на базе ИИ дизайнеры могут значительно ускорить процесс создания визуальных элементов, а также улучшить качество работы. Важно уметь не только работать с готовыми решениями, но и адаптировать их для конкретных задач, эффективно интегрируя их в рабочие процессы. Например, использование Adobe Generative Fill в Adobe Photoshop помогает не только редактировать изображения, но и дополнить их новыми элементами, что может быть полезно для создания более цельных и разнообразных дизайнерских концепций.





Рис. 12. Сгенерированный в нейросети подходящий стиль

Рис. 13. Совмещение полученного стиля и черновой структуры будущего дизайна

Использование разных платформ для различных этапов работы. Одним из новых навыков для дизайнеров становится способность комбинировать различные технологии, чтобы достичь наилучших результатов. Порой одного инструмента для создания визуального контента недостаточно, и дизайнеры начинают работать с несколькими моделями, объединяя их сильные стороны.

Например, для быстрого создания концептуальных эскизов и первичных идей дизайнеры могут использовать инструменты генеративных нейросетей, которые позволяют быстро получить интересные визуальные варианты на основе текстовых описаний.

Затем полученные изображения могут быть доработаны уже в другой ИИ-программе, например, для создания видео из полученного стиля или использовать картинку как пример для другой нейросети, которая сможет натянуть стиль на готовую структуру.

Введение генеративного ИИ в дизайнерскую практику также предполагает развитие определённых технических навыков. Хотя для работы с большинством современных платформ не требуется углублённого знания программирования, базовые технические знания всё же оказываются полезными.

— Подготовка данных для обучения собственной модели.

Для тех дизайнеров, которые решат создать свою нейросеть или адаптировать существующую под свои нужды, важным этапом будет подготовка данных для обучения. Это включает в себя сбор изображений, создание тренировочных наборов и работу с различными типами данных, такими как текстуры, изображения в разных стилях и т. п. Базовое понимание принципов работы с данными помогает упростить этот процесс и получить качественную обученную модель.

— Понимание принципов работы с кодом и нейросетями.

Хотя современные платформы предлагают удобные интерфейсы для работы с генеративным ИИ без необходимости программирования, знание основ работы с кодом и библиотеками машинного обучения может помочь дизайнерам более гибко работать с алгоритмами. Умение адаптировать или настраивать модели под собственные задачи даёт дополнительные возможности для кастомизации и улучшения конечных результатов.

От контента — к руководству процессом

Современные дизайнеры благодаря инструментам на базе генеративного искусственного интеллекта перестают быть лишь создателями контента и становятся кураторами сложных процессов генерации и адаптации визуальных материалов. Развитие ИИ в креативных индустриях требует от дизайнеров не только традиционных навыков, но и способности эффективно управлять многозадачными проектами, взаимодействуя с технологиями и принимая важные креативные решения на каждом этапе. Ключевую роль в этом процессе играют такие качества, как креативное мышление, интуиция, способность оценивать результаты и принимать решения о доработке, а также грамотное руководство процессом создания визуального контента.

Важно понимать, что технологии открывают для дизайнеров и художников новые горизонты возможностей, предоставляя инструменты для более быстрого и эффективного создания визуального контента. Однако, как и любая инновация, использование ИИ в дизайне сопряжено с определёнными вызовами, которые требуют от специалистов новых знаний и навыков. Важно отметить, что ключевым аспектом дальнейшего развития креативных процессов будет не конкуренция между человеком и машиной, а их синергия, когда возможности ИИ будут дополнены человеческим креативным потенциалом.

Список литературы:

1. Ефимов А.В. Цвет + форма. Искусство 20-21 веков (живопись, скульптура, инсталляция, лэнд-арт, дигитал-арт). – М.: БуксМАрт, 2014. – 616 с.

2. Тьюринг А. Может ли машина мыслить? С приложением статьи Дж. Фон Неймана «Общая и логическая теория автоматов» / Пер. с англ. – М.: Государственное издательство физико-математической литературы, 1960. – 67 с.

3. Sofian Audry. Art in the Age of Machine Learning. – Cambridge: The MIT Press, 2021. – 214 p.

4. The Next Rembrandt. Microsoft News. – Электронный ресурс. – URL: https://news.microsoft.com/europe/features/next-rembrandt/ (дата обращения 15.09.2024).

5. Refik Anadol. MOMA. Unsupervised. – Электронная статья. – URL: https://www.moma.org/calendar/exhibitions/5535 (дата обращения 15.09.2024).

6. Sostav. Исследования. 45% российских дизайнеров используют в своей работе нейросети. – Электронная статья. – URL: https://www.sostav.ru/publication/dizajnery-61754.html?ysclid=m2w8heghah736664339 (дата обращения 15.09.2024).

7. Николай Иронов. Студия Артемия Лебедева. – Электронная статья. – URL: https://www.artlebedev.ru/nikolay-ironov/ (дата обращения 15.09.2024).

Ю.Б. МИРОНОВА
Руководитель образовательной программы «Дизайн интерфейсов», РГХПУ им. С.Г. Строганова, Колледж дизайна и декоративного искусства

Ju.B. MIRONOVA
Head of the educational program «Interface Design» of the Russian State Stroganov University of Design and Applied Arts, College of Design and Decorative Arts

ВЛИЯНИЕ ИСКУССТВЕННОГО ИНТЕЛЛЕКТА И ДРУГИХ СОВРЕМЕННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ НА ХУДОЖЕСТВЕННОЕ ОБРАЗОВАНИЕ

THE IMPACT OF ARTIFICIAL INTELLIGENCE AND OTHERS MODERN TECHNOLOGIES FOR ART EDUCATION

В статье рассматриваются вопросы, связанные с применением искусственного интеллекта, а также основные аспекты влияния связанных с ним технологий в сфере искусства, а также художественного образования. Будут затронуты и вопросы этики: как технологии влияют на авторство, оригинальность и ценность художественного произведения.

The article examines issues related to the use of artificial intelligence and the main aspects of the influence of related technologies in the field of art, as well as art education. It also raises ethical issues: how technologies affect authorship, originality, and value of a work of art.

Ключевые слова: искусственный интеллект, генеративное искусство, синтетические медиа, виртуальные люди, предвзятость алгоритмов, правовая природа искусственного интеллекта.
Keywords: artificial intelligence, generative art, synthetic media, virtual humans, algorithmic bias, legal nature of artificial intelligence.

Первый вопрос, который задает себе художник или дизайнер, сталкиваясь с новой реальностью в виде искусственного интеллекта, звучит примерно так: «Заменит ли искусственный интеллект труд художника/дизайнера?». Второй вопрос: «А не это ли волшебная кнопка “сделать красиво”, которую мы искали?» В эпоху постмодерна, капитализирующего впечатления и эмоции и отводящего знаниям роль второго плана, генеративное искусство быстро набрало популярность и подняло много шума. Но для того, чтобы ответить на оба вопроса, поставленных в самом начале статьи, нам нужно обратиться к ретроспективе эволюции искусственного интеллекта в части, имеющей отношение к сфере искусства.

В использовании искусственного интеллекта в контексте творческой деятельности нет ничего сверхнового. Одной из первых значимых художественных систем искусственного интеллекта стала AARON, разработанная Гарольдом Коэном [1] в начале 1970-х годов в Калифорнийском университете в Сан-Диего. Гарольд Коэн был художником-абстракционистом и интересовался программированием. Он окончил в 1951 году Лондонский университет по направлению изобразительные искусства, свои ранние работы он выставлял в разных музеях, но настоящую известность получил как первый digital-художник. Переломным моментом для Коэна считается Венецианское биеналле в 1966 году, на котором он вместе с пятью художниками представлял Великобританию. Вдохновленный идеями Марселя Дюшана, Гарольд начинает интересоваться внедрением технологий в искусство и переезжает в Сан-Франциско. К моменту создания AARON Гарольд Коэн уже профессор кафедры визуальных искусств Калифорнийского университета, затем на протяжении двух лет обучался работе с искусственным интеллектом в Лаборатории ИИ Стэнфордского университета.

Коэн начал с вопроса: «Каковы минимальные условия, при которых набор знаков функционирует как изображение?» Но наблюдая за тем, как рисуют дети, исследуя петроглифы коренных американцев, беседуя с разными художниками, он разработал алгоритмы, которые позволили компьютеру рисовать линии с неровностью рисунка от руки.

«Мне пришло в голову, — рассказывал Гарольд Коэн аудитории в галерее Тейт в Лондоне в 2004 году, — что если бы я мог написать программу, которая делала бы некоторые из вещей, которые делают люди, когда создают изображения, то я, возможно, узнал бы о природе изображения больше, чем когда-либо, занимаясь живописью».

Первая версия AARON представляла собой не только программу, но и маленького робота с маркером — «черепаху». В 1990-х «черепаху» сменила роботизированная рука, в которой усложнилась программная составляющая: если первые картины, созданные AARON, существенно дорабатывались художником (робот мог работать только с одним черным цветом, остальные цвета добавлял человек), то версия середины 1990-х годов могла самостоятельно работать с несколькими цветами, кроме того, был серьезно доработан и алгоритм создания линейной графики. Впрочем, полностью автономной AARON не стала — ее создатель столкнулся с проблемой построения алгоритма выбора цвета, которую он так и не смог решить. После кончины Гарольда Коэна в 2016 году проект был остановлен, но он по праву может считаться настоящим синтезом человека-эксперта и созданной им автоматизированной системы, наследующей почерк создателя.

Настоящий прорыв в индустрии искусственного интеллекта совершило использование методов глубокого обучения на многослойных искусственных нейронных сетях. В отличие от алгоритмического подхода, предусматривающего следование правилам, программируемым вручную, новый тип нейронных сетей уже изучал конкретную эстетику, анализируя набор данных примеров изображений. Очень вдохновляюще и, возможно, пугающе выглядит история продажи первого произведения искусства, созданного при помощи алгоритма машинного обучения парижским коллективом Obvious [2], на аукционе Christie's в 2018 году. Первоначальная оценка работы «Портрет Эдмона Белами» составляла 7–10 тыс. долл., в конечном итоге картина была продана за 432,5 тыс. долл. [3].

Вдохновляющим это кажется потому, что сейчас на дворе уже 2024-й, и технологии шагнули еще дальше. Пугает этопо той же причине, кажется, что волшебная кнопка найдена, и кто угодно может ее нажать. Если поинтересоваться, кто же такие эти Obvious, можно обнаружить, что это коллектив, созданный в 2017 году 24-летними студентами университета Сорбонны, в котором к настоящему времени двое доктора наук, один из них — доктор наук в области искусственного интеллекта и директор по исследованиям научной лаборатории при том же университете.

Работа была создана так называемой «генеративно-состязательной сетью», это две нейронные сети, одна из которых генерирует изображения, вторая отбраковывает «неправильные», в результате можно получить произведения, которые человек воспринимает как естественные. Авторы сначала загрузили в нейросеть около 15 тыс. портретов, написанных между XIV и XX веками, а затем ИИ создавал новые работы до тех пор, пока не смог обмануть тест, призванный отличить картину, написанную человеком, от сгенерированного изображения.

И наконец, в 2020-х годах мы получили возможность преобразовывать текст в изображения при помощи искусственного интеллекта. Такие системы получили название генеративных, из них самые используемые — Midjourney и Stable Diffusion.

Тут мы подходим к термину «синтетические медиа» [4], то есть медиа (фотографии, тексты, видео, звуки и пр.), создаваемые при помощи ИИ. Про тексты хочется сделать ремарку — как преподаватели мы уже наверняка сталкиваемся с рефератами, конспектами и даже дипломными записками, созданными при помощи нейросетей. Тут как бы тоже ничего удивительного — еще в 2009 году Эрик Милликин получил Пулитцеровскую премию в области журналистики вместе с несколькими другими авторами за работу с ИИ в серии репортажей, посвящённых теме коррупции в мэрии Детройта. С другой стороны, не каждый студент творческого вуза или колледжа, создавший что-то при помощи ИИ, — будущий Эрик Милликин. Этот аспект мы рассмотрим чуть позже, пока вернемся к синтетическим медиа.

Многие синтетические медиаинструменты начинались как малоизвестные академические исследования или ограниченные бета-версии онлайн-игр. Автор и аналитик синтетических медиа Нина Шик в своей книге «Deepfakes: The Coming Infocalypse» в 2020 году подсчитала, что около 90 % всего онлайн-контента могут стать синтетическими медиа в течение четырех лет. Мы уже вполне можем оценить, насколько точным был этот прогноз. В частности, мы знаем о существовании виртуальных персонажей-инфлюенсеров с несколькими миллионами подписчиков в запрещенных социальных сетях, «работающих» моделями на известные бренды типа Celvin Klein и Prada, как, например, Lil Miquela [5]. Журнал Times включил ее в список самых влиятельных людей в интернете. Или Imma — едва ли не самая реалистичная виртуальная модель, которую отличить от человека довольно сложно. Ее создатели работали над фильмами «Кингс глейв: Последняя фантазия XV», «Годзилла: Возрождение» и видеоигрой «The Legend of Zelda: Breath of the Wild».

Россия как родина виртуальных персонажей не особо отстает — в качестве примера можно

привести Алиону Пол [6] — виртуальный человек, модель, блогер, виртуальная телеведущая, которая «родилась» в 2018 году. В 2020 году она была моделью для первой цифровой коллекции бренда Alena Akhmadullina.

Синтетические медиа доступны бесплатно в качестве замены «стоковой фотографии» на специализированных сайтах, например, Lexica, и даже на лидере отрасли Shutterstock. Так что, скорее всего, точно «вымрет», это стоковые фотографии низкого качества.

Похоже, что все это радикально изменит самые разные сферы бизнеса. Кажется, что создавать сложный контент можно быстро, легко и дешево. Как мы видим из уже озвученных примеров — это не совсем так. Инструменты для письма на основе ИИ могут показаться угрозой будущей работе журналистов и авторов, но настоящая угроза заключается в том, что они станут опорой для деловых людей, из-за чего наша способность писать (и думать) атрофируется так же, как атрофировались навыки рукописного письма. И вот тут мы подходим к роли нейросетей в образовании, в частности, художественном. Искусственный интеллект — технология, которая одной рукой дает, другой — отнимает.

Примем как данность, что искусственный интеллект используется и частью преподавателей, и частью студентов. Безусловно, есть направления, где нейросети пока не способны как-то помочь преподавателю, но если мы говорим про дизайн, то искусственный интеллект неплохо справляется с рутиной, готовит развернутые планы занятий, ускоряет работу над контентом для лекций, помогая создавать презентации, графики и пр., может разрабатывать варианты тематических заданий и т. д. Конечно же, придется освоить своеобразный язык промтов и подбирать для этого пул инструментов на основе ИИ. Ну и в любом случае результат работы искусственного интеллекта придется проверять и дорабатывать, то есть не стоит относиться к этому как к чему-то готовому.

Также, возможно, придется пересмотреть концепцию заданий и их оценивания. Потому что ИИ как раз продемонстрировал наглядно несовершенство современной системы с шаблонным подходом, когда высокая оценка стала важнее знаний. Нейросети не способны совершить научное открытие или создать гениальное произведение искусства, они лишь компилируют всё, что создано человеком до них. Миру, в котором компьютеры легко справляются с рутинными задачами, больше не нужны «средние» специалисты. Ему нужны те, кто мыслит нестандартно, креативно. Также большое значение приобретают навыки, личный профессиональный опыт и умение его экстраполировать. При нынешней доступности информации умение зубрить потеряло смысл. Куда важнее учиться осмыслять, фильтровать, творчески обрабатывать и критически оценивать информацию.

Школьники и студенты списывали всегда. Раньше — друг у друга или просили у родителей помощи с домашними заданиями. Студенты (да и школьники) научились использовать нейросети для выполнения домашних работ по общеобразовательным дисциплинам, иногда даже по профессиональным. Каков при этом их собственный уровень знаний? Не очень высокий, это очевидно. Можно ли с этим что-то сделать? Это пока что большое поле для исследования, но, кажется, большой объем фронтальной работы на аудиторных занятиях, совместная работа студентов могут помочь. Существует образовательная модель «перевернутый класс» [7], при которой теорию студенты изучают самостоятельно, а аудиторные занятия превращаются в практику.

При этом совершенно бесполезно запрещать использование ИИ. Существующие системы антиплагиата пока весьма неточны и периодически указывают на работы за авторством человека как на результат работы нейросетей. В ряде стран применение ИИ запрещено, у нас до этого не дошло и, скорее всего, не дойдет. Конечно, бездумное применение искусственного интеллекта может приводить к забавным (и печальным для студента) результатам, если вскроются какие-либо несоответствия по пройденным темам, то есть матерый пользователь нейросетей все равно должен обладать некоторой экспертизой, чтобы увидеть неверный ответ (нейросети тоже ошибаются, а когда у них недостаточно данных, то случается, что и галлюцинируют) [8].

При этом творческие проекты с интеграцией нейросетей, учебную рефлексию на тему искусственного интеллекта, кажется, стоит приветствовать. На образовательной программе «Дизайн интерфейсов» такие проекты возникают как учебные в рамках семестра и как выпускные квалификационные работы с каждым годом все чаще. Ввиду ограниченности интерфейсов, которые предлагают нейросети сейчас, проекты в этой области представляют собой настоящее исследование. Что же касается творческих работ, которые выполняются с использованием ИИ, как уже было отмечено выше, студенту все равно понадобятся какие-то знания, чтобы оценить качество результата работы нейросети и изменить его в случае необходимости. И поскольку в этот момент возникает соавторство, обязательно надо принимать во внимание этический аспект.

Сейчас одна из основных сложностей в том, что правовая природа искусственного интеллекта не является очевидной и точно не прояснена [9]. Пока что неясно даже, является ли искусственный

интеллект субъектом или объектом права. Применительно к сфере авторского права это вызывает большое количество вопросов. Кто будет владеть авторским правом на созданный продукт — владелец нейросети (человек или группа людей или юридическое лицо) или нейросеть, или все вместе? Кто будет отвечать, если нейросеть совершит правонарушение? Может нейросеть создавать другие нейросети и владеть ими, и кто будет отвечать за их действия? Может нейросеть управлять человеком или трудовыми коллективами людей? Эти вопросы пока что остаются без ответа. Искусственный интеллект, будучи инструментом фильтрации данных, помогает обнаружить контент, нарушающий авторские права.

Также этический же аспект мы будем рассматривать, если будем говорить о предвзятости алгоритмов (нейросети обучают люди, у людей есть стереотипы, предрассудки и интерес к коммерциализации). Поток информации, поступающей к нам через социальные медиа и онлайн-платформы, оптимизируется не содержанием или актуальностью информации, а популярностью и близостью к цели. Обычно это делается для максимального использования платформы пользователями. В качестве побочного эффекта это приводит к алгоритмической предвзятости. Поскольку люди склонны отождествлять себя со взглядами, подобными их собственным, и с большой вероятностью будут положительно отмечать «лайками» соответствующие материалы, платформы целенаправленно направлять подходящую или соответствующую вкусам пользователя информацию. Это означает, что у нас уже крайне мал шанс столкнуться с информацией о товарах и сервисах, отличных от предпочитаемых.

То же можно сказать в целом о хорошей идее проектирования индивидуальной образовательной траектории на основе искусственного интеллекта. В этом случае, конечно, программа учитывает сильные стороны и способности обучающегося, но фактически отрицает «горизонтальное» развитие, исключая материалы и предметы, которые, по «мнению» ИИ, могут не подходить обучающемуся. Но при грамотном, взвешенном подходе к использованию, это может привести к позитивным результатам.

Хочется завершить статью цитатой автора AARON Гарольда Коэна: «Я думаю, что суть творчества — это самомодификация». В этом контексте у творческих профессий и образовательных учреждений, которые учат творческим профессиям, все козыри на руках. И кажется, что искусственный интеллект один из них.

Примечания:

1. Официальный сайт Гарольда Коэна. [electronic resource]. - https://aaronshome.com/aaron/index.html (дата обращения 10.05.2024).

2. Официальный сайт коллектива Obvious. [electronic resource]. - https://obvious-art.com (дата обращения 10.05.2024).

3. Allyssia Alleyne. A sign of things to come? AI-produced artwork sells for $433K, smashing expectations. [electronic resource]. - https://edition.cnn.com/style/article/obvious-ai-art-christies-auction-smart-creativity/index.html (дата обращения 10.05.2024).

4. Dr Mark van Rijmenam, CSP. What is Synthetic Media: The Ultimate Guide. [electronic resource]. - https://www.thedigitalspeaker.com/what-is-synthetic-media-ultimate-guide/ (дата обращения 08.03.2024).

5. Jenna Drenten. Celebrity 2.0: Lil Miquela and the rise of a virtual star system. [electronic resource]. - https: //www.researchgate.net/publication/344791173_Celebrity_20_Lil_Miquela_and_the_rise_of_a_virtual_star_system (дата обращения 08.03.2024).

6. Виртуальная Алиона Пол. - РБК: «Вижу свое будущее кибер-светлым». [electronic resource]. - https://trends.rbc.ru/trends/green/602159ee9a794718a97dca2e?from=copy (дата обращения 08.03.2024).

7. Цепов А.Л. «Перевёрнутый» класс. [electronic resource]. - https://cyberleninka.ru/article/n/perevyornutyy-klass (дата обращения 08.03.2024).

8. Галлюцинации нейросетей: что это такое, почему они возникают и что с ними делать. [electronic resource]. - https://habr.com/ru/companies/altcraft/articles/764464/ (дата обращения 08.03.2024).

9. Вэй Дэпэн. Правовая природа искусственного интеллекта. [electronic resource]. http://vestnik.uriu.ranepa.ru/wp-content/uploads/2024/10/69-76.pdf (дата обращения 08.03.2024).

А.А. ДРУЖИНИНА
Преподаватель кафедры истории искусств и гуманитарных наук РГХПУ им. С.Г. Строганова

A.A. DRUZHININA
Lecturer at the Department of History of Arts and Humanities of the Russian State Stroganov University of Design and Applied Arts

ЭВОЛЮЦИЯ НАУЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ В ЭПОХУ ИСКУССТВЕННОГО ИНТЕЛЛЕКТА: ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

EVOLUTION OF SCIENTIFIC ACTIVITY IN THE ERA OF ARTIFICIAL INTELLIGENCE: PROS AND CONS

В эпоху искусственного интеллекта (ИИ) научная деятельность претерпевает значительные изменения, в том числе и в области художественного образования. ИИ предлагает многочисленные преимущества, включая автоматизацию и ускорение анализа данных, внедрение новых методов исследования и облегчение междисциплинарных подходов. Однако вместе с этими возможностями возникают и серьезные вызовы. Чрезмерная зависимость от технологий может привести к потере оригинальности и критического мышления, а также вызвать этические проблемы, связанные с авторством и предвзятостью алгоритмов. Для достижения наилучших результатов важно находить баланс между использованием ИИ и традиционными методами, рассматривая ИИ как инструмент, который дополняет, но не заменяет человеческое творчество и интуицию. Важно активно изучать, обсуждать и адекватно оценивать влияние ИИ на научную деятельность, а также обучать будущих исследователей грамотному использованию этих технологий.

In the era of artificial intelligence (AI), scientific activity is undergoing significant changes, including in the field of art education. AI offers numerous benefits, including the automation and acceleration of data analysis, the introduction of new research methods, and the facilitation of interdisciplinary approaches. However, with these opportunities come serious challenges. Overreliance on technology can lead to a loss of originality and critical thinking, as well as ethical issues related to authorship and algorithmic bias. To achieve the best results, it is important to find a balance between the use of AI and traditional methods, viewing AI as a tool that complements, but does not replace, human creativity and intuition. It is important to actively study, discuss, and adequately evaluate the impact of AI on scientific activity, as well as to train future researchers in the proper use of these technologies.

Ключевые слова: искусственный интеллект, атрибуция произведений искусства, реставрация.
Keywords: artificial intelligence, art authentication, restoration, neural networks.

Научная деятельность всегда опиралась на передовые технологии и разработки, каждая из которых вносила изменения в методы исследования и получение знаний. В эпоху цифровизации особое влияние на науку оказывает искусственный интеллект,

трансформируя многие аспекты исследований — от сбора и анализа данных до создания новых научных гипотез. Однако вместе с новыми возможностями ИИ приносит и новые вызовы. Чтобы эффективно использовать ИИ в науке, необходимо всесторонне рассмотреть как его преимущества, так и потенциальные риски.

Прежде всего, ИИ предлагает ряд существенных преимуществ для научных исследований. Так, например, с развитием «больших данных» (Big Data) в науке обработка огромных массивов информации стала важной задачей, с решением которой человеку помогает ИИ, автоматизирующий процесс анализа этих данных, а также делая его более быстрым и точным. Этот принцип применяется и в арт-среде, став основой работы ряда Art Tech-платформ, таких как My Portfolio [9], ArtClear [10], Convelio [11] и других. Несмотря на различия в подходах и видах услуг, все эти платформы применяют ИИ для упрощения и оптимизации торговых процессов на арт-рынке. Так, My Portfolio [12] предоставляет пользователям возможность отслеживать стоимость своих коллекций в реальном времени, опираясь на данные о спросе и рыночных трендах, ArtClear использует алгоритмы для создания «цифровых отпечатков», позволяющих проверить дальнейший цифровой след произведений искусства для последующей аутентификации и защиты от подделок. Способность этих платформ интерпретировать большие массивы данных в реальном времени значительно повышает прозрачность сделок и помогает коллекционерам и продавцам эффективно управлять своими активами.

Однако обработка больших данных при помощи алгоритмов применяется и в более узкоспециализированных областях искусствоведения. Одним из таких примеров служит проект MosAIc, созданный Microsoft и MIT в 2020 году [13], где искусственный интеллект используется для анализа огромных массивов данных о различных музейных экспонатах: костюмах, произведениях декоративно-прикладного искусства, скульптурах, живописи и т. д. Цель технологии состоит в том, чтобы помочь искусствоведу найти взаимосвязи между предметами искусства из разных культур и эпох, анализируя изображения на основе их цвета, стиля и используемой символики. Это позволяет специалистам лучше понимать, как происходил культурный обмен между регионами и временами, и тем самым выявлять неочевидные связи между произведениями искусства. Более того, такой подход к анализу больших данных способствует более глубокому пониманию исторического контекста и эволюции художественных стилей.

Кроме всего прочего, ИИ может объединять данные из различных научных дисциплин, облегчая проведение междисциплинарных исследований. Например, доказало свою эффективность сочетание гиперспектральной визуализации в инфракрасном диапазоне (SWIR) с нейронными сетями, которое позволяет точно анализировать многослойные структуры и пигментный состав произведений искусства, требующие неразрушительного метода исследований, например, такие как буддийские танка и картины эпохи Возрождения. Подход позволил исследователям не только определить оригинальные материалы, но и точно идентифицировать позднейшие реставрационные вмешательства, что важно для установления аутентичности и дальнейшего сохранения произведений [6].

Важно также упомянуть проект RePAIR, который объединяет археологические и искусствоведческие методы исследования с возможностями цифровых технологий и робототехники для восстановления фресок в Помпеях. С помощью ИИ и роботизированных систем анализируются тысячи фрагментов, сохранившихся после извержения Везувия в 79 г. н. э. Алгоритмы собирают фрагменты фресок, подобно пазлам, используя библиотеку уже изученных элементов, что позволяет точно восстановить утраченные изображения и значительно ускорить процесс восстановления [7].

Также способность ИИ обрабатывать визуальные образы и интерпретировать «увиденное» на основе объемов изученных данных достаточно активно используется как вспомогательный инструмент для атрибуции произведений искусства. Например, проект «Art Recognition», в 2019 году разработал систему машинного обучения [14], которая анализирует стиль и манеру письма художников для автоматизации атрибуции. К 2024 году компания проверила более 500 картин из европейских музеев и коллекций, включая «Автопортрет» Ван Гога (1889 г.), выставленный в Национальном музее искусств в Норвегии, чья подлинность в течение многих лет была по сомнением [4]. Несмотря на то, что картина хранилась в музее с 1910 года, ее атрибуция Ван Гогу начала оспариваться с 1970-х годов [15], поскольку ряд экспертов считал, что цветовая палитра не соответствовала живописной манере художника. «Art Recognition» попросили провести анализ картины, обучив свою сверточную нейронную сеть на сотнях работ Ван Гога, а также на помеченных подделках. Как итог, алгоритмы оценили подлинность работы на 97 %, что является одной из самых точных оценок, которые когда-либо давала модель.

Стоит упомянуть то, что при помощи алгоритмов ученые смогли выявить ранее скрытые изображения под картинами Пабло Пикассо, которые были перекрыты поздними слоями краски. В 2021 году группа исследователей «Oxia Palus» обнаружили под картиной «Завтрак слепого» (1903 г.) [3] скрытый портрет обнаженной женщины. Желая воссоздать первоначальный вид произведения, ученые, используя как основу изображение, полученное при помощи рентгенофлуоресцентной технологии, использовали ИИ для воссоздания мазков в стиле Пикассо, а затем создали полноценное текстурированное изображение с помощью 3D-печати. Существует также другой проект этой же команды: В 2022 году исследователи восстановили картину Ван Гога «Два борца», которая была скрыта под произведением «Натюрморт с полевыми цветами и розами» (1887 г.) [16]. Интерес к подобным проектам позволяет не только визуализировать скрытые детали, но и пролить свет на творческий процесс художника.

Хотя искусственный интеллект в искусствоведении часто ассоциируется с визуальными материалами, он также играет важную роль в работе с языковыми моделями. ИИ помогает расшифровывать сложные или поврежденные тексты. Один из таких громких проектов «Vesuvius Challenge» [17], который с 2023 года занимается расшифровкой обуглившихся свитков Геркуланума, благодаря компьютерной томографии и применению ИИ, ученые смогли восстановить более 2000 знаков, которые ранее считались утраченными [18]. Другой подобный проект 2023 года — «The Babylonian Engine», здесь ИИ был обучен переводить аккадские тексты с клинописи на английский язык. Модель использует как транслитерацию, так и анализ оригинальных символов, обеспечивая высокую точность перевода. Разработчики отмечают, что в то время как использование алгоритмов значительно ускоряет процесс, окончательные результаты работы все равно требуют проверки специалистов [5].

Несмотря на впечатляющие достижения ИИ, его применение в искусствоведческих исследованиях и реставрации сопряжено с рядом проблем, требующих особого внимания.

Прежде всего, растущая зависимость от технологий, включая ИИ, может ослабить способность исследователей к критическому мышлению и самостоятельному анализу. Случаи, когда ИИ становится основным средством принятия решений в научных исследованиях, могут привести к упрощению научных выводов и игнорированию более сложных аспектов исследования. В таком случае особому риску подвергается атрибуция произведений искусства, ведь алгоритмы не всегда способны учитывать нюансы, заметные глазу опытного специалиста-искусствоведа.

Также использование ИИ в науке поднимает ряд этических вопросов, среди которых особенно острые те, что касаются авторства. В 2022 году произошел инцидент с научным издательством «Prime Scholars» [2], которое обратило внимание широкой общественности на ряд серьезных этических проблем. Некоторые исследователи из ведущих университетов Европы, США, Канады и Австралии обнаружили, что под их именами были опубликованы статьи в научных журналах, сгенерированные при помощи алгоритмов ИИ [1]. Это событие стало резонансным для научного сообщества, поскольку такие статьи не только подрывают доверие к настоящим исследованиям и ставят под угрозу репутацию авторов — проблема усугубляется стремительным развитием ИИ, который ускоренно «учится» генерировать всё более убедительные тексты, что, в свою очередь, может привести к последующему цитированию подобных статей [8].

Несмотря на то, что алгоритмы призваны помочь человеку, в том числе в поисках новых решений задач, они могут также и ограничивать креативность. Работая с уже существующими данными, алгоритмы очень часто повторяют прошлые шаблоны, что тоже может препятствовать появлению свежих идей.

Помимо этого, применение ИИ в реставрации поднимает этические вопросы: насколько допустимо вмешательство технологии в восстановление произведения, если алгоритм предсказывает недостающие части на основе расчётов? Это может поставить под сомнение аутентичность восстановленного произведения. Кроме того, ИИ, обученный исключительно на западном наследии, может некорректно интерпретировать искусство других культур, так как будет не способен учитывать их контекст.

Несомненно, искусственный интеллект — современный мощный инструмент, способный значительно расширить возможности научных исследований, в том числе в арт-сфере. Его применение ускоряет анализ данных, открывает новые методы исследования и упрощает проведение междисциплинарных проектов. Алгоритмы помогают решать задачи, которые ранее были весьма трудоемкими, будь то атрибуция произведений искусства, реставрация утраченных фрагментов или анализ больших массивов данных.

Однако с этими новыми возможностями приходят и вызовы. Чрезмерная зависимость от цифровых технологий ослабит креативность и упростит анализ, особенно в областях, где важны субъективные, комплексные решения. Кроме того, необходимо учитывать такие этические вопросы, как авторство и аутентичность восстановленных произведений. Для их решения важно не только разрабатывать актуальные правовые нормы, но и привлекать специалистов к междисциплинарному сотрудничеству, ведь современные технологии призваны не заменить, но обогатить человеческий опыт.

Список литературы:

1. Ерохина Е. ИИ оказался автором десятков статей в зарубежных научных журналах // skillbox.ru [Электронный ресурс]. - URL: https://skillbox.ru/media/education/ii-okazalsya-avtorom-desyatkov-statey-v-zarubezhnykh-nauchnykh-zhurnalakh/?ysclid=m1nxxb35h9511403324 (дата обращения: 30.09.2024).

2. Grove J. Leading Scientists Worldwide Are Victims of Fake Articles // Inside Higher Ed [Электронный ресурс]. - URL: https://www.insidehighered.com/news/2023/02/10/leading-scientists-worldwide-are-victims-fake-articles (дата обращения: 30.09.2024).

3. Guy J. Hidden Picasso nude revealed using artificial intelligence // CNN [Электронный ресурс]. - URL: https://www.cnn.com/style/article/hidden-picasso-nude-scli-intl-gbr/index.html (дата обращения: 30.09.2024).

4. Lu F. Introducing The Latest Tool In Art Authentication: AI // Jing Daily Culture [Электронный ресурс]. - URL: https://jingdailyculture.com/art-recognition-ai-art-authentication/ (дата обращения: 30.09.2024).

5. Museum H. The Babylonian Engine - Why this Akkadian AI translator is a groundbreaking tool for scholars // Hellenic Museum [Электронный ресурс]. - URL: https://www.hellenic.org.au/post/the-babylonian-engine (дата обращения: 30.09.2024).

6. Pouyet E. [и др.]. Artificial Intelligence for Pigment Classification Task in the Short-Wave Infrared Range // Sensors. - 2021. - № 18 (21). - P. 6150.

7. The repair project comes online robotics and digitalisation at the service of archaeology // Pompeii Sites [Электронный ресурс]. - URL: https://pompeiisites.org/en/comunicati/the-repair-project-comes-online-robotics-and-digitalisation-at-the-service-of-archaeology/ (дата обращения: 01.10.2024).

8. Identity theft victims back legal action against journals // Times Higher Education (THE) [Электронный ресурс]. - URL: https: //www.timeshighereducation.com/news/identity-theft-victims-back-legal-action-against-journals (дата обращения: 30.09.2024).

9. The Role of Big Data in Art Ownership | MyArtBroker | Article // MyArtBroker [Электронный ресурс]. - URL: https://www.myartbroker.com/art-and-tech/articles/role-of-big-data-art-ownership (дата обращения: 30.09.2024).

10. ArtClear [Электронный ресурс]. - URL: https://www.artclear.com/about (дата обращения: 01.10.2024).

11. Convelio – Trusted Experts in Fine Art Shipping & Logistics // Convelio [Электронный ресурс]. - URL: https://www.convelio.com/en-gb/home/?mtm_campaign=sem-convelio-brand-en-uk&mtm_source=google&mtm_medium=cpc&gad_source=1&gclid=CjwKCAiAvJarBhA1EiwAGgZl0POeHF-h5OdDULd6L2A0s39kjaauwmlBFGYljDCp4akOTC4qe7w0shoChclQAvD_BwE (дата обращения: 01.10.2024).

12. MyPortfolio: Art Collection Management Tool – Live Valuations & Data // MyArtBroker [Электронный ресурс]. - URL: https: //www.myartbroker.com/my-portfolio (дата обращения: 30.09.2024).

13. Microsoft и MIT создали ИИ-алгоритм для поиска взаимосвязей между предметами искусства – Microsoft | Информация для прессы [Электронный ресурс]. - URL: https://news.microsoft.com/ru-ru/microsoft-mit-mosaic/ (дата обращения: 30.09.2024).

14. Art Recognition – Shaping tomorrow's Art Authentication with AI // Art Recognition [Электронный ресурс]. - URL: https://art-recognition.com/ (дата обращения: 30.09.2024).

15. Автопортрет Ван Гога из Национального музея в Осло признан подлинным // Артгид [Электронный ресурс]. - URL: https://artguide.com/news/6927 (дата обращения: 30.09.2024).

16. X-rays, AI and 3D-printing bring lost Van Gogh artwork to life // Techxplore [Электронный ресурс]. - URL: https: //techxplore.com/news/2022-09-x-rays-ai-3d-lost-van.html (дата обращения: 30.09.2024).

17. Vesuvius Challenge [Электронный ресурс]. - URL: https: // scrollprize.org (дата обращения: 30.09.2024).

18. ИИ помог ученым прочитать сожженный Везувием 2000-летний свиток // РБК Life [Электронный ресурс]. - URL: https: //www.rbc.ru/life/news/65c1f0da9a7947339e2a76ab (дата обращения: 30.09.2024).

А.В. ВАСИЛЬЕВ
Кандидат искусствоведения, доцент кафедры академического рисунка РГХПУ им. С.Г. Строганова

A.V. VASILIEV
Ph. D. in History of Arts, Associate Professor at the Department of academic drawing of the Russian State Stroganov University of Design and Applied Arts

ПРОЕКТНАЯ И ХУДОЖЕСТВЕННАЯ СОСТАВЛЯЮЩАЯ В РАБОТАХ СОВРЕМЕННЫХ CG ХУДОЖНИКОВ – ПРОБЛЕМАТИКА ЭКСПОНИРОВАНИЯ И ВОСПРИЯТИЯ ЦИФРОВЫХ ОБЪЕКТОВ ИСКУССТВА

THE DESIGN AND ART COMPONENTS IN THE ARTWORKS OF CONTEMPORARY CG ARTISTS – THE PROBLEM OF EXHIBITING AND PERCEIVING DIGITAL ART OBJECTS

В статье поднимается проблема восприятия объектов цифрового искусства и дизайна как самостоятельных произведений современного искусства. Проводится анализ типологии цифровой графики. Рассматриваются особенности формирования художественного вкуса у современного поколения художников. Делается вывод о восприятии цифровыми художниками своих работ в рамках сложившейся системы художественных ценностей.

The article raises the problem of perception of digital art and design objects as independent works of contemporary art. The typology of digital graphics is analyzed. The features of the formation of artistic taste in the modern generation of artists are considered. A conclusion is made about the perception of their works by digital artists within the framework of the established system of artistic values.

Ключевые слова: CG Art, 2D-художник, концепт-арт, цифровая иллюстрация, цифровое искусство, проектирование, цифровая индустрия развлечений, художественно-промышленное образование, проектная культура цифрового искусства и дизайна.
Keywords: CG Art, 2D-artist, concept art, digital illustration, digital art, design, digital entertainment industry, art and industry education, design-culture of digital art and design.

В последние десятилетия художественно-промышленное образование претерпевает значительные перемены, связанные с активным развитием цифровых технологий и изменением методов проектирования и производства итоговых изделий. Постепенно в течение двух первых десятилетий XXI века многие творческие и рабочие процессы, связанные с визуальным проектированием, были оцифрованы. В связи с чем сформировались новые направления художественно-промышленной деятельности, полностью интегрированные в цифровую среду.

Закономерно, что такое активное изменение в уже устоявшихся за более чем полвека творческих и проектировочных процессах вызвало разделение в профессиональной художественной среде. Активный перенос рабочих процессов в цифровое пространство повлиял не только на методики образования, но и сформировал новый вид творческой деятельности — цифровое искусство. Безусловно, первым может

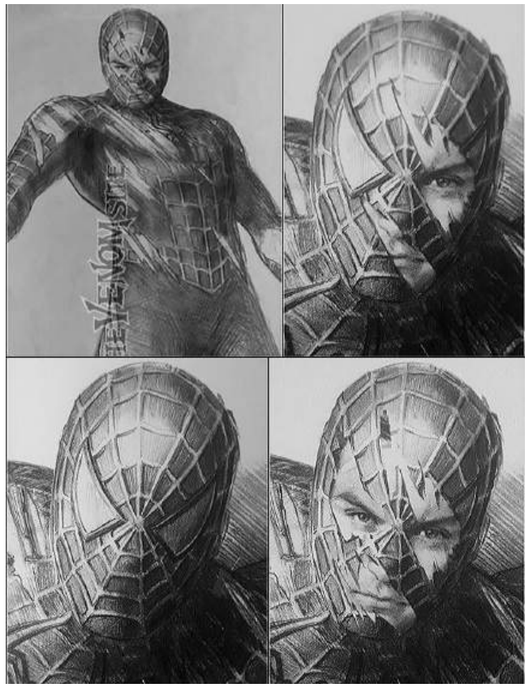
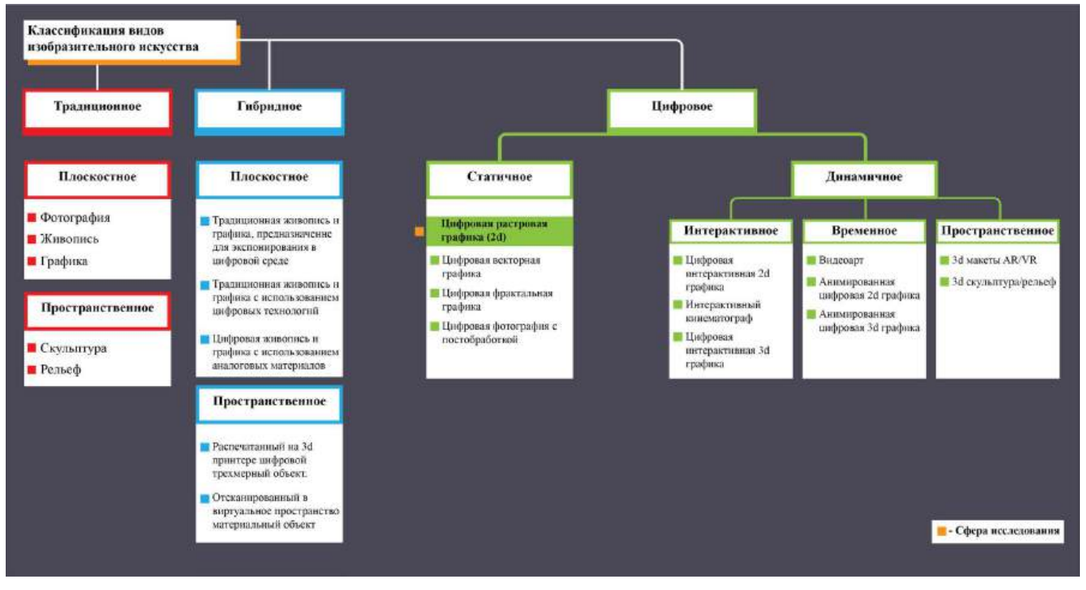


Рис. 1. Концепт-арт к фильму «Человек паук враг в отражении». 2008

прийти на ум либо оцифровка уже существующих произведений традиционного искусства, либо мультимедийные проекты/перфомансы, нацеленные на деконструкцию привычного. Несомненно, все проявления современного искусства и дизайна в виртуальном пространстве являются частью огромного нового направления. «Разумеется, цифровое искусство не возникло в истории искусства из вакуума; оно тесно связано с художественными течениями предыдущих периодов, в частности с дадаизмом... и концептуальным искусством» [7; с. 11]. Тем не менее в статье будут затрагиваться вопросы более камерного характера, а именно проблематика экспонирования современных цифровых художников, занимающихся цифровой двухмерной графикой.

В ходе развития виртуального пространства создавалось множество инструментов и программ для оптимизации внутренних рабочих процессов. В том числе помимо различного технического программного обеспечения, начали появляться программы, имеющие в своем арсенале инструменты цифровой графики, имитирующие традиционные инструменты художника: «Графические редакторы полностью моделируют и копируют традиционные инструменты художника. Цифровая живопись базируется на тех же академических законах, что и традиционная...» [6; с. 102]. Главной задачей таких инструментов была оптимизация рабочего процесса художников и дизайнеров для экономии рабочего времени и сокращении сроков производства раз-

Рис. 2. Таблица виды ИЗО



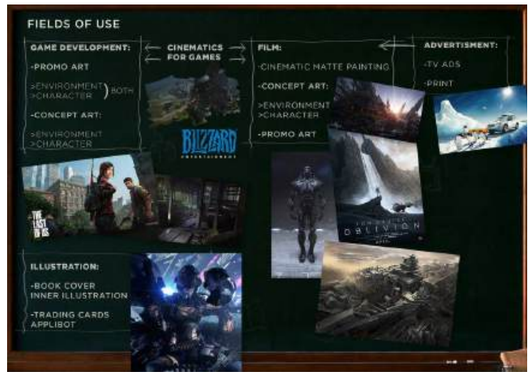




Рис. 3. Сфера деятельности цифрового художника

Рис. 4. The Last of Us Part 2 Frozen Stream. Художник Sathish kumar. 2020

личных сложносоставных мультимедийных проектов, где кроме работы 2D-художника требовались и другие специалисты, например, 3D-художники и аниматоры. Безусловно, изменения не происходили одновременно. Вплоть до конца первого десятилетия XXI века в работе концепт-художников для кино все еще часто встречались классические эскизы и раскадровки, выполненные на бумаге (рис. 1). Тем не менее востребованность работы художника и дизайнера именно в цифровой среде возрастала с каждым годом, так как ведение проекта сразу в цифровом пространстве позволяет не только экономить рабочее время одного конкретного специалиста, но и ускоряет работу в команде за счет унификации общей цифровой среды.

Развитие цифровых творческих специальностей запустило процесс формирования нового направления в изобразительном искусстве и визуальном дизайне: CG Art, то есть computer graphic art — графика, созданная посредством компьютера. Нынешние модели визуальных генеративных нейросетей, натренированные на миллионах работах цифровых художников, созданных за последние два десятилетия, лишь подтверждают тезис о востребованности такого искусства у современного потребителя [8; с. 6]. Акцент на повсеместную цифровизацию рабочего процесса не мог не отразиться и на мышлении целого нового поколения специалистов, занимающихся визуальным дизайном и иллюстрацией для огромного пласта продуктов, таких как кино, видеоигры, книжная иллюстрация, комиксы и т. д. Тем самым постепенно цифровой инструментарий стал не только утилитарным решением, но и единственным способом творческого самовыражения многих современных художников.

Цифровая 2D-графика — это новое направление в цифровом искусстве, и по своим формальным художественным признакам оно может быть сравнимо с классическими образцами изобразительного искусства, а также несет в себе зачастую и продуманный проектный подход [2]. На примере работ цифровых 2D-художников в статье будет рассмотрена проблематика станковой значимости цифровой графики, а также роль цифрового художника в современных медиа.

Первоочередной задачей является определение места цифровой двухмерной графики в производственном процессе различных мультимедиа продуктов и формулирование типологии графических объектов для их дальнейшей каталогизации. В ходе проведения классификации произведений цифрового искусства в современных реалиях приоритет стоит отдавать маркерам, указывающим на проектные задачи, заложенные в каждом конкретном объекте исследования, исходя из прикладной и проектной направленности цифрового 2D-искусства, а также в отсутствии возможности применения к цифровым медиа устоявшейся у искусствоведов системы классификации произведений изобразительного искусства по материальным признакам. В цифровом пространстве разделение изображений по технике их выполнения является весьма субъективным методом анализа, так как в силу особенностей среды различия между традиционными понятиями живопись и графика размываются. «Растровая графика (рис. 5, 6) является цифровым аналогом традиционной живописи и имеет технологические возможности для работы с цветом, тоном и композицией. Инструментарий растровых цифровых редакторов имеет много аналогий с реальными традиционными инструментами художника. Цифровая растровая живопись работает по тем же законам композиции, цвета и тона, что и традиционный аналог. Растровая графика состоит из сетки пикселей, количество которых влияет на четкость и качество изображения. Стоит отметить, что именно растровая графика в силу своей гибкости использует-

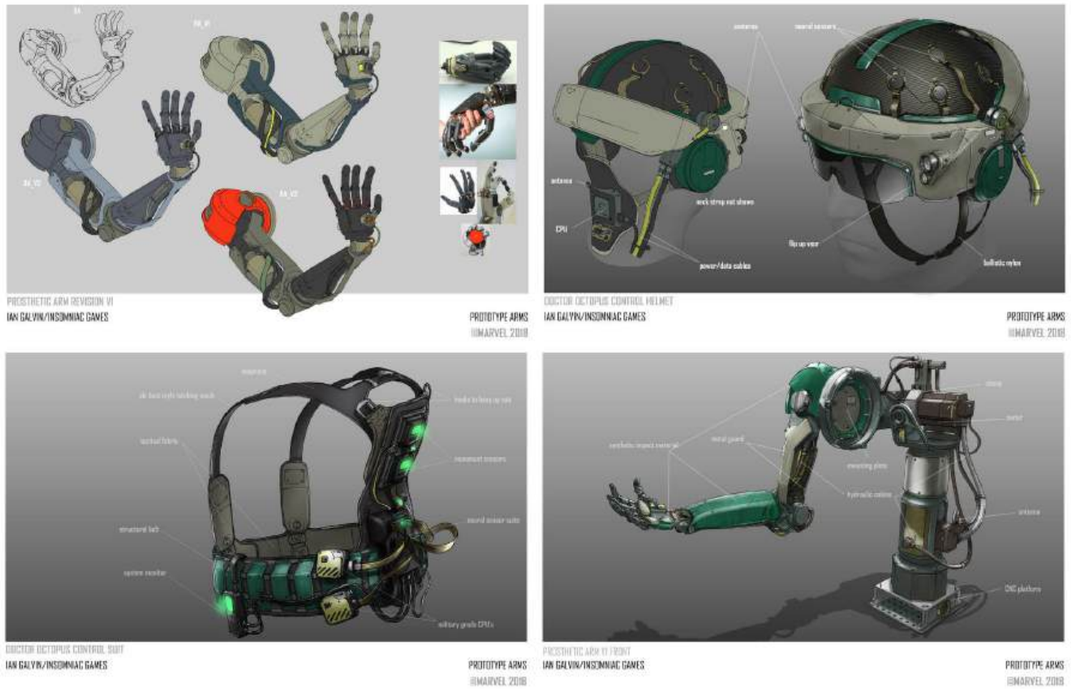


Рис. 5. Ian Galvin. Spiderman PS4 Doctor Octopus Character Props. 2018

ся для техники цифровой живописи и концептуальных производственных эскизов» [4; с. 31–32] (рис. 2) [5].

Современная отрасль цифрового искусства и визуального дизайна в первую очередь ориентирована на индустрию развлечений: видеоигры, кинематограф, мультипликация, книжные иллюстрации, комиксы и коллекционные карточные игры — все это основные направления творческой и профессиональной деятельности (рис. 3). Подвидов и узкоспециализированных направлений в таких творческих профессиях сейчас огромное множество, так как проекты, над которыми работают современные цифровые художники, на сегодняшний день являются сложносоставными мультимедийными продуктами, где у каждого члена команды разработки своя роль, но обобщая, можно выделить два главных вектора работы цифровых 2D-художников: концепт-арт и иллюстрация.

В концепт-арте главной задачей является передача идеи, заложенной в работу. Если рассматривать более подробно, то визуально ясное отражение идеи, предлагающей решение поставленной технической задачи или проблемы: «Как уже упоминалось ранее, концепт-арт можно разделить на два больших направления: концепт-арт персонажей и концепт-арт окружения. Сам же термин “концепт-арт” является более творческой и свободной версией концепт-дизайна. Если говорить точнее, то концепт-арт это и есть концепт-дизайн, но с упором на художественный и визуальный язык. При этом, как и в дизайн-проектировании, концепт-арты могут продумываться с точки зрения функционализма и эргономики. Также кроме дизайн-мышления, как основополагающего теоретического стержня, для концепт-искусства характерна экспрессивность и этюдность. Центральной задачей концепта является сугубо точная и ясная передача основной визуальной идеи. Задачи перед концепт-художниками могут стоять разные, и тем более различным может быть итоговый результат: от живописных пейзажей до чертежей несуществующих промышленных приборов — все это является частью сферы деятельности 2D концепт-художника» [2; с. 148] (рис. 4). В профессиональные задачи концепт-художника входит сопровождение проекта с самого начала его разработки: эскизы локаций для кино, дизайн персонажей для видеоигр, создание раскадровок и разработка визуального стиля, а также многое другое. Каждый отдельный художник специализируется на своих задачах, что, безусловно, не исключает возможности пополнения своего портфолио работами, отходящими от того, чем автор занимается на своей основной работе: «Вкратце — если студия

нанимает новичка или того, кто только что выпустился из худшколы, скорее всего, вам уготовано место в определённом отделе, занятом конкретной узконаправленной деятельностью. Даже если вы неплохой рассказчик, нужно понимать — сценарии здесь уже пишут выпускники литературного факультета Гарварда, а вам нужно моделить пожарные гидранты» [10]. Итоговый результат работы концепт-художника зачастую носит лишь утилитарный характер и предназначен в первую очередь для донесения определённой идеи через визуальную составляющую (рис. 5). Вместе с тем утилитарность концептов не отрицает возможности их оценки с точки зрения самостоятельных визуальных объектов современного искусства. Так, например, концепт-арты окружения, схожи с живописными этюдами и пейзажными полотнами классиков XIX–XX веков, за тем лишь исключением, что на них запечатлены виды, которых никогда не существовало (рис. 6). Художник Gabriel Yeganyan в своих работах «Bogano» для видеоигры «Star Wars: Jedi Fallen Order» грамотно оперирует такими средствами художественной выразительности, как композиция в пейзаже, воздушной и линейной перспективой, светотенью и колоритом (рис. 7). Итоговый продукт, несмотря на свои явственные утилитарные качества и дизайнерский подход, демонстрирует зрителю наличие формальных художественных признаков, свойственных классическому пейзажному жанру. Помимо центральной работы, были опубликованы и дополнительные эскизы к ней, в которых художник детально показал структуру планеты и конструкций на ней (рис. 8), тем самым соединив дизайн-мышление и художественные средства выразительности для достижения требуемого эффекта.

В отличие от концепт-арта окружения, где первостепенно важны композиция и колорит (что и роднит это направление с классической пейзажной живописью), концепт-арт персонажей (в том числе и пропсов — объектов в 3D-моделировании) более аскетичен в используемых средствах художественной выразительности (рис. 9). Итоговый результат может представлять самостоятельную художественную ценность, как, например, литографии и плакаты таких художников, как Альфонс Муха, Жюль Шере, Сальвадор Дали и Норман Роквелл, которые изначально тоже носили утилитарный характер, выступая в качестве рекламы продуктов или обложек периодических изданий. Среди концепт-художников по персонажам можно найти множество авторов, чьи работы отличаются не только выразительным и оригинальным художественным языком, но и носят отпечаток психологизма, свойственный профессиональной портретной живописи (рис. 10). При этом важно не забывать, что главной задачей концепт-художника является грамотная передача





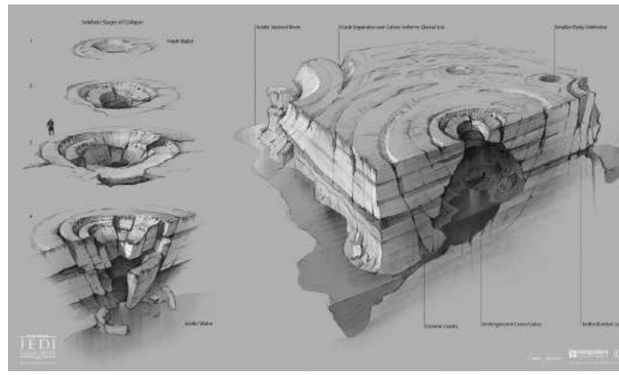


Рис. 6. Wildness The lament of the skeleton. Художник Wang YZ. 2024

Рис. 7. Gabriel Yeganyan. Bogano. 2020

Рис. 8. Gabriel Yeganyan. Bogano. Детали. 2020



Рис. 9. Keith Christensen. My Spacing Guild Designs for DUNE. 2021

Рис. 10. Sofia Scogli. Maga Sofi final paintjpg. 2023

понятным визуальным языком идеи, чтобы последующие звенья производственной цепи смогли на основе концептов продолжить разработку и реализацию проекта. Кроме профессиональной деятельности многие художники создают авторские работы либо для самовыражения и развития, либо как наполнение для своего портфолио (многие работы авторов могут быть не выставлены в профилях художников, так как являются собственностью студий, и их авторы ограничены в возможности их публикации).

Цифровая иллюстрация — второе крупное направление в цифровом искусстве. К цифровой иллюстрации можно отнести множество поджанров, таких как key art (ключевое изображение — главная фирменная иллюстрация проекта, которая сочетает в себе основные эмоционально-смысловые атрибуты бренда) (рис. 11) или splash art (иллюстрация, которая создана специально для иконки героя). Термин заимствован из комиксов, где сплеш-артом (splash art) называли иллюстрацию, занимающую весь разворот (рис. 12). Помимо новых направлений в мультимедийном дизайне и искусстве создаются цифровые иллюстрации и для более традиционных видов прикладного искусства и дизайна: постеры, обложки для книг и комиксов, иллюстрации для коллекционных карточных игр и многое другое. Главным отличием от концепт-арта является то, что цифровая иллюстрация не только используется в процессе разработки того или иного продукта, но она также может использоваться в его финальной версии или даже репрезентовать ее (рис. 13).



Если обобщить все направления в цифровой иллюстрации и суммировать их общие черты, термин «коммерческая иллюстрация» как нельзя более точно определяет главную задачу таких объектов цифровой графики: репрезентация продукта или его элементов в соответствии с поставленными задачами. Многие иллюстрации не выставляются на обозрение широкой публики и используются во внутренних рабочих презентациях проекта перед инвесторами или издателями. В таком случае с точки зрения функционального назначения иллюстрация становится ближе к концепт-арту. Также одной из особенностей современной цифровой индустрии стал временной феномен, используемый для мультимедийных синергетических проектов, где изменение визуальной стилистики с ходом развития проекта в течение продолжительного временного отрезка можно наблюдать как раз через иллюстрации, относящиеся к разным периодам существования такого мультимедиа продукта (рис. 14, 15).

Сама по себе коммерческая иллюстрация, в первую очередь, является продуктом дизайна, так как содержит в себе не только самодостаточный визуальный образ, но и интегрирует его сообразно с остальными элементами продукта, придерживаясь общей для проекта стилистической концепции (рис. 16). Изменение иллюстрации возможно в соответствии с требованиями, указанными в техническом задании, или же изменение ее композиции с интеграцией элементов графического дизайна, например, за счет верстки текста поверх изображения или добавления элементов интерфейса. Но несмотря на все вышеперечисленные черты, характерные для прикладного объекта, цифровая иллюстрация обладает и самостоятельной художественной ценностью, она замещает собой термин «станковая картина», так как в процессе формирования цифрового направления в искусстве самостоятельное понятие «картина» растворилось в иллюстрации в угоду особенностям цифрового пространства и отсутствием как такого понятия оригинала произведения. Налицо ситуация, более знакомая писателям, композиторам и артистам, когда скопировать авторский контент можно одним щелчком мыши. Цифровые художники относятся к своему творчеству совершенно иначе, понимая, что ценность имеет в основном их квалификация как специалистов, а не количество картин в их «галерее». Поэтому в процессе становления и формирования сообщества цифровых художников, закрепилась терминология, характерная для прикладного изобразительного искусства и дизайн-проектирования.

За последние десять лет ситуация в цифровых медиа изменилась. Основную информацию человек ежедневно получает в основном через смартфон или







Рис. 11. Vitalii Smyk. Far Cry 6. Key art. Horse chase. 2021

Рис. 12. Grafit Studio. Arena of Valor Jinnar skin. 2021

Рис. 13. Greg Rutkowski. Slinn voda the rising deep. 2018





Рис. 14. World of Warcraft Burning Crusade Splash art. 2009

Рис. 15. World of Warcraft Dragonfly Splash art. 2022

Рис. 16. Patrik Björkström. Magic Dart Frog. 2018

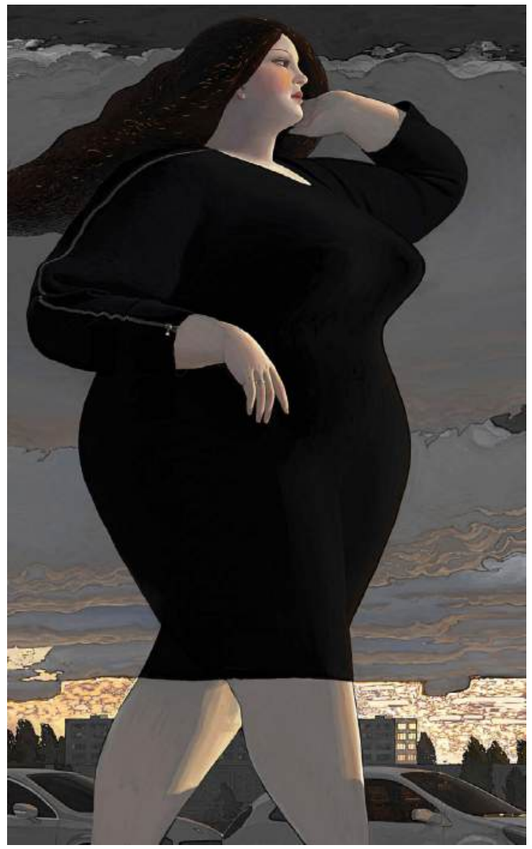
Рис. 17. Андрей Сурнов. Вечер

компьютер, что определяет потребляемый им тип контента. Цифровая графика из нишевого и технического продукта переросла в полноценный вид цифрового искусства, который зачастую более доступен рядовому пользователю, чем образцы современного и классического станкового искусства (рис. 17).

Несомненно, многих художников и дизайнеров, занимающихся созданием цифровых объектов, все также волнует проблема оригинала. Что им может являться в цифровом пространстве. Нельзя назвать бескомпромиссно верными такое решение на NFT, так как оно и подобные ему системы шифрования пытаются свести всю ценность цифрового искусства не к его содержательному аспекту, а лишь к вопросу его уникальности как аналогового объекта [1; с. 120]. Массовому зрителю, конечно, требуется время, чтобы адаптироваться к новым реалиям цифрового искусства. Немаловажным является также техническая сторона вопроса — доступность виртуального пространства. Несомненно, молодое поколение зрителей воспринимает цифровой источник информации значительно лучше аналогового, и тем важнее доносить до такого зрителя объекты визуального дизайна достойного уровня для воспитания эстетического вкуса и формирования богатой библиотеки визуальных образов, тем более что на сегодняшний день существует множество цифровых художников, чьи работы не только являются объектами дизайна, но и имеют все признаки самостоятельных станковых произведений искусства [3].

В силу отсутствия комплексного профессионального художественного образования многие современные цифровые художники, большинство из которых являются самоучками, не воспринимают свою деятельность как часть современной художественной культуры, противопоставляя себя традиционной системе изобразительного искусства, что ведет к обесцениванию художественного потен-





циала цифровых произведений. Отказ от участия в традиционных видах выставок также сублимирует проблему раскола в среде традиционных и цифровых художников.

Казалось бы, современный дизайнер может выступить соединительным звеном, совмещающим в себе современный подход к проектированию и профессиональное художественное образование, но, к сожалению, на текущий момент программы подготовки дизайнеров и прикладных художников в отечественных художественных вузах не совмещают изучение академических дисциплин и интеграцию их в цифровое пространство, разделяя академическое художественное образование, которое воспринимается как ненужный атавизм, и профессиональные проектировочные дисциплины. Требуется расширить как лекционные, так и практические программы подготовок, проведя масштабную работу по обновлению инструментов и подходов к образованию молодых специалистов в области цифрового искусства и дизайна. Синергия между классической строгановской школой и современным взглядом на работу цифрового художника и концепт-дизайнера не только привлечет молодые таланты, но и позволит качественно улучшить уровень подготовки молодых специалистов в России.

Список литературы:

1. Бодрийяр Жан. Символический обмен и смерть. - М.: Добросвет, 2000. - 387 с.

2. Васильев А.В. Компьютерные технологии в современном изобразительном искусстве. Цифровая 2D-графика в системе проектного мышления: дис. ... канд. искусствоведения по специальности 5.10.3 - Техническая эстетика и дизайн. - М., 2023.

3. Васильев А.В. Концепт-арт в кино: законы живописи в дизайне // Декоративное искусство и предметно-пространственная среда. Вестник МГХПА. - 2022. - № 2-2. - С. 281-291.

4. Некрасов Д.Ю. Художественная специфика цифрового искусства (на примере творчества художника кино): дис. ... канд. искусствоведения по специальности 17.00.03 - Кино-, теле- и другие экранные искусства. - М., 2015.

5. Некрасов Д.Ю. Классификация произведений изобразительного искусства в зависимости от носителя // Дизайн. Материалы. Технология. - 2015. - № 1 (36). - С. 41-47.

6. Перова О.В. Изображение фигуры человека с учетом возможностей современных графических редакторов // Молодой ученый. - 2018. - № 28 (214). - С. 102-105.

7. Пол Кристиана. Цифровое искусство. - М.: Ад Маргинем, 2020. - 272 с.

8. Соколов А.В. Три лика информационного общества // Культурологический журнал. - 2011. - № 2. - С. 1-10.

9. Некрасов Д.Ю. Использование современных цифровых технологий в подготовительном периоде работы художника-постановщика кино. Эстетическая оценка совмещения технологических и художественных приемов // Международная научно-практическая конференция «90-летие режиссерского факультета ВГИК», 16.11.2012. - М.: ВГИК, 2012. – URL: https://medium.com/@slam_jack (дата обращения 05.05.2024).

10. Как ворваться в игровую индустрию // Студия Графит. – URL: https://vk.com/@studiyagrafit-michael-pavlovich-kak-vorvatsya-v-igrovuu-industriu (дата обращения 05.05.2024).

М.Л. ПЕТЛИЦКАЯ
Магистрант, РГХПУ им. С.Г. Строганова

M.L. PETLITSKAYA
Master's student of the Russian State Stroganov University of Design and Applied Arts

ВИРТУАЛЬНОЕ ПРОСТРАНСТВО МЕТАМУЗЕЯ КАК ОБЪЕКТ ЦИФРОВОГО ИСКУССТВА

THE VIRTUAL SPACE OF THE METAMUSEUM AS AN OBJECT OF DIGITAL ART

В статье рассматривается влияние цифровых технологий на художественную проектную деятельность через призму Метапространства. Поскольку Метапространство еще не существует, в статье будут раскрыты основные его очертания, а также отличия от уже существующих аналогов, приведен реальный опыт проектирования, основанный на идее реализации Метапространствана примере работы «Художественные коллекции русского модернизма из собрания галереи Алекса Лахмана, Метапространство».

The article examines the impact of digital technologies on artistic design activities through the lens of Meta-space. Since Metaframe does not yet exist, the article will reveal its main outlines, as well as differences from existing analogues, and provide real-world design experience based on the idea of implementing Metaframe using the example of the work «Art Collections of Russian Modernism from the collection of the Alex Lakhman Gallery, Metaframe.»

Ключевые слова: Метавселенная, метамузей, метапространство, коллекция Алекса Лахмана, виртуальное пространство.
Keywords: Metaverse, metamuseum, metaspace, Alex Lachman collection, virtual space.

История зарождения Метапространства

Музейно-выставочное пространство переходит в цифровое поле и в этом цифровом мире есть свои необычные способы реализации, более расширенные, чем в реальном мире. Как концепция, Метавселенная начала свою реализацию через игровые индустрии, научно-фантастическую литературу и кинематограф. Метавселенная может быть использована для общения, искусства, работы и отдыха, объединяя в себе творчество, образование, гейминг, диджитал маркетинг, сетевые коммуникации, развлечения и онлайн-бизнес [1]. Она стала новейшей макроцелью для многих мировых технологических гигантов (рис. 1). Метавселенная — основная цель компании Epic Games, создателя игрового движка Unreal Engine и игры Fortnite. При помощи VR технологий происходит перемещение соцсетей и их систем коммуникаций в виртуальную реальность. Уже сейчас разрабатывают пространства, для встреч по работе и отдыха. Технологии, лежащие в основе Метавселенной, рассматриваются, как основа, для будущего виртуального онлайн-оффлайн взаимодействия. Несомненно, есть люди, которые предвидели появление пространства, подобного Метавселенной, одной из таких работ является научно-фантастический роман «Snow Crash (Лавина)» Нила Стивенсона, впервые описала и, по сути, придумала термины «Метавселенная» и «Аватар» [2].

Наиболее распространенные концепции Метавселенной происходят из научной фантастики. Здесь Метавселенная, как правило, изображается как своего рода «масштабный» интернет — проявление реальной реальности, но основанной на виртуальном мире, часто похожем на тематические парки, например, те, которые изображены в фильмах «Матрица» (1999) и «Первому игроку приготовиться» (2018). И хотя такие впечатления, вероятно, являются аспектом Метавселенной, однако, эта концепция ограничена, как, например, в фильме «Трон» (2010), в нем изображали Интернет как буквальную цифровую «информационную супермагистраль» из битов.

Характеристики Метапространства

Точно так же, как в 1982 году было трудно представить, каким будет Интернет 2020 года — и еще труднее донести это до тех, кто даже не «входил»



Рис. 1. Признаки формирующегося метапространства: перемещение соцсетей и коммуникаций в виртуальную среду, создание пространства для встреч и отдыха, создание технологий для будущего офф- и онлайн-взаимодействия

в него в то время, так и сейчас возникают трудности, чтобы представить Метавселенную. Важнейшее свойство метавселенной — эмоциональная убедительность и способность вызвать эмоциональные реакции [1]. Попробуем представить характеристики Метавселенной:

1. Постоянство — то есть она никогда не «сбросится», не будет «паузы», не «закончится», она просто будет продолжаться бесконечно

2. Живая синхронность — даже если будут происходить заранее запланированные и самодостаточные события, так же, как и в реальной жизни, Метавселенная будет живым опытом, который существует последовательно для всех и в режиме реального времени.

3. Отсутствие конкуренции пользователей, вызванной ограничениями, а также предоставление каждому пользователю индивидуальное чувство «присутствия» — каждый может быть частью Метавселенной и участвовать в конкретном событии, месте, деятельности вместе с другими пользователями, предоставляется свобода действия.

4. Полностью функционирующая экономика — частные лица и предприятия смогут создавать, владеть, инвестировать, продавать и получать вознаграждения за невероятно широкий спектр «работ», которые приносят «ценность», признанную другими пользователями.

5. Опыт, который охватывает как цифровой, так и физический миры, частные и публичные интернет-сети, а также открытые и закрытые платформы

6. Совместимость данных, цифровых предметов, активов, контента и так далее в каждом из этих опытов — например, ваш амулет из игры «Genshin», также может быть использован для украшения щита в другой игре, «Fortnite» или быть подарен другу через соц-сеть. Аналогичным образом, автомобиль, предназначенный для веб-сайта Porsche, может быть привлечен для работы на платформе Roblox, предназначенной для создания видеоигр. Сегодня цифровой мир в основном действует так, как будто это наш земной шар, имеющий много разных стран, в каждой стране своя валюта, и свои единицы измерения. Это похоже на то, что тебе нужно выбрать одни и те же кроссовки в разных странах, однако система размеров отличается в разных странах. Так и в нынешнем Интернете, на сегодняшний день нет единой учетной записи для всех интернет-ресурсов сразу.

7. Наполненность «контентом» и «опытом», созданным и управляемым невероятно широким кругом участников, некоторые из которых являются независимыми людьми, в то время как другие могут быть неформально организованными группами или коммерчески ориентированными предприятиями.

Есть еще несколько других предположений, чем именно будет являться Метавселенная, однако невозможно дать однозначный ответ из-за ряда факторов. Один из этих факторов заключается в том, будет ли у участников единая последовательная цифровая идентификация, или «аватар», которую они будут использовать во всех сферах Метавселенной. Это было бы действительно очень удобно, но вряд ли так действительно будет, поскольку скорее всего каждая крупная корпорация, такая как Яндекс или Apple, в Метавселенной захочет иметь свои собственные системы идентификации. Сегодня, например, существует несколько доминирующих систем учетных записей, но ни одна из них не имеет исчерпывающего охвата Интернета, и они часто накладываются одна на другую с ограниченным обменом, доступом к данным. К примеру, ваш айфон имеет учетную запись Apple ID, но, чтобы послушать музыку через «Яндекс Музыку» вам нужна еще одна учетная запись, уже в приложении «Яндекс Музыка», а, чтобы оплатить что-то через «Сбербанк онлайн», нужна еще одна учетная запись, но, конечно, было бы гораздо удобнее, чтобы учетная запись была едина для всех приложений и интернет ресурсов. Однако многие

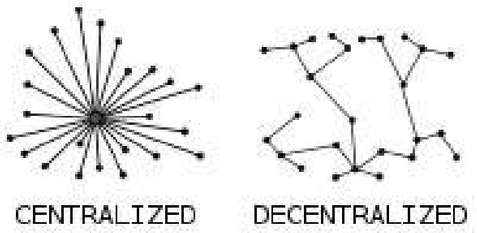




Рис. 2. Централизованное и децентрализованное метапространство

Рис. 3. Место метамузея в Метавселенной

копании уже приходят к созданию своих «экосистем», например, Яндекс, используя такие функции, как Алиса, Яндекс Музыка, Яндекс Еда, они настроенны на то, чтобы сопровождать человека от самого рождения до самой смерти, но единения между компаний, таких как Яндекс и Сбер, чтобы назвать это «Мета», к сожалению, пока еще не предвидится.

Существуют также разногласия по поводу того, насколько необходима совместимость в данном новшестве, чтобы Метавселенная действительно была «Метавселенной», а не просто эволюцией современного Интернета. Многие также спорят о том, может ли настоящая Метавселенная иметь одну компанию, главенствующую над всеми, как в фильме «Первому игроку приготовиться». Однако некоторые считают, что определение «Метапространство» требует, чтобы она была сильно децентрализованной платформой, то есть имеющей полноправное распределение функций и полномочий между несколькими компаниями (рис.2), тем самым сделать Метавселенную более доступной для всех платформой, с «открытым кодом», но это не означает отсутствие доминирующих закрытых платформ [2].

Другая идея связана с фундаментальной коммуникационной архитектурой Метавселенной. В то время, как современный Интернет структурирован вокруг отдельных серверов, «разговаривающих» друг с другом по мере необходимости, некоторые считают, что Метавселенная должна быть «проводной» и иметь один единый «платформу», в которой, непосредственно, будут располагаться серверы, непрерывно связанные друг с другом. Метавселенная представляет собой набор правил, устанавливаемых человеком с помощью которых производится взаимодействие между объектами. Но даже здесь нет единого мнения о том, как именно это будет работать, а также о необходимой степени децентрализации (рис. 2).

То, что привлекает пользователей в Метапространстве, это прежде всего уход от ограничений интерфейса, где переход от одного блока информации к другому осуществляется через скроллинг, то есть движение информации в двух плоскостях, и гиперссылки. Экран продолжает оставаться плоскостью, но мы наблюдаем движение информации, помимо в вертикальной и горизонтальной плоскостях, в третьей дополнительной плоскости «глубины». Мы ощущаем информацию как бесконечный свиток (переход от одного свитка к другому). В метапространстве мы работаем именно с системами коммуникации, которые расположены в среде, по-разному удалены/приближены к нам. Это создает иные эмоции, создает ощущение непосредственного контакта с информацией, пребывания внутри информационного поля. Помимо этого, в Метавселенной есть возможность создать «маску», аватар пользователя, сменить свой образ; построить параллельную реальность. А также, перед нами открывается возможность соединить все цифровые системы коммуникации воедино и «собрать» их в одном месте.

Совокупности, не относящиеся к термину Метапространство

Современные дизайнеры, художники, студенты дизайнерских вузов уже начинают осваивать метапространство как новый сложный объект проектирования. Однако, стоит, на наш взгляд, подумать о том, с чем часто, но некорректно, сравнивают Метавселенную. Хотя каждая из этих аналогий, вероятно, будет частью Метавселенной, но они не представляют Метавселенную в целом. Ниже приведен список областей деятельности, которые могут войти в то, что называется «Метавселенной», однако по отдельности пока еще не могут рассматриваться в качестве полноценных примеров ее существования.

1. «Виртуальный мир». Виртуальные миры и игры с персонажами, управляемыми искусственным



Рис. 4. Аналоги проектов виртуальных музеев: Expo, Корея; Анастасия Капралова, интерьер Планетария, дипломный проект, Санкт-Петербург

интеллектом или же реальными людьми в режиме реального времени, существуют десятилетиями. Это не «мета» (по-гречески «за пределами»), просто синтетическая и вымышленная вселенная, предназначенная для одной цели — игра.

2. «Виртуальное пространство». Цифровой контент, такой как Second Life, часто рассматривается как «прото-Метавселенные», потому что:

— не хватает игровых целей или системных навыков;

— предлагают почти синхронные обновления контента;

— есть реальные люди, представленные цифровыми аватарами.

Однако этих атрибутов недостаточно для Метавселенной.

3. «Виртуальная реальность». VR — это способ испытать виртуальный мир или пространство. Ощущение присутствия в цифровом мире — это еще не Метавселенная. Это все равно, что сказать, что у вас процветающий город, только потому что вы можете увидеть и прогуляться вокруг него.

4. «Цифровая и виртуальная экономика». Они тоже уже существуют. Отдельные игры, такие как World of Warcraft, уже давно имеют функционирующие экономики, в которых реальные люди торгуют виртуальными товарами за реальные деньги или выполняют виртуальные задачи в обмен на реальные деньги. Кроме того, такие платформы, как Mechanical Turk от Amazon, а также такие технологии, как Bitcoin, основаны на найме частных лиц, предприятий, вычислительной мощности для выполнения виртуальных и цифровых задач. Мы уже совершаем масштабные сделки для чисто цифровых предметов для чисто цифровой деятельности через чисто цифровые рынки. И примером тому служит цифровая продажа предметов виртуального искусства, NFT.

5. «Игра». В игре Fortnite есть много элементов Метавселенной, которые можно обозначить как: последовательную идентичность, которая охватывает несколько закрытых платформ; наличие шлюзов к множеству опытов, некоторые из которых являются чисто социальными; компенсацию создателям при создании нового контента и т.д. Однако, как и в случае с фильмом «Первому игроку приготовиться», эта игра остается слишком узконаправленной. Хотя Метавселенная может иметь некоторые игровые цели, включать игры и геймификацию, она сама по себе не является игрой и не ориентирована на конкретные цели.

6. «Новый магазин приложений». Просто перенести в виртуальную реальность существующие ныне различные приложения не будет иметь никакого смысла, поскольку все, что нас окружает сейчас в плане онлайн-ресурсов должно будет пройти достоверную фильтрацию и адаптацию перед включением в Метапространство.

7. «Новая платформа пользовательского контента». Метавселенная — это не просто еще одна платформа, похожая на RuTube или социальные сети, на которых бесчисленное количество людей могут «создавать», «делиться» и «монетизировать» контент, и где самый популярный контент представляет собой лишь малую долю от общего потребления. Возможно, Метавселенная станет местом инвестиций и функционирования экономики.

Проще говоря, можно представить себе Метавселенную в духе фильма «Кошмар перед Рождеством» продюсера и сценариста Тима Бертона. Это

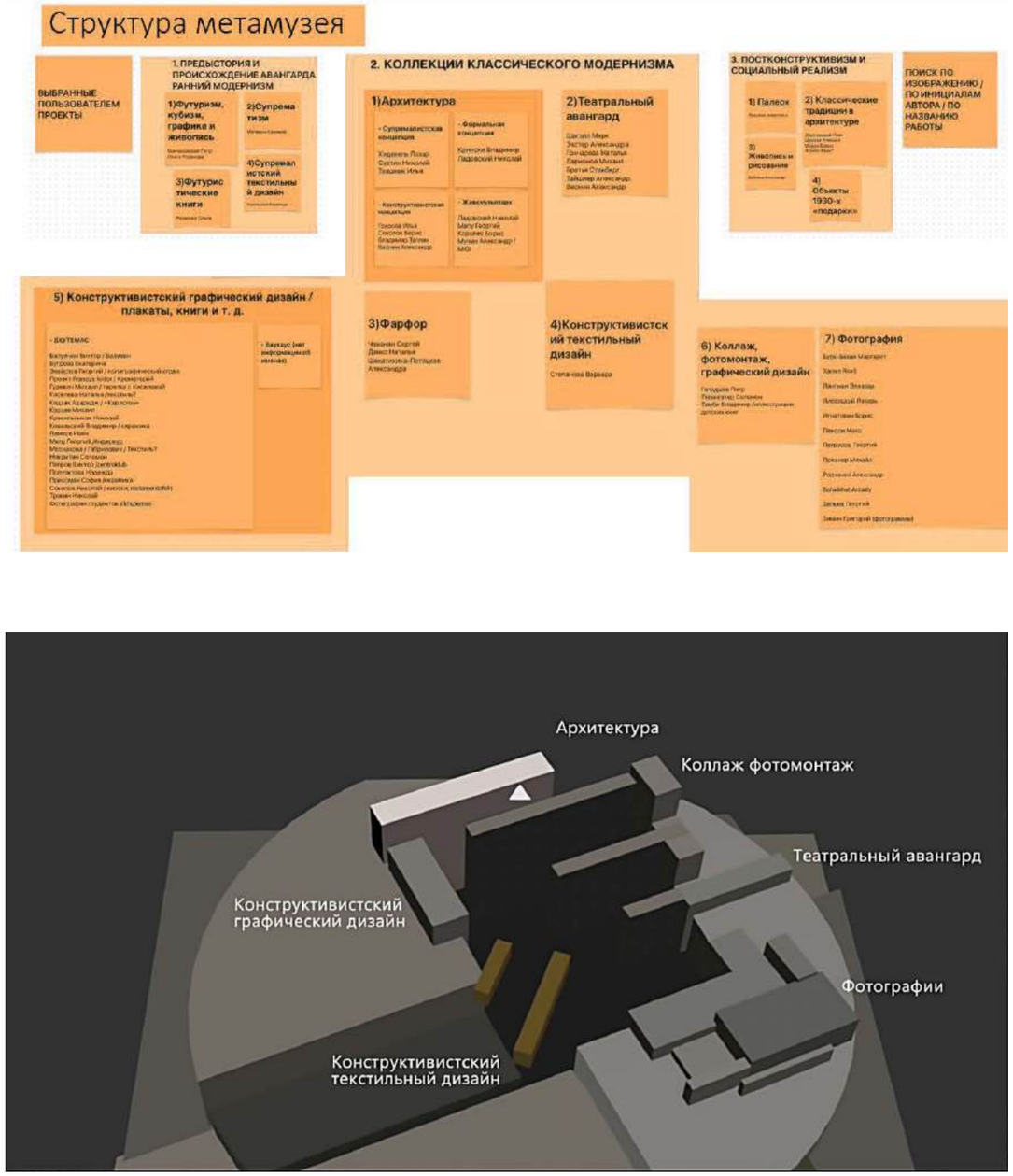


Рис. 5. Структура метамузея на основе коллекции Алекс Лахмана

Рис. 6. 3-D модель Проуна Эль Лисицкого как виртуальное пространство коллекции

может быть точка в информационном пространстве, где можно войти в любой опыт или деятельность, потенциально удовлетворить почти любую из своих потребностей, и встретить там всех, кого вы знаете. Эта система похожа на функционирование гипертекста, то есть система, состоящая из элементов контента, связанных межу собой при помощи перекрестных гиперссылок с еще более сложной системой взаимодействия и движения внутри этого поля.

Важно признать, что Метавселенная — это не игра, не аппаратное обеспечение или онлайн-опыт. Это все равно сказать, что отдельные элементы современного повседневного пользовательского опыта, игры или мобильная связь, поисковые системы — и есть Интернет. Интернет — это цифровые миры, устройства, услуги, веб-сайты и т. д. Интернет — это широкий набор протоколов, технологий и языков, а также устройств доступа и контента и общения поверх них. Метавселенная скорее всего будет платформой, состоящей из совокупности различных сфер таких как работа, образование, игры, путешествия, искусство и многое другое, включающее в себя крупные компании и рядовых пользователей.

В Метавселенной есть возможность наделять объекты другими свойствами, например, огонь сможет «бежать» по камням, как вода. Для метапространства есть свои специализированные «архитекторы», которые строят там свои «здания», обладающие своей функциональностью, есть свои законы физики, точнее абсолютное их отсутствие. Для того чтобы запустить в работу метапространство сначала коллекционеру необходимо обустроить виртуальное пространство. Метапространством нужно управлять, поэтому конечно же ему нужны свои металидеры. Суть в том, что для Метапространства необходимо практически все, что нужно для нашего реального мира. Инструментами для реализации Метавселенной является совокупность всех систем коммуникаций, которые у нас есть сейчас, то есть: интернет-сайты, мессенджеры, приложения, соцсети. Само Метапространство является средой, в которой реализуется Метавселенная, метамузей существует в Метавселенной. Однако и Метавселенная и Метамузей имеют единую среду для реализации — Метапространство (рис.3).

Художественные коллекции русского модернизма из собрания галереи Алекса Лахмана, Метапространство

В рамках магистерской работы «Художественные коллекции русского модернизма из собрания галереи Алекса Лахмана, Метапространство» мною из всей большой платформы Метавселенной был выбран сегмент, отвечающий за искусство, в котором и разработано пространство под коллекции.

В ходе работы вся коллекция Алекса Лахмана (произведения из его собрания постоянно участвуют во всех современных выставочных проектах ГТГ, ГМИИ им. А.С.Пушкина, МАММ и других в течение уже более двадцати лет, посвященных архитектуре, дизайну, фотоискусству, истории ВХУТЕМАСа и т.д.) были рассмотрены аналоги (рис. 4) систематизирована и структурирована на три направления: предыстория и происхождение авангарда, ранний модернизм; коллекции классического модернизма; постконструктивизм и социальный реализм. А затем структурирована по поднаправлениям, и далее по авторам (рис. 5, 6).

Позднее работа велась над сценариями использования, исходя из них было выявлено, что данное пространство должно не просто демонстрировать работы, но и обеспечивать коммуникацию между коллекционерами, деятелями искусства, научными работниками и департаментами реальных галерей. Каждый из пользователей получит новый опыт и неповторимое погружение в мир искусства коллекций русского модернизма, сможет открыть что-то новое для себя в прошлом и попробует заглянуть в будущее.

Примечания:

1. Лешкевич Т.Г. Метавселенная как макросдвиг современной культуры. // Вопросы философии. – 2024. –№4» С. 107-115.

2. Нил Стивенсон. Snow Crash (Лавина). Научно-фантастический роман Первая публикация: июнь 1992 г. URL: https://www.matthewball.co/all/themetaverse (дата обращения: 27.09.24).

М.А. ОБЕТКОВСКАЯ
Аспирант РГУ им. А.Н. Косыгина (Технология. Дизайн. Искусство)

M.A. OBETKOVSKAYA
Postgraduate student of the Kosygin Russian State University (Technology. Design. Art)

ВЛИЯНИЕ ЦИФРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ НА ФОРМИРОВАНИЕ АУТЕНТИЧНЫХ ХУДОЖЕСТВЕННЫХ ПРОГРАММ В СОВРЕМЕННОМ ДИЗАЙНЕ

THE INFLUENCE OF DIGITAL TECHNOLOGIES ON THE FORMATION OF AUTHENTIC ARTISTIC PROGRAMS IN MODERN DESIGN

В статье рассматривается влияние цифровых технологий на процессы создания и реализации аутентичных художественных программ в современном дизайне. В контексте изучения синтеза традиций и инноваций подчеркивается значение цифровых технологий как инструмента для сохранения культурного наследия и его трансформации. Особое внимание уделено роли цифровых платформ в образовательной и творческой деятельности, а также их влиянию на развитие компетенций будущих дизайнеров. Приводится анализ конкретных примеров использования цифрового дизайна в художественном образовании. Статья исследует перспективы применения цифровых технологий для решения задач современного художественного образования и проектно-художественной деятельности.

The article examines the impact of digital technologies on the creation and implementation of authentic art programs in modern design. In the context of studying the synthesis of traditions and innovations, the importance of digital technologies as a tool for preserving cultural heritage and its transformation is emphasized. Special attention is paid to the role of digital platforms in educational and creative activities, as well as their impact on the development of competencies of future designers. An analysis of specific examples of the use of digital design in art education is provided. The article explores the prospects of using digital technologies to solve the problems of modern art education and design and artistic activities.

Ключевые слова: цифровые технологии, аутентичный дизайн, художественное образование, проектно-художественная деятельность, синтез традиций и инноваций.
Keywords: digital technologies, authentic design, art education, project-artistic activity, synthesis of traditions and innovations.

Развитие современных технологий оказывает значительное влияние на все аспекты человеческой деятельности, включая искусство и дизайн. В XXI веке цифровые инструменты становятся неотъемлемой частью как художественного процесса, так и образовательной среды, способствуя формированию новых подходов к созданию аутентичных художественных программ. Этот процесс особенно заметен в сфере дизайна, где синтез традиционных методов и цифровых технологий позволяет художникам и дизайнерам находить новые формы выражения и взаимодействия с аудиторией.

Целью данной статьи является исследование влияния цифровых технологий на проектирование и реализацию художественных программ, сохраняя при этом аутентичность и культурное наследие. Вопросы адаптации традиционных методов через призму современных технологий и их роль в формировании новых компетенций для дизайнеров рассматриваются на примерах образовательных и художественных практик.

Цифровые технологии не только расширяют границы возможного в художественном проектировании, но и предлагают новые способы сохранения и трансформации культурного наследия [1, 2]. Многие дизайнеры и художники используют цифровые инструменты для создания произведений, которые основываются на традиционных формах, техниках и стилях, но выражают их через современные медиа.

Аутентичность, как ключевая составляющая культурных программ, не утрачивает своей значимости в эпоху цифровизации. Напротив, благодаря цифровым технологиям возможен более детализированный подход к воссозданию исторических традиций в дизайне, используя при этом современные возможности для их обновления и адаптации к текущим реалиям.

Так, технологии 3D-моделирования и виртуальной реальности позволяют не только сохранить оригинальные черты культурного наследия, но и предложить интерактивные формы взаимодействия с ним. Например, студенты и дизайнеры могут создавать цифровые реплики традиционного костюма или предметов декоративно-прикладного искусства, что не только повышает их компетенции в области технологий, но и способствует глубокому пониманию историко-культурного контекста.

Образование в сфере искусства и дизайна переживает значительную трансформацию под влиянием цифровых технологий. Современные образовательные программы включают в себя использование программного обеспечения для моделирования, анимации и других видов цифрового творчества [3]. Это не только повышает уровень подготовки специалистов, но и позволяет создавать новые форматы взаимодействия преподавателей и студентов.

Цифровые платформы дают возможность создавать уникальные обучающие программы, которые комбинируют традиционные методы обучения с современными технологиями [4]. В качестве примера можно рассмотреть использование систем дополненной реальности для изучения текстильного материаловедения или других аспектов художественного проектирования. Такие программы позволяют студентам не только учиться традиционным методам, но и осваивать современные инструменты, которые пригодятся им в дальнейшей профессиональной деятельности.

Таким образом, цифровые технологии способствуют как сохранению традиций, так и развитию новых художественных форм. Аутентичность в проектно-художественной деятельности не теряется, а наоборот, обогащается новыми смыслами и возможностями [3].

Современный дизайн все чаще обращается к идее синтеза, в которой инновации и традиции дополняют друг друга. В то время как цифровые технологии позволяют разрабатывать новые формы и методы создания произведений искусства, важную роль играет сохранение культурной аутентичности, на которой базируется проектирование многих программ.

Проектирование цифровых коллекций одежды, например, становится не просто инструментом модного дизайна, но и важной платформой для сохранения культурных кодов и наследия. В таких программах, как CLO3D, цифровое создание костюмов не только отражает современность, но и воспроизводит исторические и культурные аспекты. Аутентичность в таких проектах достигается через тщательное исследование исторических источников и их адаптацию с использованием современных средств.

Благодаря новым технологиям появляется возможность разработки коллекций, которые будут доступны для широкой аудитории через цифровые платформы, сохраняя при этом элементы традиционного ремесла.

Цифровые технологии открывают огромные перспективы для современного дизайна. Во-первых, они позволяют расширять границы художественного проектирования, предлагая новые формы взаимодействия с аудиторией. Во-вторых, цифровые инструменты помогают сохранять культурное наследие, предлагая новые подходы к его адаптации и интерпретации.

Одним из перспективных направлений является использование искусственного интеллекта для создания новых форм в дизайне. В то же время важно, чтобы эти технологии использовались для сохранения аутентичности и культурной значимости художественных программ.

Цифровые технологии играют ключевую роль в формировании новых художественных программ, обеспечивая синтез традиций и инноваций. Влияние цифровых инструментов на сохранение культурного наследия, создание новых форм в искусстве невозможно переоценить. Важно продол-

жать исследование и развитие этого направления, чтобы сохранить аутентичность в условиях стремительно меняющегося мира.

Список литературы:

1. Васина С.А. Влияние цифровых технологий на современный дизайн // Наука, образование и культура. - 2024. - № 2 (68). - URL: https://cyberleninka.ru/article/n/vliyanie-tsifrovyh-tehnologiy-na-sovremennyy-dizayn (дата обращения: 12.09.2024).

2. Катханова Ю.Ф., Корыгин А.И. Влияние цифровых технологий на искусство // Преподаватель XXI века. - 2024. - № 2. Часть 1. - С. 222-231.

3. Кузнецова Е.Ю. Влияние цифровых технологий на традиционное искусство и дизайн костюма XXI века / Е. Ю. Кузнецова // Архитектон: известия вузов. - 2021. - № 1 (73). - С. 20.

4. Салтыкова Г.М. Цифровые технологии в дизайн-образовании и проектной деятельности / Г.М. Салтыкова, Д.А. Васильева // Преподаватель XXI века. - 2022. - № 3-1. - С. 224-230.

В.Д. УВАРОВ
Доктор искусствоведения, профессор, Российский государственный университет им. А.Н. Косыгина (Технологии. Дизайн. Искусство)

V.D. UVAROV
Doctor of Science (Art History), Ph. D. (Design), Professor of the Russian State University of Design and Technology named after A.N. Kosygin

ВАН СЮЕЖУЙ
Аспирант, Московский педагогический государственный университет (МПГУ)

VAN SUEJUY
Postgraduate student of the Moscow State Pedagogical University (MSPU)

ВЛИЯНИЕ СОВРЕМЕННЫХ ЦИФРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ НА СОВРЕМЕННОЕ СОСТОЯНИЕ ИСКУССТВА И ДИЗАЙНЕРСКОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

THE IMPACT OF MODERN DIGITAL TECHNOLOGIES ON THE CURRENT STATE OF ART AND DESIGN ACTIVITIES

С быстрым развитием науки и техники современные цифровые технологии стали важной силой в содействии социальному прогрессу и культурным инновациям. В области искусства и дизайна внедрение цифровых технологий не только значительно изменило традиционные методы работы и творческие средства, но и глубоко повлияло на выражение, распространение и эстетический опыт произведений искусства.

With the rapid development of science and technology, modern digital technologies have become an important force in promoting social progress and cultural innovation. In the field of art and design, the introduction of digital technologies has not only significantly changed traditional working methods and creative means, but has also profoundly influenced the expression, dissemination, and aesthetic experience of works of art.

Ключевые слова: художественное образование, китайское образование, художественная студия, арт-студия, дизайн.

Keywords: art education, Chinese education, art studio, art studio, design.

Целью статьи является исследование глубокого влияния современных цифровых технологий на текущее состояние деятельности в области искусства и дизайна, анализ изменений и проблем, которые они приносят, и прогнозирование будущих тенденций развития.

Актуальность темы обусловлена тем, что появление цифровых инструментов и программного обеспечения значительно повысило эффективность работы дизайнеров и художников. Традиционные трудоемкие и трудоемкие процессы, такие как ручное черчение и создание моделей, были заменены современными технологиями, такими как САПР (компьютерное проектирование), 3D-моделирование и цифровая живопись. Эти инструменты не только просты в использовании, но и могут соответствовать высокоточным и сложным требованиям к проектированию, делая сложные проектные задачи простыми и быстрыми. Например, в области архитектурного проектирования применение технологии BIM (Building Information Modeling) позволяет дизайнерам моделировать каждую деталь здания в виртуальной среде, тем самым обнаруживая и решая проблемы на ранних стадиях проектирования и значительно его сокращая.

Цифровые технологии предоставляют беспрецедентные средства для художественного творчества. Художники могут использовать цифровое программное обеспечение для обработки изображений, аудиоредактирования, видеосинтеза и т. д. для создания визуальных и звуковых эффектов, которых трудно достичь традиционными методами. Кроме того, применение таких технологий, как виртуальная реальность (VR) и дополненная реальность (AR), сделало произведения искусства захватывающими и интерактивными, значительно обогащая перцептивный опыт аудитории. Например, на выставках цифрового искусства посетители могут использовать устройства VR, чтобы войти в виртуальное художественное пространство, взаимодействовать с произведениями искусства и ощутить беспрецедентную художественную атмосферу.

Цифровые технологии делают формы выражения искусства и дизайнерских работ более диверсифицированными. Традиционные произведения искусства и дизайна часто ограничены такими факторами, как материалы и процессы, в то время как цифровые технологии разрушают эти ограничения, позволяя свободно демонстрировать работы в двухмерном, трехмерном и даже многомерном пространстве. Дизайнеры могут создавать насыщенные цветовые градиенты, сложные комбинации линий и преувеличенные графические эффекты с помощью цифровых медиа, делая работы более визуально впечатляющими и художественно привлекательными. В то же время цифровые технологии также позволяют дизайнерам предпринимать кросс-доменные творческие попытки интегрировать элементы из разных областей в свои работы и создавать уникальный художественный стиль.

Технология моделирования является важным применением цифровых технологий в области искусства и дизайна. С помощью технологии моделирования дизайнеры могут точно моделировать различные условия в реальной среде, чтобы завершить проектирование работ в виртуальной среде. Эта технология не только повышает точность и надежность конструкции, но и снижает риски и затраты в реальном производственном процессе. Например, в области автомобильного дизайна конструкторы могут использовать технологию моделирования для проведения аэродинамического анализа и испытаний на столкновение транспортных средств, чтобы гарантировать рациональность и безопасность конструкции.

Появление интернет-платформы значительно облегчило распространение и обмен произведениями искусства и дизайна. Дизайнеры и художники могут демонстрировать свои работы через интернет-платформу, общаться и сотрудничать с коллегами и аудиторией по всему миру. Такой способ распространения по регионам и времени значительно расширил аудиторию работ и увеличил популярность и влияние работ. В то же время интернет-платформа также предоставляет дизайнерам и художникам богатые ресурсы и инструменты, такие как онлайн-уроки, библиотеки материалов, сообщества дизайнеров и т. д., чтобы помочь им постоянно повышать свой творческий уровень [3].

Как важная часть интернет-платформы социальные сети сыграли важную роль в содействии распространению и обмену произведениями искусства и дизайна. Дизайнеры и художники могут публиковать свои работы через социальные сети, взаимодействовать с поклонниками и подписчиками и делиться своим творческим опытом и вдохновением. Социальные сети также обладают характеристиками вирусного распространения. Как только работа привлекает внимание, вызывает интерес и любовь, она быстро распространяется в социальных сетях, формируя мощный эффект распространения. Такой способ распространения не только увеличивает экспозицию работы, но и способствует общению и сотрудничеству в области искусства и дизайна [4].

Широкое применение цифровых технологий чрезвычайно упростило копирование и распространение произведений искусства и дизайна, но также привело к проблемам защиты авторских прав. Некоторые беззаконные элементы используют цифровые технологии для незаконного копирования и распространения чужих работ, серьезно нарушая авторские права оригинальных авторов. Поэтому повышение осведомленности о защите авторских прав, совершенствование правовой системы защиты авторских прав и продвижение технологий защиты авторских прав, таких как цифровые водяные знаки, стали неотложными вопросами, требующими решения.

Цифровое неравенство относится к разрыву между различными группами с точки зрения доступа к цифровым технологиям и их использованию. В области искусства и дизайна проблема цифрового неравенства также существует. Из-за ограничений экономических условий, образовательных ресурсов и других факторов некоторые регионы или группы не могут в полной мере пользоваться удобствами и преимуществами, предоставляемыми цифровыми технологиями, что ставит их в невыгодное положение в художественном творчестве и дизайнерской деятельности. Поэтому необходимы усилия правительства, общества и предприятий для сокращения цифрового разрыва и содействия сбалансированному развитию в области искусства и дизайна.

Хотя цифровые технологии повышают эффективность художественного творчества и дизайна, они также могут привести к тому, что техничность работ будет выше художественности, тем самым ослабляя художественное очарование работ. Некоторые дизайнеры и художники слишком полагаются на цифровые технологии и игнорируют суть и цель художественного творчества, что приводит к отсутствию креативности и индивидуальности в их работах. Поэтому при использовании цифровых технологий необходимо поддерживать баланс между технологиями и искусством и сосредоточиться на раскопках и выражении артистизма и гуманистического подтекста работы. Многочисленные формы цифровых медиатехнологий сломали ограничения пространства мышления дизайнеров, так что контент, создаваемый дизайнерами, больше не ограничивается тем, что они видят и слышат [5].

С непрерывным развитием таких технологий, как искусственный интеллект и большие данные, глубокая интеграция цифровизации и интеллекта станет важной тенденцией в области искусства и дизайна в будущем. Интеллектуальные технологии еще больше повысят эффективность дизайна и качество творчества, позволяя дизайнерам и художникам больше сосредоточиться на творчестве и художественном выражении. В то же время интеллектуальные технологии также предоставят аудитории более персонализированный и интеллектуальный художественный опыт и услуги. Взаимная интеграция цифровых медиатехнологий и современного арт-дизайна показывает с другой точки зрения, что нынешний уровень цифровых медиатехнологий в Китае уже весьма продвинут и отвечает требованиям современной эпохи [2].

Трансграничная интеграция и трансграничные инновации станут важным направлением развития в области искусства и дизайна в будущем. Цифровые технологии разрушают границы традиционного искусства и дизайна, позволяя элементам и мышлению из разных областей объединяться и сталкиваться друг с другом. Эта трансграничная интеграция будет вдохновлять новое творчество и вдохновение и способствовать инновациям и развитию в области искусства и дизайна. Например, трансграничная интеграция искусства с технологиями, бизнесом, образованием и другими областями может создавать более разнообразные и креативные произведения искусства и дизайна.

В процессе внедрения инноваций в искусство и дизайн также необходимо уделять внимание вопросам устойчивого развития и гуманистической заботы. Цифровые технологии должны служить устойчивому развитию человеческого общества, а также наследию и инновациям культуры. В художественном творчестве и дизайнерской деятельности мы должны сосредоточиться на применении и продвижении таких концепций, как защита окружающей среды, энергосбережение и устойчивость, уделяя при этом внимание гуманистическому подтексту и социальной ценности произведений, чтобы произведения искусства и дизайна могли стать важным носителем для передачи позитивной энергии и продвижения основных социалистических ценностей.

Популяризация цифровых технологий привела к глубоким изменениям в моделях образования в области искусства и дизайна. Традиционная очная модель обучения постепенно объединялась с новыми моделями образования, такими как онлайн-обучение и дистанционное образование, чтобы сформировать гибридную модель обучения. Эта модель обучения снимает ограничения региона и времени, позволяя студентам получать доступ к высококачественным образовательным ресурсам в любое время и в любом месте. В то же время применение цифровых технологий также сделало учебный контент более красочным. Благодаря виртуальным экспериментам, операциям моделирования и другим методам студенты могут более интуитивно понимать и усваивать профессиональные знания.

Цифровые технологии предоставляют богатую практическую платформу и инновационные инструменты для образования в области искусства и дизайна. Студенты могут использовать цифровое программное обеспечение для творческой практики и преобразовывать теоретические знания в реальные работы. В то же время цифровые технологии также побуждают студентов осуществлять трансграничные инновации, интегрировать элементы и мышление из разных областей в свои работы и развивать инновационное мышление студентов и возможности трансграничного сотрудничества. Кроме того, участвуя в выставках цифрового искусства, конкурсах дизайна и других мероприятиях, студенты могут демонстрировать свои работы, общаться и обмениваться с коллегами, а также дополнительно улучшать свои практические способности и уровень инноваций.

Развитие цифровых технологий способствовало совместному использованию и оптимизации образовательных ресурсов. Образовательные учреждения могут обмениваться высококачественными учебными ресурсами, библиотеками кейсов и программным обеспечением инструментов через онлайн-платформы для повышения эффективности использования учебных ресурсов. В то же время цифровые технологии также делают оценку обучения и обратную связь более своевременной и точной. Преподаватели могут собирать данные об обучении студентов через цифровые платформы обучения, понимать прогресс и трудности обучения студентов, а также предоставлять целевые рекомендации и помощь. Этот метод оценки обучения на основе данных помогает улучшить качество обучения и результаты обучения студентов.

Быстрое развитие цифровых технологий привело к тенденции диверсификации спроса на рынке искусства и дизайна. Эстетические и функ-

циональные требования потребителей к произведениям искусства и дизайна становятся все более разнообразными, и они выдвигают более высокие требования к инновациям, персонализации и интеллектуальности произведений. Поэтому дизайнерам и художникам необходимо постоянно обращать внимание на изменения в динамике рынка и потребительском спросе, а также своевременно корректировать свое творческое направление и стратегии дизайна для удовлетворения рыночного спроса.

Применение цифровых технологий способствовало реконструкции и оптимизации цепочки индустрии искусства и дизайна. Традиционный процесс проектирования и производства был заменен цифровыми и интеллектуальными методами производства, что сделало различные звенья промышленной цепочки более тесно связанными [6]. В то же время развитие цифровых технологий также породило новые промышленные формы и бизнес-модели, такие как цифровые платформы торговли искусством и залы виртуальной реальности, которые привнесли новую жизненную силу в индустрию искусства и дизайна. Развитие этих новых отраслей не только расширило каналы сбыта и рыночное пространство для произведений искусства и дизайна, но и способствовало интеграции и инновациям между отраслями.

На фоне цифровых технологий вопрос защиты интеллектуальной собственности произведений искусства и дизайна становится все более заметным. Доступность и простота цифровых технологий упрощает копирование и распространение произведений, но также увеличивает риск нарушения прав. Поэтому укрепление защиты интеллектуальной собственности стало ключом к поддержанию порядка на рынке и содействию здоровому развитию отрасли. Правительству и соответствующим учреждениям необходимо улучшить систему законодательства и правил в области интеллектуальной собственности и увеличить усилия по обеспечению соблюдения прав, в то же время дизайнерам и художникам также необходимо повысить свою осведомленность защите интеллектуальной собственности и принять эффективные меры для защиты своих произведений от нарушения прав.

Заключение

Влияние современных цифровых технологий на деятельность в области искусства и дизайна является всеобъемлющим. Они не только меняют способ и средства художественного творчества и дизайна, но и расширяют форму выражения и распространения произведений искусства и дизайна, в то же время это также приносит вызовы и проблемы, такие как защита авторских прав и цифровой разрыв. Однако эти вызовы и проблемы не могут остановить темпы цифровых технологий в содействии развитию искусства и дизайна. Напротив, мы должны активно реагировать на вызовы, решать проблемы и в полной мере использовать преимущества цифровых технологий для содействия инновациям и развитию в области искусства и дизайна. В будущем с развитием цифровых технологий и постоянным расширением сценариев их применения можно с уверенностью говорить, что область искусства и дизайна откроет лучшие перспективы развития.

Список литературы:

1. Ню Ихан. Влияние цифровых медиатехнологий на современное дизайнерское искусство // Исследования в области художественного образования. - 2017. - Вып. 7. - С. 61-62.

2. Дин Ся. Краткая дискуссия об интеграции цифровых медиатехнологий и современного арт-дизайна // Литературная жизнь. - 2018. - Проблема 1. - С. 47.

3. Тан Минши. О влиянии цифровых медиатехнологий на современный арт-дизайн // Новое царство красоты. - 2022. - Проблема 4. - С. 106-108.

4. Вэй Цзиньхуа. Новый медиа-арт-дизайн, сочетающий искусство и цифровые технологии // Мастерство и дизайн обуви. - 2023. - Вып. 7. - С. 120-122.

5. Уваров В.Д. Вопросы синтеза искусств в дизайне среды / Проблемы дизайна: теория, практика, образование: Материалы XIV Международной научно-методической конференции / Тематическое приложение к журналу «Открытое образование». - М.: МГУТУ, 2008. - С. 191-224.

6. Уваров В.Д. Проводимые в вузе научные исследования искусства мастеров текстильного перформанса как источник творческих инноваций/ Сборник научно-методических трудов «Ученые записки». Вып. 9. Межкультурная коммуникация. Дизайн. - М.: НОУВПО «СФГА», 2010. - С. 57-63.

Е.А. ЛАВРЕНТЬЕВА
Кандидат искусствоведения, доцент кафедры коммуникативного дизайна РГХПУ им. С.Г.Строганова

В.В. ХИМАЧ
Магистрант РГХПУ им. С.Г. Строганова

E.A. LAVRENTIEVA
Candidate of Art History, Assistant professor of the Department of Communicative Design of the Russian State Stroganov University of Design and Applied Arts

V.V. KHIMACH
Master's student of the Russian State Stroganov University of Design and Applied Arts

ТРАНСФОРМАЦИЯ ТРАДИЦИОННЫХ ВИДОВ ИСКУССТВА: СКУЛЬПТУРА, ЖИВОПИСЬ И ГРАФИКА В ЭПОХУ ЦИФРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

TRANSFORMATION OF TRADITIONAL ARTS: SCULPTURE, PAINTING AND GRAPHICS IN DIGITAL ERA

Цифровое искусство представляет собой медиум, в котором технологии играют ключевую роль в создании, хранении и распространении художественных произведений. Развитие компьютерных технологий трансформировало традиционные медиумы, такие как графика, живопись и скульптура, предоставив художникам новые методы и инструменты для творчества. В статье исследуется эволюция цифрового искусства от первых экспериментов с компьютерной графикой до современных мультимедийных инсталляций и AR-проектов. Рассмотрены примеры работ, сочетающих традиционные и цифровые техники, а также влияние таких технологий, как 3D-печать, искусственный интеллект и блокчейн, на художественный процесс. Основное внимание уделено взаимодействию традиций и инноваций в цифровом искусстве и его роли в изменении восприятия и взаимодействия с культурным наследием.

Digital art represents a medium in which technology plays a key role in the creation, storage, and dissemination of artistic works. The development of computer technologies has transformed traditional media such as graphics, painting, and sculpture, providing artists with new methods and tools for creativity. This article explores the evolution of digital art, from early experiments with computer graphics to modern multimedia installations and AR projects. It examines examples of works that combine traditional and digital techniques, as well as the impact of technologies such as 3D printing, artificial intelligence, and blockchain on the artistic process. The focus is on the interaction between tradition and innovation in digital art and its role in reshaping the perception and engagement with cultural heritage.

Ключевые слова: цифровое искусство, медиаискусство, мультимедийные инсталляции, графика, живопись, скульптура, 3D-печать, искусственный интеллект, блокчейн, традиции и инновации, художественная культура цифрового искусства и дизайна.
Keywords: digital art, media art, multimedia installations, graphics, painting, sculpture, 3D printing, artificial intelligence, blockchain, tradition, and innovation, artistic culture of digital art and design.

Цифровое искусство — это медиум, где компьютерные технологии играют ключевую роль в создании, хранении и распространении произведений, создаваемых художниками. Современные технологии трансформировали традиционные виды искусства — графику, живопись, скульптуру, размыв границы между аналоговыми и цифровыми техниками. Художники могут создавать гибридные работы, комбинируя классические и цифровые средства. В компьютерном искусстве особое значение имеют гибкость и адаптивность: произведения легко тиражировать и демонстрировать в различных масштабах и форматах.

Исторически технические новшества всегда трансформировали искусство, расширяя его формы и спектр средств выразительности. В эпоху цифровизации эта тенденция усилилась, как и предсказывал Маршалл Маклюэн: новые медиа изменили восприятие и взаимодействие с миром [1].

Истоки цифрового искусства восходят к целому ряду технологических и культурных инноваций: в частности, к фотографии как одной из первых форм создания «нерукотворного» изображения с помощью света, а также к экспериментам Эдварда Мэйбриджа, которые заложили основы передачи движения и времени. Ласло Мохой-Надь и его эксперименты со светом как инструментом для создания динамических абстрактных образов вдохновили художников на синтез искусства и технологий.

В 1950-е годы первые опыты по работе с компьютерной графикой были проведены Бенджамином Лапоски — он создал рисунки с помощью осциллографа. В 1960-е годы программное обеспечение дало возможность художникам, таким как Георг Нис и А. Майкл Нолл, строить алгоритмические абстракции и популяризовать генеративное искусство. Программа AARON, разработанная Гарольдом Коэном, стала прорывом в области искусственного интеллекта, способного к художественному самовыражению.

К 1970-м годам эксперименты с цифровым искусством прочно вошли в художественные практики. Когда с помощью компьютеров художники начали создавать инопланетных существ для эффектных сцен в фантастических фильмах и видеоиграх, авангардное цифровое искусство постепенно утратило свою новаторскую остроту и превратилось в китч.

Примерно в это же время к цифровому искусству обратился живописец Константин Худяков. Вероятно, его знакомство с цифровой живописью началось через моделирование, что было тесно связано с его архитектурной практикой. Следует подчеркнуть, что компьютерная графика, способная моделировать реальность, уже тогда начала вытеснять традиционный рисунок, становясь незаменимым инструментом в работе архитекторов.

В 1980-е годы с появлением персональных компьютеров цифровое искусство стало намного доступнее — такие художники, как Морис Бенайон, создавали работы в виртуальной реальности. В начале 90-х интернет породил нет-арт, где цифровая структура стала сутью произведений, как в проектах Оли Лялиной. Современные художники Фридера Наке и Ольгу Тобрелутс используют цифровое пространство для создания мультимедийных инсталляций, исследующих культурные и символические темы.

Постмодернистская эстетика, ориентированная на единство формы и содержания, уступает место цифровым экспериментам. Современные художники адаптируют традиционные формы искусства под новые технологии, создавая мультимедийные объекты и виртуальные экспозиции. Синтез искусства и технологий открывает новые возможности для творчества и взаимодействия с аудиторией, стирая границы между жанрами и способствуя эволюции культурного наследия.

Рассмотрим влияние цифровых технологий на традиционные медиумы, такие как графика, живопись и скульптура. Выбор этих направлений обусловлен их исторической значимостью, а также тем, что они представляют собой основные виды творчества, знакомые и понятные массовому зрителю. В связи с этим становится особенно интересно наблюдать за изменением подходов художников к созданию произведений в условиях цифровизации, так как эти изменения служат своеобразной ниточкой для погружения в новую художественную среду, которая активно используется кураторами для организации выставок и создания выставочного контента. В данной статье будут представлены примеры как известных художников, так и студентов художественных вузов.

С приходом цифровых технологий графика претерпела значительные изменения, затронувшие как методы создания, так и восприятие произведений. От традиционных форм, таких как гравюра, до современной векторной графики — каждый этап адаптации изменял технические возможности и подходы к искусству.

Виппер в своей книге «Введении в историческое изучение искусства» описывает графику как искусство следа, связанное с каллиграфией и письмом. «Термин “графика” — греческого корня; он происходит от глагола graphein, что значит скрести, царапать, писать, рисовать. Так “графика” стала искусством, которое использует грифель — инструмент, который процарапывает, пишет» [2].

Современная цифровая графика, от портретов до мультимедийных объектов для кино и видеоигр, активно использует программное обеспечение, позволяющее создавать электронные изображения, синтезирующие традиционные и цифровые методы.

Цифровая иллюстрация позволяет быстро изменять и адаптировать визуальные стили, в том числе для электронных книг с анимацией и интерактивными элементами. Художники, например, бразильский иллюстратор Андре Дуччи, активно используют цифровые инструменты для создания иллюстраций в электронных книгах и интерактивных приложениях, что позволяет интегрировать анимацию и звук, обогащая визуальный опыт. В печатных книгах цифровые инструменты помогают создавать высококачественные иллюстрации с детальной проработкой, позволяя в дальнейшем интегрировать книгу в цифровое информационное поле.

Станковая графика, связанная с техниками шелкографии и литографии, сохраняет уникальность ручного исполнения. Сегодня художники создают рисунок вручную, затем обрабатывают его в графических редакторах, формируя гибридную графику, сочетающую традиционные и цифровые элементы. Примером такой работы является серия «Балет» студентки четвёртого курса факультета графики МГАХИ имени В.И. Сурикова Вероники Федорцовой, где цифровая обработка дополняет живые рисунки танцовщиц. В данной серии работ художница сочетает сканированные наброски с фотографиями и коллажем, создавая ощущение динамики и глубины. Одним из ключевых этапов шелкографии является растрирование, когда изображение разбивается на точки для контроля плотности и структуры, при этом мелкий растр даёт фотографическую точность, крупный — пластическое звучание. Разные уровни растра добавляют многослойности и тактильности, что помогает создать интересные пространственные решения.

С цифровыми технологиями в арсенал художника вошли новые методы, в частности, комбинаторика, позволяющая изменять цвета и формы с помощью алгоритмов. Эта техника особенно популярна в абстрактной и фигуративной графике, где цифровые алгоритмы автоматически изменяют композиции. Хенк Винигер, швейцарский художник и дизайнер, увлеченный комбинаторикой и визуальными парадоксами, создает многослойные объекты и невозможные фигуры. Одной из его главных тем является использование мозаичных узоров и тесселяций. Эта техника особенно популярна среди художников, вдохновленных творчеством Маурица Эшера, так как позволяет достичь интересных визуальных эффектов и иллюзий. Винигер использует эту технику, чтобы создавать иллюстрации и графику с яркими визуальными обманами и сложными структурами, напоминающими бесконечные фигуры или «невозможные» конструкции.

Сегодня границы графики расширились: с использованием таких программ, как Adobe Photoshop и Procreate, рисунок уходит в виртуальное пространство, а переходы между тональными слоями теперь создаются с помощью градиентов и фильтров. Однако, необходимо отметить, что цифровые техники также дополняют традиционный медиум, позволяя интегрировать достижения технологий в ремесленный процесс, рукотворный рисунок, созданный с помощью традиционных материалов, создавая особый вид гибридного искусства. Проект Марии Тюриной «Stereogramos» иллюстрирует интеграцию традиционных и цифровых методов: акварельные рисунки сканируются и анимируются, создавая многослойные изображения с бинокулярной глубиной. Это демонстрирует, как цифровые технологии могут обогащать традиционные практики, сохраняя при этом связь с материалом.

Создатель «формального метода» швейцарский теоретик искусства Генриху Вёльфлину в своем труде «Основные понятия истории искусств» представляет живопись как особый метод изображения, отличающийся от линейного стиля. Как отмечает Вёльфлин, «графический стиль видит в линиях, живописный — в массах». Живописное восприятие передаёт образы не через строгие контуры, а через массы, свет и тень, создавая целостное, динамичное впечатление. В живописном стиле линия теряет значение фиксированного контура, уступая место взаимодействию пятен и светотеневых масс, что создаёт ощущение текучести и непрерывного движения форм [3].

С развитием технологий в XX веке появилась цифровая живопись, основанная на создании изображений с помощью пикселей. Эта форма искусства использует растровую графику, что позволяет имитировать традиционные техники, такие как гуашь и масло, создавая сложные градации цвета и текстуры.

Цифровая живопись предлагает новые возможности для творчества, позволяя использовать современные планшеты и программы, такие как Adobe Photoshop и Procreate. Алексей Андреев — российский художник, работающий в области цифровой живописи и известный своим уникальным подходом, сочетает элементы сюрреализма и футуристические мотивы. С 2005 года он полностью перешел в цифровое искусство и концепт-арт, чему способствовало его сотрудничество с Георгием Данелией при создании ремейка фильма «Кин-дза-дза!». На формирование его стиля сильно повлияла эстетика мультипликации и её способность передавать движение на экране. Это стало одной из ключевых основ его работы как цифрового художника. Также в своем творчестве он использует технологии дополненной реальности (AR), которые позволяют «оживить» его произведения. С помощью AR зрители могут наблюдать, как элементы пейзажей начинают двигаться, объекты

взаимодействуют друг с другом, а скрытые детали становятся видимыми.

С появлением технологий виртуальной и дополненной реальности живопись вышла за пределы двухмерного пространства, предоставив зрителям возможность буквально «входить» в картины и взаимодействовать с ними. Это направление иллюстрирует проект Ив Суссман «89 секунд в Алькасаре», созданный в 2004 году, который представляет собой видеоинсталляцию — переосмысление знаменитой картины Диего Веласкеса «Менины» (1656). Проект задуман как реконструкция момента, предшествующего изображенной на картине сцене, и предлагает стать участником этого исторического мгновения. В своей работе Суссман оживляет персонажей полотна, показывая их повседневные, бытовые действия. Камера, свободно перемещаясь среди персонажей, создает эффект подглядывания за их жизнью за 89 секунд до того момента, как они застыли в позах, запечатленных художником.

Цифровые технологии значительно изменили процесс создания живописных произведений, особенно в образовательной сфере и профессиональной практике художников. Один из ключевых аспектов их влияния — это ускорение процесса работы. Сегодня композиции зачастую создаются поэтапно: на первом этапе разрабатывается основной эскиз в цифровой среде, который затем может быть доработан вручную — поверх печатного варианта добавляются живописные детали. Например, монументальный проект Варвары Журавко, студентки пятого курса кафедры монументально-декоративной живописи РГХПУ им. С.Г. Строганова, выполнен как учебная композиция для росписи физкультурно-оздоровительного комплекса на прииске Соловецкий в Амурской области. На основе плана комплекса в программе Rhinoceros была создана цифровая 3D-модель спортивного зала, в которую интегрирован выполненный вручную эскиз росписи.

Одна из первых российских художниц Ольга Тобрелутс исследует сочетание классической живописи и цифровых образов. Ее работы из серии «Транскодированные структуры» демонстрируют, как цифровые технологии обогащают традиционное искусство, сохраняя при этом мастерство живописи.

Согласно книге Б.Р. Виппера «Введение в историческое изучение искусства» скульптура характеризуется конкретностью и телесностью, выраженной через трёхмерные формы. Он отмечает, что «у произведения скульптуры — прямая, осязательная сила убеждения». Эта сила проявляется в способности скульптуры воздействовать на зрителя через физическое присутствие формы, создавая ощущение тактильного взаимодействия с пространством и материалом [4].

С развитием технологий скульптура переживает трансформацию, меняя методы создания произведений и взаимодействие художника с материалом. Компьютерное моделирование и 3D-печать становятся основными инструментами для современных художников, позволяя создавать виртуальные формы, которые затем материализуются. Программы Blender, ZBrush и Rhino позволяют легко изменять цифровые модели, это дает возможность экспериментировать с формами и структурами до физического производства. Примером использования этих технологий является работа выпускницы Московского политехнического университета Химач Виктории над кольцом «Кои». Первоначально эскизы были созданы вручную. После их утверждения началась работа над 3D-моделью, проектирование которой осуществлялось в программах ZBrush и Rhinoceros. На первом этапе в Rhinoceros была создана основа кольца. Затем заготовку экспортировали в ZBrush, где все необходимые элементы были нанесены на каркас. Финальная 3D-модель была сохранена в формате STL и отправлена на станок с числовым программным управлением (ЧПУ), который вырезал мастер-модель, точно соответствующую заданной форме. Мастер-модель — это первичная модель в натуральную величину, служащая прототипом для изготовления копий. После обработки мастер-модели проводится подготовка к плавке и заливке металла, чтобы получить отливку кольца.

Компьютерные технологии также меняют восприятие объектов. В эпоху интернета произведения становятся более доступными через виртуальные туры и 3D-рендеры, что особенно актуально в условиях ограничений на передвижение. Тем не менее, цифровизация приводит к созданию эфемерных произведений, таких как виртуальные скульптуры для игр и дополненной реальности. Так, например, уличный художник Брайан Доннелли, более известный под псевдонимом KAWS, представил технологичный арт-проект «Companion (Expanded)» во времена пандемии. В его рамках были созданы виртуальные версии персонажа Компаньона, которые появились в 11 городах мира, среди которых популярнейшие мировые локации Нью-Йорк, Катар, Париж, Сеул и Токио. Скульптуры изображают парящую в небе монументальную фигуру, закрывающую руками лицо. Их можно было увидеть с помощью бесплатного приложения Acute Art.

Цифровые технологии позволяют комбинировать традиционные и современные методы работы, расширяя выразительные возможности и детализацию. Современная скульптура может создаваться на основе традиционных материалов и включать цифровые элементы (встроенные LED-экраны, сенсоры), тем самым приближая этот вид искусства к интерактивным инсталляциям. Ярким примером является работа художника Рефика Анадола, чей проект «Sense of Healing» основан на использовании новейших цифровых инструментов и искусственного интеллекта. Проект представляет собой крупнейшую в мире нейротерапевтическую скульптуру, использующую данные человеческого мозга, и является первой подобной работой такого масштаба. Работа была задумана на пересечении нейронауки и дизайна, стремясь визуализировать фундаментальные вопросы архитектуры человеческого разума с помощью передовых средств обработки данных.

3D-печать открывает новые возможности для перевода цифровых моделей в физические объекты, позволяя скульпторам создавать прототипы, быстро варьировать масштаб и экспериментировать с деталями, достигая форм и структур, невозможных при традиционных методах.

Например, в проекте Мэтта Пайка 2011 года присутствует серия миниатюрных роботизированных фигурок, напоминающих кристаллические образования на тонких ножках. Эти объекты, созданные с помощью генеративной 3D-печати, демонстрируют процесс «оживления» неодушевленного предмета через придание ему формы, ассоциируемой с человеческой фигурой, копирующей походку человека.

Сегодня скульптура обретает новое измерение, сохраняя классическую основу, но интегрируя элементы виртуальной и дополненной реальности, интерактивных проекций и генеративных форм, что позволяет пересмотреть художественные каноны и укрепить границы между реальным и виртуальным.

В цифровую эпоху традиционные медиумы, о которых мы говорили выше, претерпевают значительные трансформации. Современные инструменты открывают перед художниками новые горизонты, облегчая процесс создания произведений искусства и расширяя спектр средств художественной выразительности. Благодаря этим технологиям стало возможным создавать работы, которые раньше были технически неосуществимы: эксперименты с формами, текстурами, цветами становятся неограниченными.

Важно подчеркнуть, что цифровое искусство, несмотря на свои инновации, базируется на традиционных формах и принципах. Творческие методы, отработанные в аналоговых медиумах, находят новую жизнь в цифровой среде. Таким образом, цифровое искусство не отрицает традицию, а перерабатывает и интерпретирует её с помощью новых инструментов.

Цифровое искусство также нашло новые способы реализации и распространения своих произведений. Появление технологий блокчейна, с помощью которых возникают NFT (невзаимозаменяемые токены), открыло новые перспективы для художников. NFT становится не только средством реализации произведений, но и способом их предоставления и коммерциализации в цифровом пространстве. Благодаря этой технологии художники могут гарантировать подлинность своих работ и устанавливать уникальность их цифровых версий, что изменяет рынок искусства.

Интеллектуальные системы (ИИ) также играют важную роль в процессе «производства» цифрового искусства, что позволяет художникам создавать новые формы искусства, которые основаны на алгоритмах и машинном обучении. Примером подобного подхода является картина «Edmond de Belamy», созданная в 2018 году парижским арт-коллективом «Obvious». Этот портрет, сгенерированный с использованием генеративной состязательной сети (GAN), был натренирован на основе 15 000 классических портретов с XIV по XIX века, что позволило алгоритму создать новый образ, в котором традиционные черты портрета искажены и осмыслены по-новому. «Edmond de Belamy» не только стал прецедентом в искусстве, но и вызвал бурную дискуссию в академических кругах и среди искусствоведов. Картина, проданная на аукционе почти за 500 000 долларов, породила вопросы об авторстве и оригинальности. Искусствоведы и критики активно обсуждают, что именно можно считать искусством, если большая часть работы выполнена не человеком, а машиной. Тем не менее художественная значимость проекта заключается не только в техническом исполнении, но и в его концептуальной провокации — размышлении о границах авторства и роли художника в условиях цифровой эпохи.

Однако важно помнить, что, несмотря на прогрессивный характер цифровых медиа, их использование не должно становиться самоцелью. Технологии должны оставаться средством для реализации художественной идеи, а не быть ее заменой или доминирующим элементом. Технологии, хотя и стремительно развивающиеся, быстро устаревают, и инструмент, который сегодня кажется передовым, завтра может быть забыт. Следовательно, без сильной концепции произведение рискует остаться лишь демонстрацией технического мастерства. Истинная цель искусства — это выражение и осмысление окружающего мира, а не демонстрация возможностей конкретной технологии. «В искусстве должно быть два начала, этическое и эстетическое, — говорила И.А. Антонова, директор и президент ГМИИ им. А.С. Пушкина. — Когда эти компоненты выпадают, деятельность художника все равно продолжается. Художники продолжают лепить, соединять что-то с чем-то, но искусство кончается» [5].

Несмотря на популярность цифрового искусства (оно воспринимается часто как совре-

менный модный тренд), аудитория нередко настороженно воспринимает диджитал-арт, порой видя в нем нечто развлекательное, скорее ассоциирующееся с медийными продуктами, чем с «высоким» искусством. Яркий пример этого — прошедшая ярмарка искусства «Cosmoscow», где были представлены только две галереи цифрового искусства. Как утверждают представители этих галерей, они используют технологии лишь для привлечения внимания и коммуникации, а не для создания полноценного художественного высказывания. Интересно, что даже цифровая картина была выставлена в надувной рамке — очевидно, чтобы подчеркнуть ее физическое расположение, а рамка является ироничным комментарием на попытки традиционного искусства сохранить свою «рамочность» в мире цифрового медиума. Картина также была снабжена геймпадом, отсылая к игровому опыту. Эти элементы, напоминающие многосоставную структуру, как бы усиливают тенденцию восприятия цифрового искусства как развлекательного медиа. В то время как классическая живопись лишена таких опций для изменения ее восприятия, цифровое искусство, напротив, часто сопровождается элементами взаимодействия.

Современные технологии действительно позволяют наладить новый тип контакта между зрителем и произведением, но одновременно сталкиваются с сопротивлением зрителя, не всегда готового признать цифровой медиум носителем глубокого художественного смысла. В этом ключе перед художниками встает особая задача: создавая работы с использованием новых технологий, сохранять в них содержательное и эмоциональное наполнение, которое делает произведение искусства искусством. Технология, как бы продвинута она ни была, остается лишь инструментом, тогда как сущность искусства определяется концепцией, идеей и стремлением к осмыслению мира, что всегда было и остается главной целью художественного творчества.

Примечания:

1. Маклюэн М. Война и мир в глобальной деревне / Маршалл Маклюэн, Квентин Фиоре; пер. с англ. И. Летберга. - М.: АСТ: Астрель, 2012. - 219 с.
2. Виппер Б.Р. Введение в историческое изучение искусства. - М.: Изобразительное искусство, 1985. - С. 8.
3. Вёльфлин Г. Основные понятия истории искусств: учебное пособие / Г. Вёльфлин; А.А. Франковский (пер.). - 2-е изд., стер. - СПб.: Лань : Планета музыки, 2020. - 244 с. - С. 21.
4. Виппер Б.Р. Введение в историческое изучение искусства. - М.: Изд-во В. Шевчук, 1985. - С. 48.
5. Ирина Антонова. Искусство закончилось. Интервью. https://finbahn.com/искусство-закончилось/ (дата обращения 21.10.2024).

Список литературы:

1. Васильев А.В. Компьютерные технологии в современном изобразительном искусстве. Цифровая 2D-графика в системе проектного мышления. – URL: https://xn----7sbabalfgj4as1arld1aqs8v.xn--p1ai/uploads/catalogfiles/5309_vasilev.pdf (дата обращения 21.10.2024).
2. Ванцовская А.А. Цифровое искусство на блокчейне и NFT-рынок. - Электронный доступ: https://cyberleninka.ru/article/n/tsifrovoe-iskusstvo-na-blokcheyne-i-nft-rynok (дата обращения 21.10.2024)
3. Вёльфлин Г. Основные понятия истории искусств: учеб. пособие / Г Вёльфлин; А.А. Франковский (пер.). - 2-е изд., стер. - СПб.: Лань : Планета музыки, 2020. - 244 с.
4. Виппер Б.Р. Введение в историческое изучение искусства. - М., 1985. - С. 48. - С. 8.
5. Ерохин С.В. Цифровое компьютерное искусство. - Электронный доступ: https: //www.phantastike.com/art/tsifrovoe_komp_iskusstvo/djvu/view/ (дата обращения 21.10.2024)
6. Пол Кристиана. Цифровое искусство. - М.: Ад Маргинем, 2020. - 272 с.
7. Раш Майкл. Новые медиа в искусстве. - М., 2018.
8. Салтыкова Г.М. Комбинаторика как метод формообразования в дизайне. – URL: https://xn----7sbabalfgj4as1arld1aqs8v.xn--p1ai/uploads/catalogfiles/1613_g-m-saltykova-kombinatorika-kak-metod-formoobrazovaniya-v-dizajne.pdf (дата обращения 21.10.2024).

А.И. ШКАРИН-ХАНОВ
Педагог Московской центральной художественной школы (МЦХШ) при РАХ

A.I. SHKARIN-KHANOV
Teacher of the Moscow Central Art School (MCAS) at the Russian Academy of Arts

ОЦИФРОВКА ФОНДОВ МЦХШ ПРИ РАХ, ПУБЛИКАЦИЯ НАСАЙТЕ И СОЗДАНИЕ ВИРТУАЛЬНОГО ПРОСТРАНСТВА МЦХШ

B DIGITIZATION OF THE FUNDS OF THE MOSCOW CENTRAL ART SCHOOL AT THE RUSSIAN ACADEMY OF ARTS, PUBLICATION ON THE WEBSITE AND CREATION OF THE VIRTUAL SPACE OF THE SCHOOL

В статье рассматривается проект создания виртуальной галереи, основанный на оцифровке фонда скульптур и других художественных произведений, созданных учениками. Основной целью проекта является сохранение и популяризация культурного наследия школы, а также предоставление широкой аудитории доступа к уникальным художественным работам, которые ранее были недоступны. Описаны основные технологии, использованные в проекте, такие как 3D-сканирование, интерактивные онлайн-платформы. Проект также направлен на обмен опытом с другими учебными заведениями и создание условий для межвузовского сотрудничества в области художественного образования. Подчеркивается важность цифровизации для сохранения и передачи традиций в искусстве, а также ее роль в современном образовательном процессе. В заключение обсуждаются перспективы использования цифровых технологий для развития художественного образования и культурных проектов в глобальном контексте.

The article deals with the project of creating a virtual gallery based on digitisation of the fund of sculptures and other art works created by pupils. The main goal of the project is to preserve and popularise the cultural heritage of the school, as well as to provide a wide audience with access to unique art works that were previously inaccessible to the general public. The main technologies used in the project are described, such as 3D scanning, interactive online platforms. The project also aims to share experiences with other educational institutions and create conditions for inter-university co-operation in the field of art education. The importance of digitalisation for the preservation and transmission of traditions in art, as well as its role in the modern educational process, is highlighted. Finally, the prospects of using digital technologies for the development of art education and cultural projects in a global context are discussed.

Ключевые слова: виртуальный музей, сохранение культурного наследия, цифровое образование, виртуальная реальность, цифровизация искусства, 3D-сканирование, художественное образование.
Keywords: virtual museum, digitization of art, 3D scanning, art education, preservation of cultural heritage, digital education, virtual reality.

Искусство — это единственное,
что побеждает смерть.
(Art is the only thing that can overcome death.)
Гийом Мюссо

В эпоху глобальной цифровизации культурные учреждения сталкиваются с необходимостью трансформации своего взаимодействия с аудиторией. Одних лишь физических экспозиций и архивов недостаточно для обеспечения широкого доступа к культурному наследию и образовательным ресурсам. Развитие цифровых технологий открывает новые горизонты для сохранения, трансляции и актуализации произведений искусства. В этом контексте оцифровка и публикация архивов становятся ключевым шагом в создании доступного и устойчивого культурного пространства, способного адаптироваться к потребностям современного общества.

Оцифровка и создание виртуальной галереи, также как проект, реализуемый нашей художественной школой, позволяют расширить аудиторию и обеспечить доступ к уникальным произведениям, которые ранее были недоступны для широкой публики. В нашем случае речь идёт о сканировании фонда скульптур и создании онлайн-галереи работ учеников, а также виртуального выставочного пространства. Цель этого проекта — не только сохранить произведения искусства, созданные молодыми художниками, но и продемонстрировать их в новом формате, доступном для всех, кто интересуется культурой и образованием. Пространство станет платформой для организации культурных и образовательных мероприятий, таких как виртуальные туры и онлайн-ивенты, что значительно расширит формы взаимодействия с аудиторией.

Особую роль в этом процессе играет образование. Современные цифровые технологии открывают новые возможности для сохранения и передачи традиций, а также для актуализации художественных программ прошлого. Они не только обеспечивают доступ к архивам, но и создают платформу для анализа, исследования и обсуждения культурных феноменов. Виртуальные пространства становятся местом диалога между прошлым и настоящим, где зритель, студент или исследователь может познакомиться с художественными программами и методиками, применяемыми на протяжении десятилетий.

Мы стремимся показать более широкой аудитории работы наших учеников, которые, как правило, хранятся в закрытых запасниках и остаются недоступными даже для студентов и преподавателей. В фонде нашей школы хранятся школьные рисунки таких известных художников, как Эрик Булатов, Пётр Оссовский, Сергей Андрияка, Гелий Коржев, Михаил Кугач, Татьяна Назаренко, Айдан Салахова и многих других. Эти произведения представляют собой не только историческую ценность, но и являются частью процесса становления известных мастеров. Открывая доступ к этим архивам, мы не просто демонстрируем результаты их раннего творчества, но и даём возможность проследить, как развивались их художественные навыки и мышление.

Наряду с демонстрацией художественных достижений, важной задачей проекта является обмен опытом. За годы работы школа накопила уникальный методический багаж, который мы стремимся сделать доступным для коллег и широкой общественности. Публикация ученических работ по классам и годам даёт возможность наглядно увидеть образовательную программу, применяемую педагогами. Это позволяет детально изучить процесс обучения, задания, предлагаемые учащимся, а также способы их выполнения. Такой подход не только обогащает образовательное пространство, но и даёт возможность исследователям и педагогам из других учебных заведений анализировать и сравнивать методики.

Таким образом, проект оцифровки фонда скульптур и создания виртуального пространства становится важным шагом в сохранении и трансляции культурного наследия, а также в развитии образовательных инициатив. Виртуальные галереи и онлайн-платформы открывают новые возможности для взаимодействия между учебными заведениями, культурными организациями и широкой аудиторией. Мы надеемся, что наш опыт заложит основу для дальнейшего сотрудничества и диалога в области художественного образования и культурного обмена.

Основная часть

Цифровизация культурного наследия становится важнейшей задачей для современных образовательных и культурных организаций. В условиях быстрого развития технологий и глобализации культурная сфера сталкивается с необходимостью пересмотра традиционных методов работы. Оцифровка произведений искусства, создание виртуальных способов взаимодействия с аудиторией — это не просто тренд, а необходимость, продиктованная изменяющимся восприятием культуры и искусства. Сегодня публика хочет не только посещать музеи, но и иметь возможность изучать коллекции из любой точки мира через интернет.

Цифровизация уже давно стала приоритетом для крупнейших культурных учреждений мира. Например, Британский музей предлагает виртуальные туры по своим залам и доступ к цифровому архиву, что позволяет людям по всему миру изучать уникальные экспонаты, не выходя из дома. Лувр также создал онлайн-платформу, где можно не только осмотреть музейные коллекции, но и участвовать в виртуальных мероприятиях. Кроме того, глобальная инициатива Google Arts & Culture предоставляет доступ к тысячам музеев и галерей по всему миру, что стало мощным инструментом для изучения мирового культурного наследия. В нашей стране виртуальные туры доступны в Эрмитаже, Государственном Русском музее, Пушкинском музее, виртуальные панорамные туры есть во многих музеях с богатой архитектурой.

Эти примеры иллюстрируют, что оцифровка не просто делает произведения искусства доступнее, но и помогает сохранить их в условиях, когда физический доступ к экспонатам может быть ограничен. Виртуальные музеи и онлайн-галереи стали необходимым элементом культурного пространства XXI века. Наш проект направлен на решение аналогичных задач — создание онлайн-галереи, которая откроет доступ к произведениям учеников, сделанным за годы существования школы, и обеспечит возможность для дальнейшего взаимодействия.

Цифровизация также открывает огромные возможности для образовательных учреждений. Внедрение новых технологий позволяет не только сохранять учебные материалы, но и делиться ими с коллегами, студентами и исследователями по всему миру. Оцифровка архива скульптур и создание виртуального пространства является важным шагом в этом направлении. Она позволяет не только продемонстрировать образовательные достижения школы, но и использовать их в качестве учебного материала для студентов, изучающих изобразительное искусство и скульптуру.

В результате нашего проекта учебные материалы, созданные за многие десятилетия, станут доступны широкой аудитории. Это также позволит лучше понять, как образовательные программы, основанные на традициях и уникальном методическом опыте, помогли воспитанию многих выдающихся художников, выпускников нашей школы. Виртуальные пространства становятся новой формой образовательного взаимодействия, способной объединять прошлое и настоящее, традиции и современные технологии.

Оцифровка и создание виртуальных музеев — это направление, которое активно развивается в последние годы. Существует множество успешных примеров использования цифровых технологий для сохранения и распространения культурного наследия. Одним из ярких примеров успешного внедрения цифровых технологий является The Kremer Museum, который представляет собой полностью виртуальную музейную платформу. Это позволяет пользователям погружаться в коллекции музея через VR-устройства и открывает новые возможности для взаимодействия с произведениями искусства. Проект показывает, что виртуальные музеи могут стать полноценной альтернативой физическим пространствам, особенно в условиях, когда доступ к музеям ограничен.

Другой важный пример — MoMA (Музей современного искусства в Нью-Йорке), который активно интегрирует виртуальные мероприятия в свою программу. Помимо онлайн-выставок, MoMA проводит виртуальные лекции и мастер-классы, что делает музей доступным для международной аудитории. Такая практика расширяет возможности музея по образовательной и культурной деятельности, позволяя не только демонстрировать коллекции, но и вовлекать аудиторию в процесс обучения.

Технологии 3D-сканирования становятся важным элементом цифровизации произведений искусства. Например, Лувр и другие известные музеи активно используют эти технологии для создания высококачественных цифровых копий своих экспонатов. Это позволяет не только сохранить произведения искусства в цифровом формате, но и сделать их доступными для исследователей и общественности. Найти эти модели можно на сайтах myminifactory.com и skechfab.com.

Применение виртуальной реальности (VR) также набирает популярность. Например, проект Hermitage VR, созданный Эрмитажем, предлагает пользователям погружаться в виртуальные туры по залам музея, что значительно расширяет аудиторию и обеспечивает уникальный пользовательский опыт. Эти технологии становятся неотъемлемой частью культурного и образовательного пространства, открывая новые формы взаимодействия с произведениями искусства.

Наш проект, направленный на оцифровку и создание виртуального пространства для произведений учеников, имеет несколько ключевых задач, которые направлены на обеспечение сохранения культурного наследия и создание нового формата образовательного взаимодействия.

Цели проекта:

1. Обеспечение доступа к фонду школы: значительная часть произведений, созданных учениками, хранится в запасниках и остаётся недоступной для широкой аудитории. Мы стремимся сделать эти работы доступными, продемонстрировать их как часть образовательного процесса и культурного наследия. Виртуальная галерея позволит показать их в удобном и доступном формате, что значительно расширит возможности по их изучению.

2. Передача образовательного опыта: наш проект направлен на то, чтобы показать методический подход, который применяется в школе. Публикация работ учеников по годам и классам поможет

лучше понять структуру образовательного процесса, его основные этапы и задания, с которыми сталкиваются учащиеся.

3. Создание условий для культурного обмена: ещё одной важной целью является наладить взаимодействие с другими учебными заведениями и культурными организациями. Виртуальное пространство станет площадкой для обмена опытом, проведения совместных мероприятий и разработки новых образовательных проектов.

Задачи проекта:

1. Оцифровать работы учеников, хранящиеся в фондах, и опубликовать их на онлайн-платформе skechfab.com.

2. Создать виртуальную галерею работ учащихся, доступную для посещения через интернет и организованную по классам и годам.

3. Обеспечить возможность для проведения виртуальных мероприятий, таких как выставки, лекции и мастер-классы в виртуальном пространстве на базе платформ W3rlds.com и Roblox.

4. Развивать взаимодействие с заинтересованными учебными заведениями для обмена методиками и опытом.

Таким образом, проект не только решает задачу сохранения и трансляции культурного наследия, но и становится важным элементом образовательной и культурной деятельности в цифровом пространстве.

Реализация цифрового галереи скульптур требует применения современных технологий, которые обеспечивают как качественную оцифровку экспонатов, так и возможность их дальнейшей демонстрации в онлайн-пространстве. В данном проекте мы используем комплексный подход, включающий 3D-сканирование, создание высокодетализированных цифровых моделей, а также интеграцию этих моделей в онлайн-платформу, поддерживающую интерактивное взаимодействие пользователей.

Одной из ключевых технологий, используемых в рамках нашего проекта, является 3D-сканирование. Это процесс создания трёхмерной цифровой копии физического объекта, который сохраняет все его визуальные и геометрические параметры. Сканирование позволяет не только архивировать экспонаты с максимальной точностью, но и предоставить возможность для их детального изучения в онлайн-формате. Сканирование производится методом фотограметрии с последующей обработкой в программах reality capture и других. Используемое нами оборудование обеспечивает высокое разрешение итоговых моделей, что позволяет сохранять мельчайшие детали поверхностей, текстур и форм. Такой подход особенно важен при оцифровке скульптурных произведений, где каждая деталь несёт художественную и образовательную ценность.

Сканированные модели подвергаются постобработке, которая включает редактирование, коррекцию текстур и улучшение качества визуализации. Адаптации моделей для быстрой загрузки на веб-странице. Этот этап важен для создания максимально реалистичных копий, которые при этом могут быть использованы в виртуальном пространстве.

Для того, чтобы оцифрованные экспонаты стали доступны широкой аудитории, необходимо создать интерактивную виртуальную галерею. Наш сайт использует ссылку на просмотр модели со skechfab.com от компании «Epic Games», которая позволяет пользователям изучать работы в интерактивном режиме. Помимо этого, на нашем веб-сайте будет расположена галерея с фотографиями и описаниями работ учеников. Второй частью проекта является полноценное виртуальное пространство, где зрители смогут свободно перемещаться, взаимодействовать с экспонатами, переходить на внешние ссылки, получать дополнительную информацию.

Важным аспектом является возможность проведения виртуальных туров. Пользователи смогут «прогуляться» по экспозиции, подобно тому, как они могли бы это сделать в реальном музее. Виртуальные туры поддерживают как самостоятельный просмотр, так и просмотр в составе группы, во время того как пользователь находится на платформе ему доступен голосовой чат с другими людьми, находящимися в этот момент на платформе.

Одним из инновационных направлений в нашем проекте является интеграция технологии виртуальной реальности (VR). Пользователи, обладающие VR-устройствами, смогут посетить виртуальную галерею в режиме полного погружения. Виртуальная реальность создаёт эффект присутствия и позволяет пользователям ощутить себя внутри нашего пространства, исследовать объекты с разных ракурсов и более глубоко взаимодействовать с произведениями искусства.

Технологии VR и 3D-сканирования вместе формируют новый опыт восприятия искусства, превращая музейную экспозицию в интерактивное, образовательное и визуальное приключение.

Особое внимание в рамках проекта мы уделяем созданию возможности для студентов и преподавателей использовать материалы галереи в учебных целях. Виртуальное пространство будет оснащено интерактивными функциями, которые позволят не только изучать произведения, но и проводить виртуальные лекции и мастер-классы.

Таким образом, технологическая основа проекта объединяет передовые методы оцифровки и демонстрации культурных объектов, создавая новую форму взаимодействия с произведениями искусства и образовательными материалами. Виртуальные технологии становятся неотъемлемой частью современного культурного и образовательного процесса, что открывает уникальные возможности для передачи знаний, сохранения традиций и исследования искусства.

Проект, основанный на оцифровке скульптур и создании виртуальной галереи, не только обеспечивает сохранение и популяризацию художественных произведений, но и вносит значительный вклад в развитие образовательного и культурного пространства.

Одна из важнейших целей нашего проекта — сделать учебные материалы доступными для широкой аудитории. Ученики и преподаватели смогут использовать виртуальную галерею для проведения исследований, написания научных работ и анализа художественных техник. Оцифрованные произведения станут частью учебной программы и будут доступны не только в нашей школе, но и за её пределами, что создаёт возможности для межвузовского обмена опытом и совместных проектов с другими учебными заведениями.

Также важно отметить, что наши материалы могут использоваться в рамках дистанционного обучения. Это особенно актуально в свете последних пандемийных событий, когда многие образовательные учреждения переходят на онлайн-формат. Виртуальная галерея позволит студентам и исследователям изучать искусство, даже если они не могут присутствовать физически в музее или учебном заведении.

Проект направлен на сохранение и популяризацию культурного наследия, что является одной из его ключевых целей. Оцифровка произведений искусства, созданных учениками на протяжении многих лет, позволяет не только сохранить их для будущих поколений, но и создать цифровой архив, доступный для исследователей, историков и широкой общественности.

Базы данных имеют резервную копию, что значительно снижает риски утраты культурных объектов из-за физических повреждений, старения материалов или других факторов. Цифровые копии сохраняются в идеальном состоянии, что позволяет многократно использовать их в различных контекстах — от образовательных до исследовательских.

Проект также способствует развитию партнерства между образовательными организациями в области художественного образования. Виртуальная галерея станет платформой для обмена опытом между учебными заведениями, что открывает новые горизонты для диалога. Интерактивные возможности платформы позволят организовать совместные выставки, обмениваться методическими материалами, проводить онлайн-семинары и мастер-классы с участием преподавателей и студентов из разных стран.

Таким образом, наш проект становится важным элементом развития глобального культурного пространства, способствующего сохранению и трансляции традиций, обогащению образовательного процесса и созданию новых форм культурного взаимодействия.

Цифровые технологии радикально изменяют способы сохранения и передачи традиций в искусстве и образовании. Благодаря возможностям оцифровки и виртуализации мы можем не только сохранить культурное наследие прошлого, но и адаптировать его к современным условиям. В этом смысле цифровизация становится своеобразным мостом между традиционным искусством и новым поколением художников и зрителей.

Для образовательных учреждений, таких как наша школа, цифровизация открывает новые возможности для демонстрации методик, изучения различных подходов к обучению и анализа образовательных программ. С помощью цифровых платформ мы можем представить многолетний опыт работы школы, показать результаты педагогической деятельности и предоставить широкий доступ к этим данным для исследования и применения.

Традиции русского искусства, которые всегда лежали в основе образовательного процесса, могут быть сохранены и актуализированы с помощью современных технологий. Оцифровка произведений позволяет не только сохранять и исследовать их, но и создавать новые формы художественного выражения, комбинируя традиционные техники с инновационными методами цифрового искусства.

Заключение

В современном мире, где цифровые технологии проникают во все сферы жизни, включая культуру и искусство, сохранение и передача традиций требуют нового подхода. Наш проект по созданию виртуальной галереи, основанный на оцифровке скульптур и других художественных произведений, представляет собой важный шаг в этом направлении. Он не только сохраняет культурное наследие, но и делает его доступным для широкой аудитории, открывая новые образовательные и исследовательские возможности.

Главная цель нашего проекта — это обеспечение доступности и популяризации уникального методического и художественного наследия школы. Цифровая галерея позволит не только хранить, но и наглядно демонстрировать работы учеников и педагогов, а также познакомить зрителей с учебными программами, которые формируют художественный стиль выпускников.

Благодаря применению таких технологий, как 3D-сканирование, виртуальная и дополненная реальность, мы создаём новое пространство для взаимодействия с искусством. Виртуальные экспозиции открывают возможность для участия в культурных мероприятиях и образовательных программах без географических или временных ограничений, что особенно важно в условиях глобализации и роста дистанционного образования.

Проект оказывает значительное влияние на развитие межорганизационного сотрудничества в области художественного образования. Оцифрованные материалы становятся доступными для обмена между учебными заведениями, что способствует диалогу и укреплению связей между представителями разных художественных школ и культур. Виртуальная галерея может стать мощной площадкой для создания совместных образовательных и культурных проектов.

Таким образом, мы видим, что в цифровую эпоху сохранение традиций в искусстве и образовательной деятельности требует новых подходов, и виртуальные музеи и галереи становятся одним из важнейших инструментов. Наш проект не только способствует сохранению культурного наследия, но и активно формирует будущее художественного образования, обогащая его современными технологиями и новыми формами взаимодействия.

Список литературы:

1. Краснова Е.Л. Сохранение и трансляция культурного наследия в цифровую эпоху: к построению модели // Музей. Памятник. Наследие. - 2022. - № 1 (11). - С. 134-140.

2. Максимова Т.Е. Виртуальные музеи как социокультурный феномен: типология и функциональная специфика: автореф. дис. ... канд. культурологии. М., 2012. - 24 с.

3. Пол К. Цифровое искусство. - М.: Ад Маргинем Пресс, 2017. - 272 с.: ил.

4. Саймон Н. Партиципаторный музей. - М.: Ад Маргинем, 2017. - 368 с.

5. Французова О.А. Влияние цифровизации на образование // Ценности и смыслы. - 2022. - № 3 (79). - С. 60-75.

Н.Л. СЕЛИВАНОВ
Кандидат педагогических наук, куратор, педагог, художественный руководитель Мастерских художественного проектирования ГБУК «Культурный центр ЗИЛ»

N.L. SELIVANOV
Candidate of Pedagogical Sciences, Curator, Lecturer, Artistic Director of the Workshops of artistic design of the Cultural Center of ZIL

ПРОЕКТНЫЕ МЕТОДЫ ВКЛЮЧЕНИЯ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ ПРОЦЕСС ТЕХНИЧЕСКИ ОПОСРЕДОВАННЫХ ФОРМ ХУДОЖЕСТВЕННОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

DESIGN METHODS FOR THE INCLUSION OF TECHNICALLY MEDIATED FORMS OF ARTISTIC ACTIVITY IN THE EDUCATIONAL PROCESS

Постиндустриальная художественная культура обогатилась большим арсеналом средств выражения, связанных с техникой. Включение этих технологий в образовательный процесс не может рассматриваться упрощенно, как простое расширение возможностей традиционных художественных средств. Это принципиально другой тип инструментов. Создание визуальных образов с помощью цифровых, свето-проекционных, кинетических, роботизированных, сенсорных и других технологий основано на особых проектных методах, позволяющих интегрировать сложные технологии в художественную деятельность и образование. Основой этих проектных методов является организация творческого процесса в контексте синтеза двух направлений деятельности – исследования возможностей и ограничений технологий и семантического конструирования. По сути, речь идет о саморазвивающейся познавательной деятельности, порождающей новые метафоры, которые существуют в уникальных техногенных формах. Такая образовательная деятельность эффективно может осуществляться только средствами педагогического конструктивизма, предполагающего конструирование образовательного процесса в контексте конкретной познавательной творческой цели. Многолетний практический опыт авторов доклада по интеграции технически опосредованных средств выражения в художественное образование представлен различными творческими образовательными проектами и учебными инструментами.

Post-industrial art culture has been enriched by a large arsenal of means of expression related to technology. The inclusion of these technologies in the educational process cannot be considered simplistically, as a simple expansion of the possibilities of traditional artistic means. This is a fundamentally different type of tool. The creation of visual images using digital, light projection, kinetic, robotic, sensory and other technologies is based on special design methods that allow the integration of complex technologies into artistic activities and education. The basis of these design methods is the organization of the creative process in the context of the synthesis of two areas of activity - the study of the possibilities and limitations of technology and semantic design. In fact, we are talking about self-developing cognitive activity that generates new metaphors that exist in unique man-made forms. Such educational activity can be effectively carried out only by means of pedagogical constructivism, which presupposes the construction of the educational process in the context of a specific cognitive and creative goal. The report's authors' long-term practical

experience in integrating technically mediated means of expression into art education is represented by various creative educational projects and learning tools.

Ключевые слова: познавательная деятельность, художественное образование, техногенные инструменты художественного творчества, педагогический конструктивизм.
Keywords: cognitive activity, art education, technogenic tools of artistic creation, pedagogical constructivism.

За двадцатый век в способах создания художественных образов произошли качественные изменения. Художники давно использовали технические приспособления в своей работе — такие как «завеса», камера-люсида, камера обскура, волшебные фонари и проекторы. И, наконец, фототехника, с развитием которой стал накапливаться особый, феноменальный опыт деятельности, влияющий на творческое воображение и проектирование. Электричество как символ новой картины мира постепенно переносило внимание художников-новаторов в сферу электротехнического конструирования. Управляемое с помощью электричества вращение геометрических форм внутри Башни Татлина превращается в метафору управляемой планетарности, а движение Light-Space Modulator Ласло Мохой-Надя открывает направление оптико-кинетической скульптуры.

В последней трети двадцатого века доступность электромоторов стало решающим фактором для появления художественных метафор, воплощением которых стало движение и трансформации. Жан Тенгли с помощью электромоторов воспроизводит скрип старика и бормотание философов, но самое смешное — приводит в движение двигатели внутреннего сгорания. Это уже старость разрушающегося индустриального мира.

Аналоговая фотография, электротехника, магнитная пленка, телевидение и радио, видеокамеры и компрессорные установки, химические процессы и механика — все это стало средствами выражения идей и чувств. А в самом конце двадцатого века электрический мир дополнился «цифровым пластилином» и кибернетическим мировоззрением. Что это? Гибриды, гипермедиа, мультимедиа, виртуальная реальность, дополненная реальность, искусственный интеллект. Все это самая реальная реальность, в которой существует сегодня художник и современное творческое образование. Как всё это можно понимать?

Искусство включило в себя технические методы и средства создания вещей. И нам необходимо осмыслить, как устроены и как создаются новые художественные формы. И это нужно не для профессиональной экспертной оценки. А для интересной и плодотворной работы с новыми технологиями искусства.

Что такое технически опосредованные формы художественной деятельности? Это когда воплощение художественного образа осуществляется технической системой или процессом. Здесь важно понимать, что без технической системы произведение не могло быть создано или не может существовать.

Техническая система — это собранные вместе для выполнения какого-то действия отдельные самодостаточные устройства. Электромотор, пластиковый диск с нарезанными звуковыми дорожками, акустическая колонка — самодостаточные объекты, но музыка воспроизводится при их объединении.

Сегодня в цифровую эпоху мы можем выделять два вида технических систем:

— Открытая техническая система — аналоговая фотография и кинематограф, кинетическое и оптическое искусство, полиграфия, сценография и т. д. Открытые технические системы в большинстве организованы линейно, последовательно.

— Закрытая техническая система — цифровые технологии (электричество, система управления искусственным языком и т.п). Закрытые технические системы могут действовать нелинейно, позволяя выбирать и менять последовательность процесса.

Открытая техническая система

Наглядным примером открытой технической системы, используемой нами в художественной образовательной деятельности, является мобильное проекционное устройство. Это оптическая система, состоящий из трёх элементов:

— источника света,

— слайда (фазового экрана),

— линзы.

Это устройство позволяет легко проецировать изображения в городской среде, создавать и менять изображение, создавать динамические оптические эффекты. Много проектов было осуществлено учащимися Мастерской художественного проектирования с помощью этого устройства.

Каждый из трёх элементов в этой системе может получать художественное осмысление и авторскую интерпретацию. В качестве источника света может быть использована лампа накаливания, галогеновая лампа или светодиодный фонарь. В одном из проектов в качестве источника света была использована фотовспышка.

Главным элементом этой системы, естественно, является рукотворно создаваемый слайд. В проектах использовались разные формы слайдов — пленочные негативы, коллажи, специально снятые объекты, расписанные стекла и т.п. (рис. 1). Проекты с использованием проекционных устройств этой



Рис. 1. Открытая техническая система. Мобильное проекционное устройство

системы были осуществлены в нескольких средневековых городах Италии и России в Сиене, Флоренции, Суздале, Тарусе.

Примером творческого образовательного проекта, основанного на открытой технической системе, стал проект «Игра. Фотопроцесс» (Центр современного искусства на Якиманке. 1993-1994 гг.)

Проект был основан на анализе оптико-механического процесса и социально-репрезентативных форм фотографии, на использовании технологии фотографии в качестве интегральной основы. Участникам проекта была предложена концепция фотопроцесса как технически опосредованного художественного процесса.

В первую очередь, фотопроцесс понимался как многокомпонентная последовательная деятельность, каждая часть которой объявлялась средой для художественного проектирования.

Так, были выделены три большие части фотопроцесса:

– объект съемки, его выбор в окружающей реальности, специальное создание, или использование готовых (своих, из чужого архива, случайно найденных, журнально-газетные материалы и т.п.);

– технология съемки, обработка фотографий (химическая или цифровая), подготовка фотоматериалов для репрезентации;

– демонстрация своего проекта, нахождение формы его экспонирования, где одним из условий было раскрыть содержание своего фотопроцесса, всей уникальной последовательности.

Манипуляция с частями фотопроцесса, с возможностью художественного внедрения в технологически закрытый, на первый взгляд, цикл, рассматривалась как игровой метод творческого познания.

На основании трехчастной структуры объект/съемка/демонстрация в понятии фотопроцесса были выделены следующие проблемные аспекты, расширяющие поле проектной творческой деятельности:

– фототехнический процесс, его сегментация на части – оптические, механические, химические, организационные;

– взаимодействие фототехнологии с иными медиа формами, компьютерными в первую очередь;

– фотопроцесс, понимаемый как часть и проявление разнообразных форм художественной деятельности – театра или перформанса, скульптуры (объект), инсталляции, социальных художественных проектов и т.п..

В качестве коммуникативной и экспозиционной площадки была сформирована «территория игры», разделенная на «Ателье» (территория постановочной фотографии), «Павильон» (территория инсталляций, объектов, технических экспериментов), «Перформансы» (территория, где проходили перформансы, лекции, обсуждения, вечеринки, которые становились объектами съемки). Каждая из этих частей была соответственно оснащена и выражена, что позволило учащимся самоопределиться для осуществления проектной деятельности.

«Игра» осуществлялась на основе пленочной фотографии, поэтому важнейшей частью стала организация технической базы и ее органичная интеграция в проект. Такой базой явилась фотолаборатория одной из галерей Центра, а лаборант этой галереи сформировал необходимый дидактический комплекс, позволивший учащимся вести самостоятельную работу и экспериментировать с материалами.

Одно из самых оригинальных заданий было основано на идее использования чужих фотографиях, игре с найденными фоторепродукциями. Это задание имело выраженный интеллектуальный характер и формировало у учащихся навыки концептуального мышления и развитие представлений о семиотическом конструировании.

Приводим текст задания.

1. Найти в расположении фотографий «разрыв». Дать недостающий, дополнительный снимок.

2. Придумать текст по этим фотографиям:

а) повествование;

б) культурно-философское эссе;

в) рецензию;

г) историческую реплику (с точки зрения истории персонажей).

3. Графически изобразить последовательную серию изображений, сопровождаемые подписями (комикс).

4. Использовать фотографии как компонент собственной работы.

5. Сделать из всех фотографий коллаж.

6. Сделать фотографии, подобные этим:



Рис. 2. Проект «Игра». Схема фотопроцесса – открытой технической системы

а) в эстетическом ключе;

б) в историческом ключе;

в) похожую по композиции.

7. Сделать цветную версию фотографии.

8. Разработать художественно-графический ряд, использующий эти фото в орнаментальном ключе.

9. Использовать фототехнические средства в работе над фотографиями (вираж, растр, оптические искажения).

10. Сделать макет книги, главы в ней или газетный разворот, произвольно используя эти фотографии в качестве фотоиллюстраций.

11. Придумать несколько вариантов рам или художественно-графических обрамлений для этих фотографий.

12. Сделать художественный объект, используя эти изображения.

13. Провести перформанс, используя эти изображения.

14. Найти «аналогии» этим фотографиям в классике изобразительного искусства, принимая за точку отсчета любую характеристику (деталь, композиция, содержание, время, эстетика).

В этом образовательном проекте был выражен перенос творческой деятельности с репрезентативных технологий на интеллектуальное творчество. Этот проект может обозначать границу между открытой и закрытой технологической системами. С помощью такого проекта можно формировать представления учащихся о творчестве в сфере цифровых медиа и включения в свою деятельность современных технологий (рис. 2).

Фундаментальные художественное образование, направленное на освоение цифровые медиа и новых репрезентативных технологий, невозможно без формирования представлений о доиндустриальных медиа. Речь идёт о так называемой археологии медиа. Археологии медиа – это исторический ресурс открытых технических систем.

Закрытая техническая система

Творчеству в сфере цифровых технологий в контексте знакомства с археологией медиа была посвящена программа «next.tretyakovgallery.ru», которая была осуществлена в 2005-2006 учебном году в Государственной Третьяковской галерее.

Проект был направлен на организацию творческого образовательного процесса в музее, результатом которого станут самостоятельные медиа работы молодых авторов, интерпретирующие произведения русского авангарда из собрания музея. Программа предусматривала работу с разными медиа — фотографией, видео, но в центре внимания находились компьютерные технологии. Все содержание программы было направлено на работу по трем возможным направлениям творческой деятельности: компьютерную, опосредованную компьютером, производную от компьютерных технологий.

Соотнесение в рамках единой программы истории искусства авангарда начала XX века и истории технических средств репрезентации обнаружило общую идеологическую платформу этих культурных феноменов, которую можно определить как культуру проектного типа (в отличие от культуры рефлексивно-критического типа, развивавшейся с конца XIX века). Искусство авангарда начала XX века, приветствовавшее эпоху техники и индустрии, сформировало художественную идеологию и средства выражения особого, проектного типа. Это имеет огромное значение для современной культуры, связанной с информационными коммуникационными технологиями, проще говоря, с появлением компьютера в сфере художественного творчества.

Археологии медиа был посвящён большой раздел программы —лекционный курс «Медиа. Из истории репрезентативных технологий», включавший четыре темы — «Иллюзии», «Звук», «Шоу», «Инфоархитектура».

«Иллюзии» — история технических приемов создания зрительных иллюзий, которые лежат в основе современных медиа технологий.

«Звук» — история технических приемов звукозаписи, трансляции, звуковоспроизведения.

«Шоу» — история массовых «технологий репрезентации»; шоу, которые изменили представления о возможностях медиа.

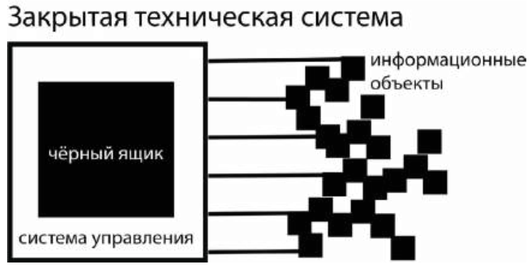


Рис. 3. Схема закрытой технической системы

«Инфоархитектура» — проблемы разработки информационного проекта.

Идеологическим стержнем лекционного курса стала личность изобретателя — создателя своего особого способа репрезентации. Такой подход должен был сформировать у каждого участника программы позицию проектировщика новых медийных форм.

Для программы был разработана методология проектной организации, которая включала в себя разделы:

1. Аналитическое содержание:

а) анализ семантики текстов, транспортированных в медиа форме;

б) анализ репрезентативных свойств медиатекстов, их системных, технологических и коммуникативных особенностей.

2. Проектное содержание — создание медиатекстов в формах свободного художественного высказывания, дидактического продукта, презентационного продукта и т.п..

3. Социологическое содержание — проблемы социализации медиатекстов и транспортированных ими текстов для целей коммуникации; контекстуальный анализ и проектирование.

Проектное задание для участников программы включало три обязательные составляющие:

а) музейную информацию о произведении(ях), которое используется в проекте;

б) дополнительную информацию о произведении, идеях, событиях и фактах, связанных с произведением, которую автор проекта получил самостоятельно;

в) медиа объект, представляющий художественную интерпретацию музейного объекта с помощью компьютерных, видео и фото технологий.

Участники проекта получили методологический инструмент для организации и интерпретации всей поступающей информации — «Проектный интерпретатор». Цель этого инструмента была в последовательном и детальном осмыслении музейного предмета и формировании интерпретации, направленной на воплощение в цифровой форме.

Важным результатом проекта стало изменение соотношения между нелинейными и линейными художественными подходами. Игровые формы и интерактивные объекты вместе с медиа объектами нелинейной структуры, сайтами и презентациями, управляемыми пользователями, составили абсолютное большинство проектных форм, созданных в рамках образовательной программы.

Формы компьютерных проектов, созданных участниками программы:

– Виртуальный конструктор.

– Пазл-головоломка.

– Пазл-конструктор.

– Видео фильм, опосредованный компьютерными технологиями.

– Компьютерный анимационный фильм.

– Анимационный объект.

– Компьютерный фильм, на основе статичных изображений.

– Интернет сайт.

– Управляемая презентация, оснащенная меню.

– Презентация для автоматического просмотра.

– Трехмерная виртуальная выставка.

– Рабочий стол компьютера – гипертекстовый каталог.

– Дизайн интерфейса сайта.

– Интерактивный аудио объект.

Закрытую техническую систему можно определить с помощью известной кибернетической метафоры, как «черный ящик». Мы не знаем и не можем наблюдать, как работает «черный ящик», но получаем эффекты его деятельности и можем управлять его работой снаружи (рис. 3).

Интеграция цифровых технологий в нашу повседневность и все формы жизни не могла кардинально повлиять на художественное творчество и образование. Сегодня все явления и многообразие форм творческой деятельности, связанных с цифровыми технологиями, целесообразно делить на три большие группы:

– компьютерные, функционально ограниченные компьютером, как единственным устройством их существования, включая компьютерную «периферию» (устройства, подключаемые непосредственно к компьютеру – принтер, сканер, проектор и т.п.);

– опосредованные компьютером, то есть, использующие компьютерные технологии для создания каких-либо особых функций у разных электронных устройств и систем: мобильные телефоны (коммуникаторы), игровые устройства, видеоплейеры, цифровые фотоаппараты и другие электронные гибридные устройства, а также, компьютерная визуализация в кинематографе, электронная музыка, цифровое телевидение и т.п.;

– производные от компьютерных технологий, то есть, использующие, имитирующие или интерпретирующие компьютерные технологии для видов деятельности, непосредственно не связанных с электронной цифровой техникой (интеллектуальные методы проектирования в архитектуре и дизайне, художественная рефлексия, кинематограф, литература, психология, социология, политология и т.д.).

Все эти трансформации выводят на передний план задачу формирования в образовательной деятельности проблемы семантики и семиотического конструирования, как основы творческого проектирования. А проектные методы включения цифровых технологий в художественное образование могут осуществляться на основе интеллектуального содержания. «Черным ящиком» нужно управлять и для этого необходимы новые образовательные технологии.

Одним из эффективных средств для включения учащихся в проблематику визуальной семиотики и конструирования проектов для «черного ящика» является жанр «книги художника». Это обращение к книге, как информационному феномену, а печатной книге как первому технически опосредованному информационному объекту, не случайно. Образовательные проекты в жанре «книги художника», понимаемых как гипермедийные модели, которые могут включать в себя все доступные репрезентативные технологии и «упаковать» самые сложные идеи, развиваются в Мастерской художественного проектирования много лет. Книга художника — пространственный материальный объект, превращается в инструмент для конструирования информации, для творчества в сфере информации. Книга художника стала образовательным инструментом для формирования творческого проектного мышления, готового для работы с закрытой технологической системой.

Выводы

Формирование образовательной деятельности для работы с технически опосредованными художественными системами включают в себя:

1. Творческие проекты с открытыми моделями технического опосредования: оптикой, книгой художника, цифровыми конструкторами.
2. Изучение медиа археологии и создание интерпретационных моделей на её основе.
3. Освоение визуальной семиотики и основ художественного конструирования с помощью технически опосредованных репрезентативных средств.

Е.В. ВИШНЕВСКАЯ
Кандидат педагогических наук, доцент, заведующий кафедрой дизайна, Тольяттинская академия управления

М.А. СУВОРОВА
Бакалавр, Тольяттинская академия управления

E.V. VISHNEVSKAYA
Candidate of Pedagogical Sciences, Associate Professor, Head of the Department of Design Tolyatti Academy of Management, Togliatti

M.A. SUVOROVA
Bachelor, Tolyatti Academy of Management

НЕЙРОСЕТИ И ИСКУССТВЕННЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ: ДИЗАЙН БУДУЩЕГО

NEURAL NETWORK AND ARTIFICIAL INTELLIGENCE: DESIGNING THE FUTURE

В данной статье рассмотрена тема нейросетей и искусственного интеллекта и их влияния на сферу дизайна. Что изменилось в сфере дизайна с их появлением? Каким образом в дальнейшем будет происходить развитие дизайна? Каким он будет – дизайн будущего? Авторы детально изучают поставленные вопросы, чтобы дать на них ответы себе и читателю.

This article discusses the topic of neural networks and artificial intelligence and their impact on the field of design. What has changed in the field of design with their emergence? How will design develop in the future? What will it be like – the design of the future? The authors explore these questions in detail in order to give answers to them to himself and the reader.

Ключевые слова: нейросети, искусственный интеллект, дизайн, дизайн будущего.
Keywords: neural networks, artificial intelligence, design, design of the future.

Нейронные сети представляют собой интеллектуальные системы, основанные на принципах функционирования нервных клеток организма. Искусственные нейроны обучаются на основе большого объема данных. Развитие искусственного интеллекта значительно упростило и автоматизировало рабочие процессы на промышленных предприятиях, снизило нагрузку на аналитиков и прогнозистов, предоставив им возможность использовать виртуальных помощников. Искусственный интеллект не обошел стороной и сферу дизайна, в которую он внес свои коррективы. По миру дизайнерского сообщества прокатилась волна негодования и паники, но так ли это страшно на самом деле? В какой-то степени это даже полезно. Главным преимуществом нейронных сетей является их способность быстро обрабатывать огромные объемы данных, что для человека представляет существенную нагрузку [1].

Первую модель искусственного интеллекта разработал английский математик Алан Тьюринг, который впервые доказал эффективность своей разработки благодаря простому тесту. Суть теста заключалась в том, что человек должен был общаться с одним человеком и одним компьютером, и компьютерная программа стремилась ввести человека в заблуждение, чтобы показать свою способность к различению живого разговора от искусственного.

К концу 1950-х годов профессор Фрэнк Розенблатт создал первую нейронную сеть, которая имела возможность обучаться и представляла собой настоящий искусственный интеллект. Эта разработка открыла новые горизонты в развитии компьютерных систем и стала важным шагом в развитии искусственного интеллекта.

В 1997 году компьютер впервые смог одержать победу в партиях шахмат против мирового чемпиона Гарри Каспарова, что являлось большим достижением. Этот феноменальный успех подтвердил необходимость и возможность дальнейшего развития искусственного интеллекта в разных сферах нашей жизни.

Как искусственный интеллект применяется в сфере дизайна?

Первым шагом является загрузка обширной базы данных изображений с соответствующими подписями. Затем нейронная сеть объединяет свои





Рис. 1. Связь между человеком и ИИ

Рис. 2. Создание интерфейса нейросетью

знания на основе этих изображений и начинает создавать свое собственное представление. Нейронная сеть анализирует и изучает заданный пример изображения на большом количестве примеров и на их основе создает уникальную картинку по запросу пользователя (рис. 1).

У известного дизайнера Артемия Лебедева есть собственная нейросеть, которая называется «Николай Иронов». Эта нейросеть предлагает услуги по созданию эксклюзивного логотипа для компании. Она генерирует несколько вариантов логотипа, но окончательные правки вносят штатные дизайнеры, поскольку только человек может оценить изображение с точки зрения грамотного визуала, гармоничности и законов композиции [2].

На данный момент ни одна нейросеть не может оценить впечатление, производящее на человека. Бесспорно, она может составить и предложить множество интересных вариантов дизайн-решений, которые могут помочь в разработке концепции. Однако только человек может создать идеальный вариант, подходящий заказчику, поскольку он напрямую контактирует с клиентом и может вносить изменения, на которые нейросеть не способна [3].

Нейросети помогают дизайнерам в выполнении рутинных задач. Они помогают составить цветовую палитру и выгодную композицию. Это упрощает процесс создания дизайна и экономит время дизайнеру. Это может быть полезно в тех случаях, когда необходимо в короткие сроки выполнить поставленную задачу и сделать много вариантов логотипа, 3D-моделей, обложек для журналов, музыкальных групп и т. д. (рис. 2).

Искусственный интеллект обладает потрясающей способностью анализировать огромные объемы данных. Такая возможность оказывается бесценной для дизайнеров, которым необходимо определить будущие тренды в своей сфере деятельности. Благодаря мощности нейросетей возможно получить доступ к информации из социальных медиа, онлайн-галерей и других источников, что позволяет выявить популярные стили и элементы дизайна. Современные дизайнеры всегда могут быть в курсе новых тенденций и адаптировать свои проекты к тенденциям и предпочтениям рынка [4].

Возникновение эпохи нейросетей и искусственного интеллекта дает возможность дизайнерам создавать проекты, которые раньше казались невозможными. Применение нейросетей позволяет оптимизировать творческий процесс, предсказывать модные тенденции и придавать уникальность дизайну. Однако не стоит забывать об этических вопросах и стремиться к ответственному использованию ИИ-технологий, чтобы гарантировать защиту прав и интересов всех участников дизайн-сообщества.

Для дизайнеров особенно важным навыком является умение работать с нейросетью. Пока не все специалисты овладели этим навыком. Такой новый подход позволяет дизайнерам развивать свои творческие способности, экономить время и находить вдохновение на создание новых работ.

Нейросеть оказывает влияние на человеческую креативность и помогает взглянуть на процесс создания иллюстраций с новой стороны. Далеко не каждый специалист способен создавать результат, который сравним с тем, что может предложить нейросеть. Каждый раз она предлагает что-то новое и уникальное. За несколько минут она способна придумать несколько вариантов изображений, в то время как человеку на это может потребоваться много часов или даже целый день.

С помощью нейросети дизайнер может найти недостающие детали для своей работы, чтобы она выглядела законченной и гармоничной. Это глобальная база вдохновения и новых идей, которая может помочь в создании новых интересных проектов, которые в дальнейшем можно продвигать и воплощать в жизнь.





Рис. 3. Работа с нейросетью

Рис. 4. Портрет человека, созданный ИИ

Это могут быть архитектурные идеи необычных зданий общественного и культурного значения, всевозможные дизайны удобного и лаконичного интерфейса для пользователей и многие другие еще неизведанные и непостигнутые горизонты реализации человеческого творческого потенциала.

В заключение хочу отметить, что за нейросетями и искусственным интеллектом будущее. Они станут помощниками дизайнеров в разработке и создании эксклюзивного контента. Особенно широко они будут использоваться в сферах гейм-дизайна, графического дизайна и 3D-моделирования. Важно грамотно научиться ими пользоваться и адаптироваться к нововведениям, произошедшим благодаря прогрессу. Мир очень быстро меняется, и очень важный навык — это умение приспосабливаться и быстро обучаться новому, чтобы быть сегодня конкурентноспособным дизайнером. Искусственный интеллект приведет к росту новой красоты вокруг нас (рис. 3).

Применение искусственного интеллекта может существенно усовершенствовать возможности виртуальной и дополненной реальности. Алгоритмы машинного обучения смогут помочь в разработке более реалистичных и интерактивных виртуальных миров. Например, искусственный интеллект нужен для создания анимаций, которые были бы более реалистичными и адаптивными, а также для улучшения взаимодействия пользователя с виртуальными объектами [5].

В целом, будущее искусственного интеллекта в дизайне открывает огромное количество новых возможностей и преимуществ. Он поможет дизайнерам создавать более эффективные и инновационные продукты и услуги, а также расширит границы искусства и дизайна. Важно понимать, что искусственный интеллект не заменит человека в дизайне, но станет незаменимым инструментом и помощником в достижении новых вершин творчества (рис. 4).

Список литературы:

1. https://dsgners.ru/graphic-design/3147-neyroseti-i-iskusstvennyiy-intellekt-dizayn-buduschego?ysclid=lrp8uthkq6257025080 (дата обращения 18.09.2024).

2. https://news.rambler.ru/tech/49484721-kak-byl-sozdan-i-kak-razvivalsya-iskusstvennyy-intellekt/ (дата обращения 18.09.2024).

3. https://vc.ru/design/685677-dizayn-v-epohu-neyrosetey-kak-iskusstvennyy-intellekt-menyaet-tvorcheskiy-process (дата обращения 18.09.2024).

4. https://trends.rbc.ru/trends/innovation/63aebd9d9a7947830cd64a3d (дата обращения 18.09.2024).

5. https://nauchniestati.ru/spravka/iskusstvennyj-intellekt-i-dizajn/#Будущее_искусственного_интеллекта_в_дизайне (дата обращения 18.09.2024).

Е.В. ВИШНЕВСКАЯ
Кандидат педагогических наук, доцент, заведующий кафедрой дизайна, Тольяттинская академия управления

Е.С. ТРОФИМЧУК
Студент, Тольяттинская академия управления

E.V. VISHNEVSKAYA
Candidate of Pedagogical Sciences, Associate Professor, Head of the Department of Design Tolyatti Academy of Management, Togliatti

E.S. TROFIMCHUK
Bachelor, Tolyatti Academy of Managemen

ИСКУССТВЕННЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ ДЛЯ ДИЗАЙНЕРА

ARTIFICIAL INTELLIGENCE FOR THE DESIGNER

В данной статье рассматривается роль искусственного интеллекта в дизайне, способы применения ИИ в профессиональной деятельности арт-индустрии, анализируется возможность самообучения с помощью нейросетей, поднимаются этические вопросы использования искусственного интеллекта в сфере дизайна.

This article considers the role of artificial intelligence in design, ways of application of AI in professional activities of art industry, analyzes the possibility of self-learning with the help of neural networks and raises ethical issues in the use of artificial intelligence in the field of design.

Ключевые слова: искусственный интеллект, дизайн, нейросети, генеративный дизайн, ИИ-дизайн.
Keywords: artificial intelligence, design, neural networks, generative design, ai-design.

Стремительное развитие технологий вызвало настоящую цифровую революцию, которая начала и продолжает оказывать значительное влияние на общество. Одной из ключевых тенденций, возникшей впоследствии этого, стало развитие автоматизации — технологии, которая позволяет выполнять задачи и операции без участия человека [1]. Из этой автоматизации выросла невероятно важная область — искусственный интеллект (ИИ), способный не только выполнять простые математические вычисления, но и обладающий творческими способностями, принадлежавшими ранее только человеку. ИИ стал частью нашей повседневной жизни, его применение только продолжает расширяться, увеличивая границы человеческих возможностей и открывая новые перспективы для будущего. Нейросети — безусловно, одно из впечатляющих и значимых технологических достижений в современном мире. Все больше отраслей нашей жизни, включая дизайн, используют преимущества ИИ для создания уникальных и привлекательных продуктов. Искусственный интеллект способен автоматически создавать безграничное количество разнообразных изображений, впечатляя зрителя великолепными технологическими достижениями, но и одновременно подвергая сомнениям будущее профессии дизайнера.

В статье рассматриваются роль нейросетей в профессии и обучении дизайнера, а также различные аспекты применения ИИ в творческой сфере. Также проведен анализ действий дизайнеров по самообучению с помощью ИИ, также рассмотрены этические вопросы, с которыми сталкиваются дизайнеры в контексте использования ИИ.

Роль и возможности искусственного интеллекта в дизайне

С появлением нейросетей жизнь дизайнеров изменилась. Одни считают, что теперь у художников есть помощник, способствующий плодотворной работе, другие — конкурент, выполняющий их работу и заменяющий их на рынке. Но чтобы искусственный интеллект не смог заменить реального человека, нужно уметь грамотно использовать его функционал. Нейросети играют важную роль в современном дизайне, предоставляя творцам новые инструменты и возможности для творчества, влияют на процесс дизайна путем создания образцов, аналогов и концептов, автоматизируют работу человека и улучшают пользовательский опыт и анализ данных.

ИИ может быть использован для генерации новых идей и концепций, выявления тенденций. Поскольку алгоритм нейросетей построен на анализе большого объема данных, ИИ может помочь в улучшении пользовательского опыта путём изучения поведения пользователей и оптимизации дизайна интерфейсов, создавая более удобные и интуитивно понятные продукты, то есть искусственный интеллект, проанализировав данные о том, как люди взаимодействуют с веб-сайтом или мобильным приложением, может предложить улучшения в интерфейсе, чтобы повысить удовлетворенность аудитории. Конечно, существуют и такие «помощники», которые могут автоматизировать человеческую работу, создавая готовые дизайн-продукты, но зачастую все они требуют огромной ручной доработки.

Рассмотрим примеры того, как дизайнеры могут использовать нейросети в своей деятельности.

Почти всегда дизайнеры в ходе своей профессиональной деятельности прибегают к использованию изображений, а перед тем, как их внедрить в свой проект, нужно поработать с каждым отдельным визуальным элементом. Для этого существует ряд нейросетей, ускоряющих и упрощающих данный процесс. Например, сервис «Remove BG» поможет легко удалить фон изображения за секунду, превратив файл в png-формат (стоит отметить, что такая функция теперь есть и в профессиональной программе Adobe Photoshop в версии 2023 года), «Let's Enhance» увеличит разрешение без потери качества, а нейросеть «AI Image Enlarger» удалит шум с фотографий, отретуширует и сотрет ненужные объекты. Иногда бывает так, что для проекта нужны фотографии реальных людей, но найти изображение подходящего человека на стоковых платформах порой очень долго, а получить права на публикацию лиц, например детей, непросто. Для этого существуют нейросети-генераторы реалистичных портретов несуществующих людей. Например, сервисы «Generated Photos», «Generated Humans» и «This Person Does Not Exist» справятся с заданной задачей за считанный секунды, а итоговые варианты практически ничем будут не отличаться от студийных фотографий и имеют очень реалистичную проработку текстур кожи и волос [2].

Во время работы над иллюстрацией или логотипом не всегда сразу может прийти в голову интересная идея и можно очень долго искать аналоги и рассматривать разные варианты, поэтому для упрощения поискового процесса можно воспользоваться следующими сервисами: «Neural Love» может сгенерировать визуальные образы в различных стилях, «Recraft.AI» — универсальный инструмент, способный создавать как растровые, так и векторные иллюстрации на основе текста или референсов, а «Looka» умеет создавать логотипы.

Для начинающего дизайнера может стать проблемой подбор цветового решения или шрифтовой пары для проекта. Лучшим решением в данной ситуации будут нейросети, например, «Khroma» поможет в выборе цвета, а «FontJoy» подберет нужный шрифт.

Таким образом, следует заметить, что искусственный интеллект не заменяет творческого и человеческого аспекта дизайна [3]. Он скорее дополняет и расширяет возможности дизайнеров, помогая им работать более эффективно, находить интересные решения и достигать новых уровней творчества.

Анализ современных методов обучения дизайнеров с помощью искусственного интеллекта

Искусственный интеллект в работе дизайнера — это не только помощник, ускоряющий работу, но и инструмент для самообразования. Одним из наиболее очевидных способов обучения с использованием ИИ является развитие навыка насмотренности, что напрямую связано с креативностью. При многочисленной генерации различных промтов (наборов инструкций, текстовых команд, от англ. Prompt — подсказка) человек запоминает актуальные образы, которые ему предложила нейросеть, подмечает интересные решения и использует данную информацию в будущем. Некоторые инструменты на базе ИИ предоставляют возможность автоматического генерирования составляющих дизайна. Например, они могут предложить различные варианты цветовой схемы или подобрать к определенному оттенку дополнительные цвета, что улучшает владение колористикой и помогает найти необычные цветовые решения. Также нейросеть может предложить варианты компоновки элементов или шрифтов на основе предварительно заданных критериев или путем анализа уже существующих дизайнов, помогающих будущему дизайнеру лучше разобраться в композиции и найти наиболее удачные решения, а также подобрать шрифты так, которые максимально отображали настроение проекта. Это все помогает дизайнеру не бояться экспериментировать, что очень важно для начинающего творца.

Для успешной конкуренции на современном рынке труда в условиях цифровизации общества необходимы специалисты, обладающие инновационными знаниями и навыками. Для достижения этой цели необходимо развивать образование, внедрять новейшие цифровые сервисы в учебный процесс для будущих специалистов, при этом сохраняя основные классические темы специальных дисциплин. Такой подход позволит студентам овладеть новыми инструментами и актуальными навыками работы с ИИ, а

также развивать их творческие способности и креативность — важные качества будущих дизайнеров.

Этические вопросы искусственного интеллекта в работе и обучении дизайнера

Когда ИИ используется в дизайне, то нередко возникает вопрос об авторстве работ. Кто является истинным автором генеративного искусства — человек или нейросеть? И каким образом можно определить степень вклада каждого в результат проекта? Кроме того, в дизайне возможны перегибы и крайности, когда ИИ создает излишне экспериментальные произведения, не учитывая моральные и этические нормы. Для регулирования этого вопроса как раз и нужен человек. Поскольку искусственный интеллект набирает свою базу путем анализа огромного количества открытых данных, которые могут содержать предубеждения, внедренные людьми, это может привести к созданию дискриминационных проектов, усиливая неравенства и социальные проблемы. Еще одним волнующим общественность вопросом является приватность и безопасность данных: как гарантировать, чтобы предотвратить утечку персональной информации или перехват этих данных. Самый важный вопрос, появившийся у всей арт-индустрии, сможет ли ИИ заменить человеческий труд, что приведет к потере рабочих мест и росту безработицы. Чтобы этого избежать, дизайнеры и художники должны думать о том, как интегрировать нейросеть в рабочую среду и обеспечить совместную работу человека и инструментов на базе ИИ.

Итоги

Для дизайнеров искусственный интеллект становится неотъемлемым инструментом, открывающим новые возможности и меняющим их профессиональную деятельность. Суперспособность нейросетей анализировать большие объемы данных и находить в них закономерности позволяет дизайнерам создавать более привлекательные, эстетические, эффективные и функциональные продукты.

Благодаря ИИ дизайнеры теперь могут проводить быструю и точную аналитику рынка, а использование алгоритмов нейросетей поможет определять предпочтения клиентов и адаптироваться к ним [1], так как ИИ генерирует свои идеи на основе уже созданных проектов. Это существенно сокращает время и ресурсы, которые раньше использовалось для разработки и тестирования новых дизайнерских концепций. Более того, искусственный интеллект способен сгенерировать уникальные идеи и предложения, служащие вдохновением для дизайнеров. Алгоритмы нейросетей позволяют генерировать новые формы, цветовые сочетания, стили и шрифтовые пары, которые не всегда подвластны человеческому воображению. Такая кооперация с ИИ позволяет дизайнерам переплетать аутентичность и инновации при создании своих уникальных продуктов, а также обучаться новому вместе с искусственным интеллектом. Взаимодействуя с роботом, происходит двойное обучение: человек находит новые идеи, а нейронная сеть генерирует новые алгоритмы. И пока такая кооперация приносит только положительные результаты, обозначающие, что ИИ не заменит человека — машинным дизайнам всегда нужна доработка. Однако, несмотря на все преимущества, которые ИИ приносит дизайнерам, люди не должны забывать о том, что их собственные знания и навыки в композиции, колористике, типографике, верстке, графике и креативность являются их главными профессиональными качествами. ИИ может предложить идеи, но только настоящий, а не роботизированный дизайнер может придать им уникальность, раскрывая свой талант через неповторимые творческие решения.

Список литературы:

1. Зеленова Ю.И. Творчество нейросетей: риски и возможности для современных дизайнеров / Ю. И. Зеленова, С. В. Манаева // Бюллетень науки и практики. - 2023. - Т. 9. - № 6. - С. 474-482. - DOI 10.33619/2414-2948/91/56. - EDN DBUPRE. URL: https://elibrary.ru/item.asp?id=54035045 (дата обращения: 20.01.2024).

2. Кацуба Н.А. Роль искусственного интеллекта в дизайне / Н.А. Кацуба, П.Н. Соляникова, А.С. Понявина // Актуальные исследования. - 2022. - № 21(100). - С. 50-52. - EDN GUONCK. URL: https://apni.ru/article/4151-rol-iskusstvennogo-intellekta-v-dizajne (дата обращения 20.01.2024).

3. Яровиков А.А. Искусственный интеллект и его применение в качестве инструмента для создания дизайнерских решений / А. А. Яровиков // Социально-гуманитарные проблемы образования и профессиональной самореализации (Социальный инженер-2020): Сборник материалов Всероссийской конференции молодых исследователей с международным участием, Москва, 07-10 декабря 2020 года. - Часть 1. - М.: ФГБОУ ВО «РГУ им. А.Н. Косыгина», 2020. - С. 244-248. - EDN FVORZG. URL: https://elibrary.ru/item.asp?id=45637972 (дата обращения: 20.01.2024).

Н.С. КАРПЕНКО
Доцент кафедры дизайна Тольяттинской академии управления

N.S. KARPENKO
Assistant professor of the Design department of the Tolyatti Academy of Management

М.И.ИВАНОВ
Студент кафедры дизайна Тольяттинской академии управления

M.I. IVANOV
Student of the Design department of the Tolyatti Academy of Management

КАК ИСКУССТВЕННЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ ИЗМЕНИТ ДИЗАЙН

HOW ARTIFICIAL INTELLIGENCE WILL CHANGE DESIGN

В статье поднимается вопрос о влиянии искусственного интеллекта (ИИ) на область дизайна. Статья рассматривает, как ИИ преобразует процессы дизайна, внося улучшения в создание графических изображений, веб-дизайн, промышленный дизайн и другие области. Однако статья также затрагивает вопросы, связанные с этическими и социальными аспектами использования ИИ в дизайне. Возникают вопросы о том, насколько дизайн, созданный ИИ, может быть оригинальным и выразительным, а также о влиянии ИИ на творческий процесс и роль дизайнера. В целом, статья предлагает обзор того, как искусственный интеллект изменяет дизайн и какие преимущества и вызовы это представляет. Она подчеркивает, что ИИ является мощным инструментом, который может значительно повысить эффективность и качество дизайна, но требует внимания к этическим вопросам и сохранению роли человека в творческом процессе.

The article raises the question of the impact of artificial intelligence (AI) on the field of design. The article looks at how AI is transforming design processes, bringing improvements to graphic design, web design, industrial design and other areas. However, the article also raises questions related to the ethical and social aspects of using AI in design. Questions arise about the extent to which AI-generated designs can be original and expressive, as well as the impact of AI on the creative process and the role of the designer. Overall, the article offers an overview of how artificial intelligence is changing design and the benefits and challenges this presents. She emphasizes that AI is a powerful tool that can greatly improve the efficiency and quality of design, but requires attention to ethical issues and maintaining the role of humans in the creative process.

Ключевые слова: информационные технологии, искусственный интеллект, ландшафтный дизайн, проектирование, творческая деятельность.
Keywords: information technology, artificial intelligence, landscape design, design, creative activity.





Рис. 1. Логотип, сгенерированный нейросетью

Рис. 2. Классический логотип, сгенерированный искусственным интеллектом

Искусственный интеллект — это новое слово в информационных технологиях (ИТ), шаг в будущее. Оценить популярность и количество упоминаний ИИ, нейросетей не представляется возможным, их тысячи. Сегодня, кажется, все слои общества от детей до пенсионеров и от студентов до руководителей так или иначе применяют ИИ в своей деятельности.

Конечно, стоит особо выделить профессии, для которых ИТ являются рабочим инструментом, подробнее остановимся на направлении дизайна. Очевидно, что в этой сфере трудится огромное количество специалистов весьма различного профиля: дизайн среды, интерьера, графический и т. д., но всех их объединяет творческое начало, любой образ или концепция рождается в голове дизайнера, а уже потом воплощается на бумаге, компьютере или 3D-принтере. В настоящей работе попробуем разобраться в следующих вопросах:

Как в дальнейшем будут развиваться отношения между человеком и «думающей» машиной, не вытеснит ли она дизайнера с его поля деятельности?

Какова роль искусственного интеллекта в творческой составляющей начинающего дизайнера?

Если вспомнить фантастические произведения XX века, то можно заметить, что авторы прогнозировали бурное развитие цифровой техники, компьютеров, роботов; освобождение человека от физического труда, чтобы посвящать себя саморазвитию и творчеству. Оказалось, что в действительности всё не так, как на самом деле (С.Е. Лец). Можно сказать, что современная нейросеть создаёт интеллектуальный продукт, а человек всего лишь ставит ей задачи и граничные условия.

В последние годы ИТ характеризуются ростом вычислительной мощности, развитием коммуникаций, успешной формализацией, ранее трудно описываемых задач. Всё это привело к стремительному развитию нейросетей, которые теперь охватывают огромный спектр различных задач.

Сегодня ИИ показывает удивительные результаты по генерации текста, изображения, а что ещё мы увидим в будущем? Этот вопрос очень беспокоит всех, особенно начинающих дизайнеров. Остаться без заказов и заработка, потратив на обучение несколько лет, не весёлая перспектива.

Искусственный интеллект (ИИ) уже является неотъемлемой частью дизайна, его используют для создания новых продуктов, улучшения существующих и даже создания уникального дизайна (рис. 1). Рассмотрим, как ИИ изменит дизайн в будущем:

1. Автоматизация процессов

Одним из главных преимуществ ИИ является его способность автоматизировать процессы. Это может включать в себя создание новых дизайнов, оптимизацию существующих продуктов и даже создание уникальных дизайнов на основе определенных критериев.









Рис. 3. Черно-белый логотип, сгенерированный нейросетью

Рис. 4. Паттерн, сгенерированный нейросетью

Рис. 5. Генерация. Логотип студии фотодизайна AI Logo Generator

Рис. 6. Генерация. Логотип технологической группы



Рис. 7. Логотип ООО «ВолгаСтройПроект». Пример разработки дизайнером

Рис. 8. Логотип лаборатории промышленной безопасности. Пример разработки дизайнера

2. Оптимизация пользовательского опыта

ИИ может помочь улучшить пользовательский опыт, создавая более персонализированные дизайны. Анализируя данные о пользователях, можно создавать дизайн, более соответствующий их потребностям и предпочтениям.

3. Оптимизация производственных процессов

ИИ может оптимизировать производственные процессы для снижения затрат и повышения качества продукции. Например, ИИ может помочь определить лучшие материалы для производства продукции, оптимизировать производственные процессы и повысить качество продукции.

4. Создание уникальных дизайнов

ИИ может создавать уникальные дизайны на основе определенных критериев или даже придумывать совершенно новые. Это может быть особенно полезно для дизайнеров, которые хотят создать что-то новое и уникальное.

5. Оптимизация взаимодействия с пользователем

ИИ может улучшить взаимодействие с пользователем, создавая более интуитивно понятные и бесшовные дизайны. Например, ИИ может анализировать поведение пользователей и создавать дизайн с учетом их предпочтений и потребностей.

Другими словами, ИИ может кардинально изменить будущее дизайна, автоматизируя процессы, улучшая пользовательский опыт, оптимизируя производство и создавая уникальный дизайн (рис. 2). Но как максимально использовать потенциал ИИ в дизайне?

Чтобы максимально использовать потенциал искусственного интеллекта в дизайне, необходимо учитывать его возможности и ограничения и тесно сотрудничать с дизайнерами и производителями.

Когда речь заходит об искусственном интеллекте (ИИ) и его влиянии на дизайн, важно признать, что эта технология способна изменить то, как мы создаем дизайн и взаимодействуем с ним. ИИ может дать дизайнерам новые инструменты, оптимизировать творческий процесс и даже изменить саму природу дизайна.

ИИ уже используется для создания графического дизайна, автоматизации повторяющихся задач и анализа данных о пользователях для улучшения их восприятия. Это помогает дизайнерам более эффективно использовать свое время и создавать более качественные продукты (рис. 3).

Одним из основных способов изменения дизайна с помощью ИИ является создание индивидуальных пользовательских интерфейсов и контента, когда алгоритмы машинного обучения анализируют данные о поведении пользователей и предлагают уникальные дизайнерские решения, отвечающие индивидуальным потребностям пользователей.

ИИ также может помочь дизайнерам создавать более инновационные и удобные продукты. Анализируя большие данные и прогнозируя тенденции, они могут предугадывать потребности пользователей и создавать дизайн, который их удовлетворяет (рис. 4).

Таким образом, ИИ способен произвести революцию в дизайне, сделав его более персонализированным, инновационным и отвечающим потребностям пользователей.

Уже сейчас внутри некоторых компаний наметилась тенденция поручать разработку рекламы, фирменного стиля, логотипов своим наиболее креативным сотрудникам. Некоторые примеры логотипов представлены в генерации AI Logo Generator (рис. 5, 6), работе дизайнера (рис. 7, 8).

Стоит отметить, что пока продукт ИИ далёк от совершенства, не всегда можно получить адекватную картинку даже на точный и конкретный запрос, как пример генерация fusionbrain. А вот «живой» дизайнер решает поставленные задачи намного точнее и эстетичнее.

В заключение следует заметить, что появление у каждого человека смартфона с фотоаппаратом не остановило профессиональных фотографов, без работы они не остались и по-прежнему высоко ценятся, организуют выставки, приглашаются на важные события.

В современных условиях отказываться или бороться с внедрением искусственного интеллекта бессмысленно, его нужно изучать и встраивать в арсенал дизайнера наряду с традиционными программными продуктами. Настоящий, креативно мыслящий дизайнер, имеющий свой стиль, уверенно займёт достойное место во главе творческого процесса.

Список литературы:

1. Ходжаева Д.Ф., Алиева М.Х., Курбанова Ш.М. Роль искусственного интеллекта в производстве // Наука, техника и образование. - 2021. - № 4 (79). - URL: https://cyberleninka.ru/article/n/rol-iskusstvennogo-intellekta-v-proizvodstve (дата обращения: 22.01.2024).

2. Бойченко Д.С. Дизайн в условиях инновационного развития // Сборник трудов международной научно-практической конференции «Инновации и дизайн». - 2020. - № 1. - URL: https://cyberleninka.ru/article/n/dizayn-v-usloviyah-innovatsionnogo-razvitiya (дата обращения: 22.01.2024).

3. Бердичевский Е.Г. Цифровые технологии как средство генерации инновационных решений в дизайне // Инновации в науке. - 2012. - № 6. - URL: https://cyberleninka.ru/article/n/tsifrovye-tehnologii-kak-sredstvo-generatsii-innovatsionnyh-resheniy-v-dizayne (дата обращения: 22.01.2024).

Н.С. КАРПЕНКО
Доцент кафедры дизайна Тольяттинской академии управления

N.S. KARPENKO
Assistant professor of the Design department of the Tolyatti Academy of Management

Е.А. БРИТОВСКАЯ
Студент кафедры дизайна Тольяттинской академии управления

E.A. BRITOVSKAYA
Student of the Design department of the Tolyatti Academy of Management

РОЛЬ ИСКУССТВЕННОГО ИНТЕЛЛЕКТА В ДИЗАЙНЕ

THE ROLE OF ARTIFICIAL INTELLIGENCE IN DESIGN

В статье поднимается вопрос о значении искусственного интеллекта в ди-зайне. В настоящее время искусственный интеллект развивается довольно бы-стро. Именно поэтому многие поднимают вопрос о его нынешней роли в со-временном мире для работы дизайнеров.

The article raises the question of the importance of artificial intelligence in de-sign. Currently, artificial intelligence is developing quite rapidly. That is why many are raising the question of his current role in the modern world for the work of de-signers.

Ключевые слова: дизайн, искусственный интеллект, инноваци, техноло-гии, искусство.
Keywords: design, artificial intelligence, innovation, technology, art.

Искусственный интеллект очень быстро развивается в современном мире. Он проникает в различные сферы, заменяя некоторые механизмы. Многие люди обеспокоены этой тенденцией развития ИИ. Сможет ли нейросеть заменить труд человека, будет ли это мешать или наоборот помогать? В этой статье мы рассмотрим, какую роль занимает искусственный интеллект в сфере дизайна.

Искусственный интеллект (англ. artificial intelligence — AI) — это способность компьютера обучаться, принимать решения и выполнять действия, свойственные человеческому интеллекту. В него входят различные функции, так как изначально он включает в себя не только математику, но и психологию, кибернетику и многие другие дисциплины [1]. В совокупности это даёт AI мощное развитие не только в одном направлении. Рабочая область искусственного интеллекта расширяется, как и его применение в работе. AI по своей сущности — это моделирование человеческого интеллекта. Насколько эффективна нейросеть? Как он будет работать в сфере дизайна? Каковы его успехи в настоящее время?

После создания искусственного интеллекта мир дизайна пережил новые потрясения. В настоящее время AI может упростить работу дизайнеров. Мы рассмотрим, какие именно нейросети способствуют улучшению работы художников.

Допустим, раньше дизайнеры тратили много времени на обдумывание идеи или стиля рисования. AI может способствовать генерированию изображений, текстов и так далее. Таким образом, дизайнеры могут экспериментировать в своей работе с помощью нейросетей. Это всё способствует сокращению времени, то есть работа художников может быть быстрее. В таком ключе искусственный интеллект является хорошей опорой для работы в сфере дизайна [2].

Объединение искусственного интеллекта и дизайна может привести к но-вым возможностям и достижениям в этой области. С помощью алгоритмов нейросети дизайнеры получают новые результаты, что продвигает работу к успеху.

Искусственный интеллект развивается и генерирует больше новых идей. Его визуализация зависит от многогранности его базы данных. Соответственно, чем больше эта база, тем лучше AI реагирует на запрос. Например, искусственный интеллект в полной мере может по текстовому запросу создать картину (рис. 1).





Рис. 1. Картина, нарисованная нейросетью

Рис. 2. Марио Клингеманн

Действительно, подобное восхищает и пугает одновременно. Если искус-ственный интеллект может так легко воспроизводить картины и создавать что-то новое, при этом создавая в разных стилях, нужен ли тогда дизайнер?

Изучая AI, мы приходим к мыслям о его значении и о том, как его использовать. Уже выше мы поговорили о том, что, несмотря на то, что ИИ может воссоздать картину с нуля, он так же может помогать дизайнеру в работе со свежими мыслями, идеями.

В нынешнее время искусственный интеллект уже способен обрабатывать множество информации, то есть он может собирать необходимое количество данных и рассортировывать их. ИИ может проводить анализ популярного контента, основываясь на социальных сетях и подобных источниках. Дизайнер может в полной мере облегчить себе заботу в отслеживании новых популярных работ, ему стоит лишь воспользоваться алгоритмами нейросетей. Если пользоваться ИИ в таком ключе, то дизайнерские компании могут быть на шаг впере-ди, ведь недалеко и до того, что AI сможет предсказывать будущее тренды [3].

Искусственный интеллект также сможет облегчить жизнь дизайнеров, ав-томатизируя работу, например, с шаблонами и мелкими несложными задачами.

Говоря об этом, непроизвольно возникает вопрос, стоит ли перед работой дизайнеров угроза? Сможет ли искусственный интеллект заменить непосредственно сферу дизайна? И какую же роль в итоге он занимает?

Существуют разные угрозы. AI стал настолько развитым, что может самостоятельно создать логотип для какой-либо программы. Конечно, искусственный интеллект выполняет большую работу, но если все дизайны передут исключительно на использование ИИ, то все работы будут однотипны и однообразны. AI работает на основе шаблонов, где теряется уникальность картины, созданной нейросетью. Нельзя заменить оригинальность и креативность, которую создает человек.

Существует мнение о том, что потребность в дизайнерах снизится, так как AI берёт на себя всё больше и больше задач, которые заменяют труд художников. Таким образом, рабочие места могут сократиться, и многие дизайнеры потеряют работу.

Индустрия дизайна меняется. В настоящее время дизайнер должен понимать, что ИИ способен постепенно вытеснять какие-либо этапы работы, над которыми ранее работал человек. Возможно, в будущем придётся искать и набирать новые навыки, чтобы стать хорошим дизайнером и не потерять своё рабочее место. Дизайнеры способны двигаться дальше, осваивая новые знания в алгоритмах нейросетей.

Вероятнее всего, именно сотрудничество между человеком и искусственным интеллектом сможет воссоздать что-то невероятно новое. Вряд ли машины смогут целиком и полностью заменить ту уникальность в работе, которую создают люди. Именно поэтому область дизайна должна оставаться гибкой и должна научиться подстраиваться под нынешнюю реальность.

Люди улучшают механические процессы, создают новые технологии, в особенности развивают искусственный интеллект, в надежде приблизить его к интеллекту человека. Таким образом, в скором времени он сможет иметь больше функционала, но как мы уже говорили, ИИ не сможет заменить человеческие способности в полной мере. Опираясь на шаблоны и уже созданные продукты, искусственный интеллект пытается создать что-то оригинальное, но без вмешательства человека, это будет нежизнеспособным.

Именно поэтому труд дизайнера должен оставаться в приоритете. Дизайн и AI должны объединиться в работе. Это слияние позволит сотрясти всю индустрию.

Обратим внимание на современных художников, которые уже воспользо-вались возможностями искусственного интеллекта и смогли создать что-то уникальное.

Например, Марио Клингеманн [4], немецкий художник, чьи работы на-прямую связаны с нейросетью (рис. 2). Он использовал искусственный интеллект как своего помощника в создании картин. Они вышли поистине оригинальными. Марио Клингеманн смог эффективно воспользоваться AI в своих работах. Как говорят, он стал «пионером» в использование искусственного интеллекта в изобразительном искусстве [5]. На его примере мы можем увидеть, как может выстраиваться работа художника с помощью нейросетей.

Итак, мы приходим к заключению и говорим о том, какую же роль в итоге занимает искусственный интеллект. Большинство дизайнеров опасаются быстрого развития искусственного интеллекта, но в нынешних реалиях именно он способен стать верным помощником в работе многих авторов. Поэтому в статье речь идет о том, что ИИ всё глубже проникает в жизнедеятельность дизайна, модернизируя простые механизмы.

Список литературы:

1. Искусственный интеллект, машинное обучение и глубокое обучение: в чём разница. – URL: https://skillbox.ru/media/code/iskusstvennyy_intellekt_mashinnoe_obuchenie_i_glubokoe_obuchenie_v_chyem_raznitsa/ (дата обращения 08.09.2024).

2. Дизайн в эпоху нейросетей: как искусственный интеллект меняет творческий процесс. – URL: https://vc.ru/design/685677-dizayn-v-epohu-neyrosetey-kak-iskusstvennyy-intellekt-menyaet-tvorcheskiy-process (дата обращения 08.09.2024).

3. Как нейросети уничтожат индустрию дизайна. – URL: https://vc.ru/design/651188-kak-neyroseti-unichtozhat-industriyu-dizayna (дата обращения 08.09.2024).

4. Топ современных художников, использующих искусственный ин-теллект в своей работе. – URL: https://dzen.ru/a/ZSQ2Jo35TDNennRO (дата обращения 08.09.2024).

5. Художник Марио Клингеманн: «Я боюсь людей больше, чем ма-шин». – URL: https://portal-kultura.ru/articles/exhibitions/326778-khudozhnik-mario-klingemann-ya-boyus-lyudey-bolshe-chem-mashin/ (дата обращения 08.09.2024).

Т.А. САМСОНОВА
Доцент, Тольяттинская академия управления

T.A. SAMSONOVA
Assistant professor of the Tolyatti Academy of Management

ИСКУССТВЕННЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ: КАК НЕЙРОСЕТИ ПРИМЕНЯЮТСЯ ДЛЯ СОЗДАНИЯ КРЕАТИВОВ

ARTIFICIAL INTELLIGENCE: HOW NEURAL NETWORKS ARE USED TO CREATE CREATIVES

В настоящее время тема использования искусственного интеллекта в различных сферах деятельности вызывает общественный резонанс. Особый интерес данная технология вызывает в творческом сообществе, в том числе среди дизайнеров. В статье поднимаются вопросы о возможности использования искусственного интеллекта в работе дизайнера, о недостатках и преимуществах использования нейросетей.

Currently, the topic of using artificial intelligence in various fields of activity is causing a public outcry. This technology is of particular interest in the creative community, including among designers. The article raises questions about the possibility of using artificial intelligence in the work of a designer, about the disadvantages and advantages of using neural networks.

Ключевые слова: дизайн, нейросети, искусственный интеллект, технологии.
Keywords: design, neural networks, artificial intelligence, future, technologies.

Использование искусственного интеллекта вызывает массу споров среди представителей различных сфер. В данный момент прослеживается существование различных мнений и вопросов о внедрении технологии в работу дизайнера. Так, например, часть людей убеждена в том, что нейросети не могут быть использованы в создании креативных продуктов, но есть и те, для кого искусственный интеллект не заменяет полноценную работу, однако во многом упрощает и ускоряет процесс создания продукта. Было проведено исследование, позволившее доказать факт возможности использования искусственного интеллекта при создании различных видов дизайна. В результате исследования изучены виды нейросетей, используемых в дизайне и принципы их работы.

Термин «нейронная сеть» впервые появился в XX веке. В 1943 году состоялись разработки компьютерной модели нейронной сети, выполненной на основе математических алгоритмов. В данном направлении проводили свои исследования ученые Уоррен Мак-Каллок и Уолтер Питтс. Но поскольку в указанное время вычислительные технологии не были достаточно развиты, то изобретение цифровых механизмов, способных подражать человеческому разуму появилось в XXI веке.

Подобная технология стала успешно развиваться и распространяться в 2016 году, когда в сети «Интернет» начали появляться приложения, способные обрабатывать фотографии, делая их прототипами картин художников. Успех данной технологии был достигнут благодаря алгоритму, способному создавать новое графическое изображение, основываясь на образцах, которыми являлись знаменитые картины. Способность нейросети генерировать уникальную графику в один клик компьютерной мыши вызвала общественный резонанс. Её создание привлекло внимание множеств корпораций и деятелей науки и поспособствовало развитию более развитых технологий.

В данное время общественность стала задаваться вопросом о том, может ли искусственный интеллект полностью заменить умственную и творческую деятельность человека. Для того, чтобы разобраться в этом вопросе, необходимо проанали-

зировать принципы работы нейронной сети и мозга человека в различных сферах деятельности.

Первое различие между принципами работы мозга и нейросети — обучение. Машинное обучение — совокупность методов искусственного интеллекта, включающих в себя обучение в процессе решения схожих задач. Данное обучение включает в себя обучение по примерам, генерируя методы распознавания образов. Его цель — предсказание результата на основе уже имеющихся данных. Для обеспечения работы искусственного интеллекта необходим комплекс алгоритмов, которые в дальнейшем формируют и накапливают знания на основе обобщенных данных. Полученные данные передаются в память компьютеру, то есть знания закладываются в машину человеком.

Человек получает знания отличным от искусственного интеллекта образом. В отличие от машинного обучения, люди получают знания с помощью различных форм восприятия, то есть органов чувств, таких как обоняние, осязание, слух, вкус и зрение. Кроме того, человек обладает определённым багажом знаний и опытом к началу обучения.

Мир стремительно меняется, следовательно, каждому человеку важно уметь адаптироваться к новым условиям среды. Процесс адаптации человека происходит быстро благодаря накопившемуся ранее опыту. Машины не способны делать выводы из ранее произошедших событий и не умеют о них рассуждать. Данные факторы делают получение опыта для машин невозможным. Исходя из этого, возможно сделать вывод о том, что процесс адаптации машины к новой среде осуществляется значительно медленнее, чем данный процесс у человека.

Рассмотрим, как искусственный интеллект и мозг человека выполняют вычислительные действия.

Современные компьютеры способны выполнять вычисления со скоростью 10 млрд операций в секунду, что существенно быстрее, чем данный процесс происходит у человека. Преимущества искусственного интеллекта в осуществлении арифметических процессов заключается не только в скорости, но и в точности результата. Благодаря машинному обучению, нейросеть получает доступ к формулам и данным, отклониться от которых она не способна. Человек, в отличие от компьютера, способен ошибаться в результате воздействия внешних и «человеческих» факторов.

Таким образом, можно сделать вывод о том, что искусственный интеллект во многом превосходит человека в вычислительной деятельности. Исходя из этого, нейросети могут быть использованы людьми для вычислений в различных сферах деятельности, способствуя экономии времени и других ресурсов.

Для формирования понимания о том, может ли искусственный интеллект выполнять работу дизайнера, необходимо проанализировать, как нейросеть выполняет творческие задачи.

Любой компьютер или машина являются результатом работы человека. Искусственный интеллект получает возможность генерировать новое в результате анализа данных, загруженных человеком.

В отличие от искусственного интеллекта, человек способен рассуждать и анализировать накопившийся жизненный опыт и воспринимать информацию при помощи различных органов чувств. В результате человек получает возможность чувствовать самые разнообразные эмоции, такие как: страх, ненависть, радость и т. д. Благодаря эмоциональному интеллекту, человек, например, может воспринимать юмор, в отличие от нейросетей.

На основании вышеперечисленных фактов была сформулирована следующая гипотеза: «Искусственный интеллект способен выполнять структурированную работу человека, однако не способен заменить его в творческой деятельности, так как нейросетям на данный момент не доступны такие понятия, как юмор, сложные аллегории и метафоры».

Для доказательства подобной гипотезы был проведён опрос в статье «Искусственный интеллект как способ создания нового контента» [1], где каждый человек должен был выбрать из двух текстов и двух изображений то, что было сгенерировано с помощью искусственного интеллекта.

В первом случае был взят отрывок из книги «Гений и богиня» Олдоса Хаксли и сгенерированный текст.

В результате количество людей, правильно определивших работу, составило 25,6 % опрошенных. 21 % опрошенных решили, что оба текста были написаны нейросетью.

Респонденты, верно определившие источник написания текста, отметили ряд признаков, которые повлияли на их выбор. В отношении работы нейросети они выделили следующее: 6,4 % отметили отсутствие юмора в тексте, 8 % — слишком простое повествование, 4,8 % опрошенных обнаружили логические ошибки, 1,6 % обнаружили, что текст составлен на основе произведений других автором и не обладает собственной индивидуальностью, 4 % посчитали текст сухим и без эмоциональным. О тексте, написанном О. Хаксли, респонденты высказали следующее: 20 % опрошенных выделили нестандартность текста, 19,2 % — сложность повествования, 6,4 % — присутствие юмора, 39,2 % — использование автором литературных приёмов.

В результате опроса можно сделать вывод, что нестандартность человеческого мышления помогла отличить текст, сгенерированный с помощью искусственного интеллекта, от текста, написанного автором.



Рис. 1. Девушка с жемчужной сережкой. Ян Вермеер Делфтский



Рис. 2. Елена Юферева, CEO Brandson (TSN)

В отличие от текста правильно распознать графические изображения удалось определить большему количеству людей (64 %). Авторское изображение удалось определить 73,6 % опрошенных (рис. 1, 2). Кроме того, были отмечены следующие признаки: 44 % отметили авторский стиль, 32,8 % заметили признаки воздействия руки человека.

Определить изображение, нарисованное нейросетью, смогли 72,8 % респондентов. При этом значительная часть из них смогли выявить признаки сгенерированного изображения.

Таким образом, можно сделать вывод о том, что результат работы искусственного интеллекта и человека имеет явные отличительные признаки. Так как респондентам удалось определить авторскую стилистику, справедливо предположить, что нейросети сильно уступают человеку в создании творческих работ. Искусственный интеллект не способен генерировать новаторские и уникальные идеи, в отличие от человека.

Так как искусственный интеллект уступает человеку в исполнении творческих задач, то стать заменой представителей данной сферы деятельности он в полной мере не сможет. Однако нейросети могут стать отличными помощниками человека в создании креативов. Так, например, искусственный интеллект может значительно повлиять на скорость работы дизайнера.

Существует множество полезных нейросетей, которые используются при разработке элементов дизайнерского решения. Некоторые из них помогают быстро удалить фон с фотографии, увеличивают разрешение изображения, создают цветовые палитры. Также с помощью искусственного интеллекта достаточно быстро удается сгенерировать полноценное изображение на основе наброска. Использование подобных ресурсов помогает дизайнеру экономить время на работу и использовать его с максимальной эффективностью.

Сегодня нейросети активно применяются в различных сферах дизайна, таких как графический дизайн, web-дизайн, 3D-дизайн, дизайн интерьера, моушн-дизайн и т. д.

Однако не стоит забывать, что нейросети должны быть вспомогательным инструментом для дизайнера, который нужно правильно использовать. Хороший дизайн — это не только красивое изображение, видео, модель или логотип, но и грамотно построенная композиция, продуманная идея. Искусственный интеллект может помочь в создании прототипов дизайна, но окончательную доработку всегда выполняет дизайнер.

В мире творческих задач различные нейронные сети стали достаточно востребованы.

Midjourney — это нейросеть, которая умеет справляться с генерацией различных изображений, но имеющая проблемы с гибкостью настроек. Пользователи могут влиять на результаты только с помощью текстовых запросов [2].

DALL-E — еще повсеместно используемая нейросеть для работы в сфере дизайна. Она обладает некоторыми преимуществами, хотя и не



Рис. 3. Улучшение качества пиксельных изображений в Stable Diffusion

готова давать такие впечатляющие результаты, как Midjourney. Данная нейронная сеть умеет работать с отсутствующими графическими изображениями и позволяет видоизменять визуалы, созданные другими нейросетями [2].

Самой уникальной нейросетью для дизайнеров является Stable Diffusion, которую пользователи могут установить на свой персональный компьютер, и имеет открытый исходный код и интерфейс (рис. 3). Механизм обработки текста данной нейросети позволяет сгенерировать неограниченное количество изображений, имеет возможность установки плагинов для создания фотореалистичных портретов, использования стилей комиксов или анимации, а также создания видеороликов [2].

Разум человека и искусственный интеллект сильно отличаются по своему строению и принципам работы. Это показывают многочисленные мировые исследования. Некоторые задачи искусственный интеллект может выполнить быстрее и точнее человека, однако при этом сильно уступает ему в реализации творческих задач. Можно сделать вывод, что искусственный интеллект не готов пока полностью заменить творческую деятельность дизайнера, однако способен ускорить его работу и в некоторых случаях улучшить её качество.

Список литературы:

1. Мельникова Д.А., Лопаткин Д.С., Кожева А.А. Искусственный интеллект как способ создания нового контента // Успехи в химии и химической технологии. – 2023. – № 1 (263). – URL: https://cyberleninka.ru/article/n/iskusstvennyy-intellekt-kak-sposob-sozdaniya-novogo-kontenta (дата обращения: 03.02.2025).

2. Максим Новоселов. Использование нейросетей в дизайне. 14.12.2023. – URL: https://neuralinsight.ru/nejroseti-v-dizajne/ (дата обращения: 03.02.2025).

3. Гадельзянов Р.Ш., Хафизов И.Ф. Искусственный интеллект и искусство: на пути к вычислительному творчеству // Наука в современном мире: результаты исследований и открытий. – 2023. – С. 11-16.

4. Шарин М.А., Чернышев Н.М., Козлов О.А. Нейросети и использование их в дизайне / Проблемы и тенденции научных преобразований в условиях. – 2023. – С. 32.

Т.А. САМСОНОВА
Доцент, Тольяттинская академия управления

Т.О. СКРЯЖНИКОВА
Бакалавр, Тольяттинская академия управления

T.A. SAMSONOVA
Assistant professor of the Tolyatti Academy of Management

T.O. SKRYAZHNIKOVA
Bachelor of the Tolyatti Academy of Management

ИСКУССТВЕННЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ И ЕГО ПРИМЕНЕНИЕ В ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ДИЗАЙНЕРА

ARTIFICIAL INTELLEGENCE AND IT'S USAGE IN DESIGNER'S WORK

В данной статье рассматривается и анализируется применение современных технологических инструментов в работе дизайнера, и то, каким образом они на нее влияют и какую специфику вносят. Как следует относиться к возможностям искусственного интеллекта и какое функциональное место он занимает в процессе работы дизайнера?

The article examines and analyzes the use of modern technological tools in the work of a designer, and how those influence it and what specific features they introduce. How should one treat the capabilities of artificial intelligence and what functional place does it occupy in the designer's work process?

Ключевые слова: искусственный интеллект, дизайн, дизайнер.
Keywords: artificial intelligence, design, designer.

Сфера технологий на основе искусственного интеллекта в данное время представила инновационную и потрясающую своими возможностями систему, генерирующую изображение из текстовых запросов, которая позволяет визуализировать идеи абсолютно новым путем. В обществе стремительно осваивается этот инструмент, в том числе в сфере дизайна, и он, на первый взгляд, неплохо себя продемонстрировал как способ повысить уровень свободы креативного высказывания человека.

С течением времени технологии развиваются и внедряются практически во все сферы деятельности человека, и этот процесс неотвратим. Является ли искусственный интеллект как новый технологический инструмент полезным, кардинально влияющим на процесс работы, или же его непосредственная ценность остается под большим вопросом?

Прежде чем начать анализ, важно установить, что такое искусственный интеллект и какие составляющие у процесса работы дизайнера. Что из себя представляет искусственный интеллект? Искусственный интеллект представляет собой комплекс компьютерных систем и алгоритмов, которые могут выполнять задачи. Эти системы обучены работе с большими объемами данных и в то же время обучаются на них, формируют логику, решают задачи и принимают решения, превосходя во всем этом интеллект человека. Искусственный интеллект включает в себя широкий спектр технологий, среди которых — машинное обучение, создание языковых моделей, генерация изображений и т. д. Он способен адаптироваться, обучаться и автоматизировать задачи посредством анализа данных, распознавания образов и повторяющихся процессов, позволяя людям передать некоторые задачи на решение компьютеру. Искусственный интеллект с большой вероятностью приведет к значительному прогрессу во многих отраслях, и дизайн и искусство находятся в их числе.

Генеративный искусственный интеллект — это инструмент для автоматизированного создания изображений, текста, музыки, веб-сайтов и многого другого. Графика, созданная искусственным интеллектом, отлична от цифровой графики, которую создают люди с художественными навыками.

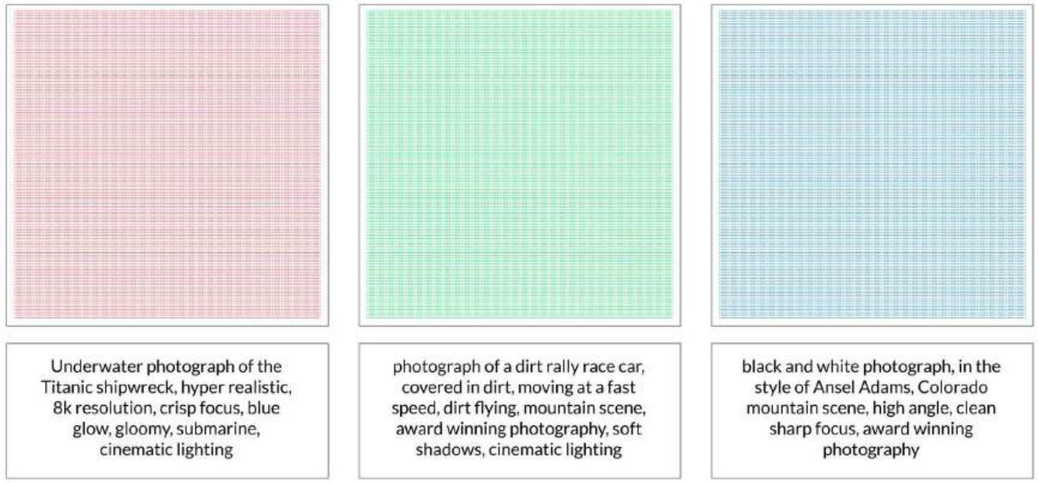


Рис. 1. Визуализация того, как обучающаяся модель воспринимает изображения

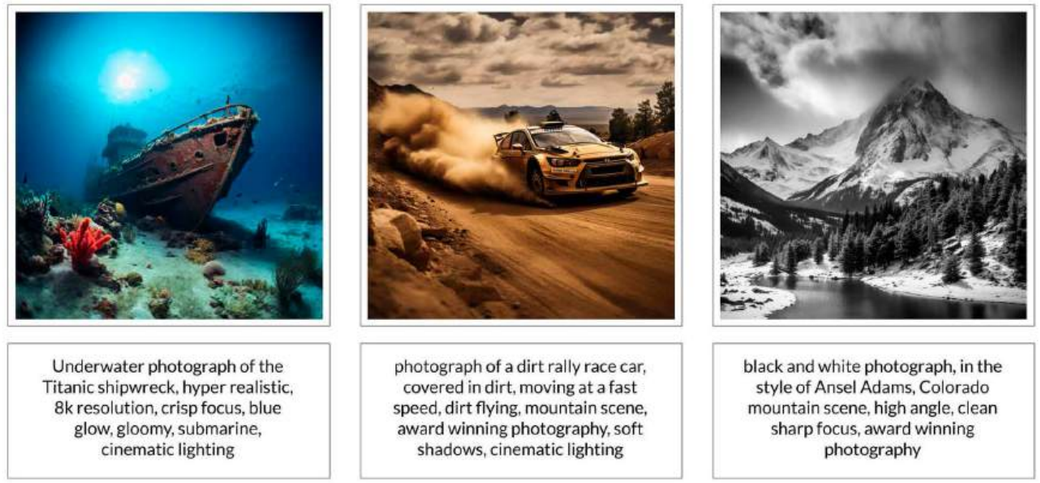


Рис. 2. Результат изображений генерации по запросу

Генеративная графика, в свою очередь, позволяет людям без каких-либо специализированных навыков создавать бесчисленные формы графических изображений, используя так называемые «промпты» текстовые описания желаемых элементов изображения, или же запросы.

История создания искусственного интеллекта, применяемого для создания изображений, началась еще в 1973 году, когда ученый-компьютерщик и художник по имени Гарольд Коэн разработал первую известную в мире программу для генерации изображений — AARON. 41 год спустя, в 2014 году была создана генеративно-состязательная сеть (англ. generative adversarial networks (GANs). Несмотря на то, что GAN не разрабатывалась специально для генерации изображений, сегодня она играет практически ключевую роль в этом процессе.

Как устроена GAN? Генеративная сеть состоит из двух основных частей: генератора и дискриминатора. Задача генератора — подбирать и создавать новые варианты данных, такие как изображения, музыка или текст, а роль дискриминатора — определить, насколько правдоподобны и действенны новые созданные данные. Генератор создает случайные данные, затем передает их дискриминатору, который пытается определить подлинность изображения. Сначала генератор работает некачественно, и дискриминатор легко обнаруживает недостатки. Однако обе стороны учитывают опыт предыдущих попыток и становятся прогрессивнее. Генератор пробует разные варианты вывода, а дискриминатор все более умело отличает наиболее правдоподобные изображения. Они продолжают пытаться друг друга превзойти до тех пор, пока генератор не выдает настолько хороший результат, что дискриминатор не способен выявить в нем ошибки.

Как работают генераторы изображений на основе искусственного интеллекта? Для того, чтобы программа искусственного интеллекта могла понимать огромное количество запросов, ей необходима крупная база данных в виде изображений. Обучающаяся машина отделяет тэги, подписи и описания к изображениям, размещенным в сети «Интернет». Важно отметить, что сгенерированные изображения не складываются из обучающих данных. Они исходят из так называемого «скрытого пространства» модели глубокого обучения. Модели обучения не видят изображения так, как их видит человек. Они видят множество значений цветов пикселей — красный, зеленый и синий (RGB) (рис. 1).

Когда программа определяет, как расшифровать текстовый запрос, она сгенерирует результат (рис. 2).

Просматривая обучающие данные, алгоритмы ищут переменные, чтобы улучшить результаты генерации, и в ходе этого процесса создают многомерное пространство, в котором размещаются условные точки для всех этих данных. Каждому параметру в запросе присуждается точка. Это пространство с измерениями называется «скрытым пространством». Чем больше слов в запросе, тем больше требуется задействовать отдельных измерений. Прежде чем генерация будет завершена, происходит этап генерации, называемый диффузией. Используя слова из текстового запроса и измерения, соответствующие этим словам, искусственный интеллект создает случайное изображение, а затем начинает его улучшать, приближая результат генерации к желаемому.

Как происходит диффузия? Искусственный интеллект подбирает для каждого слова в запросе миллионы картинок по соответствующей характеристике, например, превалирующий в изображении цвет, наличие конкретного предмета или пространства. В процессе все точки данных анализируются, затем генерируется изображение. Диффузия начинается с последовательных серий трансформаций изображения, с постепенным повышением «шума». Это включает в себя, например, изменение цвета или формы предмета или помещения его в конкретную среду. После этих трансформаций изображение уходит все дальше от оригинала, и в результате мы получаем уникальную генеративную графику, изображение (рис. 3).

Далее рассмотрим процесс деятельности дизайнера и из чего он состоит. Как и любая проектная деятельность, работа дизайнера не обходится без четкой последовательности выполнения действий, которая наиболее содействует наибольшей эффективности и приводит к наилучшему результату. Процесс дизайн-проектирования начинается с технического задания или постановки целей и определения стратегий, задач, которые должен будет решать продукт дизайна. Далее следует фаза поиска и исследования. Она включает в себя изучение рынка, целевой аудитории, пользователей дизайна, поиск и сбор аналогов. Затем следует концепт-дизайн, цель которого — создать большое количество чернового материала для дальнейшей работы. Часть идей отсеивается, а оставшиеся прорабатываются точнее. Затем дизайнер получает обратную связь по черновым результатам проделанной работы для того, чтобы иметь более объективное представление о том, как должен выглядеть конечный результат. После того как проект принимается заказчиком и применяется в своей деятельности, дизайнер имеет возможность собрать отзывы и получить обратную связь от пользователей, чтобы в дальнейшем это использовать для совершенствования своего продукта. Это усредненный ход работы, который можно проанализировать и ответить на вопрос: на каком этапе искусственный интеллект может быть использован в творческой деятельности, чтобы повысить эффективность работы дизайнера.

Таким образом, изучив устройство искусственный интеллект и процесс дизайн-проектирования, наибольший интерес представляют два этапа: сбор аналогов и концепт-дизайн, и мозговой штурм в его ходе. Искусственный интеллект обрабатывает очень большое количество данных, что и является главной его функцией и полезным для дизайнера свойством на этапе поиска аналогов. Генерация может представить условную сумму отдельно взятого количества примеров той или иной дизайнерской работы, художественных стилей и быстро упаковать их в готовые изображения.

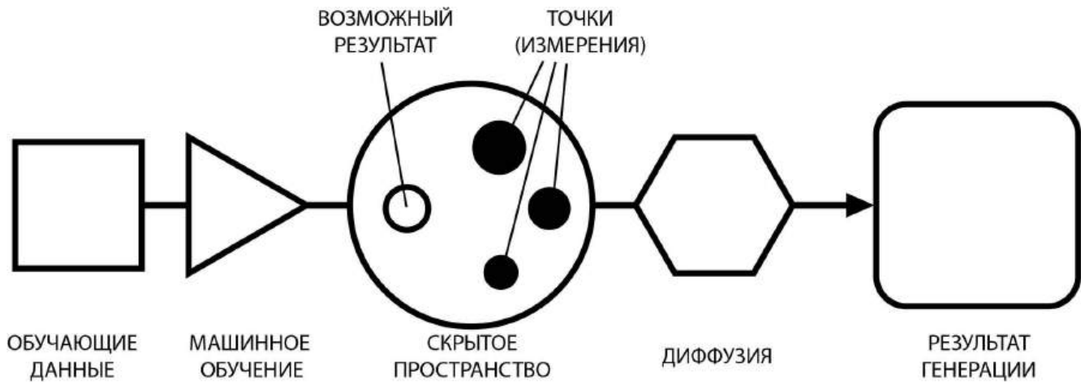


Рис. 3. Схема работы генеративной сети

Это может значительно упростить этап создания аналоговой линейки или мудборда, необходимого для проекта. Пользой на данном этапе работы дизайнера выступает существенная экономия времени, при этом не влияющая непосредственно на качество проведенной работы. Но это будет справедливо не для каждого уровня компетенции и опыта. Для менее компетентных людей этот инструмент будет вреден, ведь процесс формирования насмотренности является одним из ключевых в освоении навыка художественного дизайна. Человек самостоятельно должен пропустить через себя большое количество примеров работ других людей, профессионалов, изучить их, сформировать представление о том, как выглядит качественная работа. В то время как искусственный интеллект формулирует довольно условные обобщения чужих работ, в которых нет той структуры и последовательности осознанных решений, как в проведенной человеком с нуля работе. Таким образом, этот инструмент наиболее эффективно проявит себя в работе уже обладающих высокой компетенцией людей, выполнив единственную функцию — сэкономить время, которое они могли бы затратить на самостоятельный поиск. То есть искусственный интеллект рассматривается как улучшенный и более умный поисковик, и упрощенный способ манипулирования данными. Генеративный процесс, по сути, устроен похожим образом с человеческой фантазией. Подобно тому, как дизайнер на протяжении времени наблюдает большое количество работ и проектов, обретает опыт, а затем весь этот материал переформировывает в уже уникальную идею непосредственно этого человека, так и искусственный интеллект сначала обучается на большом количестве готовой работы, а потом по установленным параметрам формулирует новый вариант решения дизайнерской задачи. Дизайнер использует результаты генераций как основу, обзор на некие тенденции, но процесс конструирования или разработки все еще останется его интеллектуальной задачей. Эффективное использование искусственных нейросетей является отдельным навыком, который так же требует освоения.

Нельзя не упомянуть важную и спорную тему этики использования данного инструмента. Уже было установлено, что генерация изображений устроена схожим образом с человеческой фантазией и может потенциально повышать креативность. Важно осознавать, какое место искусственный интеллект может занимать в процессе работы. Это, в первую очередь, лишь вспомогательный инструмент, на который нельзя положиться как на способ полного исключения какие-либо усилия с человеческой стороны. Ведь искусственный интеллект работает неидеально, он в настоящий момент не способен учитывать ряд ключевых факторов в процессе проектирования. В ситуации, когда в будущем искусственный интеллект освоит полный спектр процессов и сможет выполнять их по четким требованиям, будет оставаться вопрос о художественной и интеллектуальной ценности такого продукта. Если полагать, что эту ценность дизайнерской работе придает именно факт создания ее человеком, то можно утверждать, что созданные генеративными сетями объекты не способны в полной мере заменить работу человека, и, более того, они и не должны этого делать.

Еще одной стороной вопроса об этичности является то, что преимущественная часть материала, на котором сети обучаются, использованы компаниями, разрабатывающими эти сети, без активного согласия авторов этих работ. В данный момент этот вопрос слабо регулируется, что в прямом понимании фактически приравнивает использование искусственного интеллекта к краже интеллектуальной собственности, если результаты генерации используются как готовый продукт, а не вспомогательный инструмент.

Подводя итоги, несомненно, можно сделать вывод, что искусственный интеллект и генеративные сети — это эффективный и полезный инструмент в работе дизайнера, который может положительно повлиять на его работу. Однако был сделан вывод, что у искусственного интеллекта должно быть свое функциональное место в фазах работы, и в случае с работы дизайнера это инструмент улучшенного и ускоренного поиска аналогов и манипулирования объемным массивом данных, но не замена креативной функции дизайнера как таковой. При стремительном развитии и прогрессе подобных технологий необходимо объективно оценивать их функционал и подбирать соответствующий способ их применения.

Список литературы:

1. Deanna McLean. What is AI Art? How Art Generators Work. 09.08.2023. - URL: https://www.elegantthemes.com/blog/design/what-is-ai-art#what-is-ai (дата обращения 23.09.2024).

2. Nervana Osama Hanafy. Artificial intelligence's effects on design process creativity: «A study on used A.I. Text-to-Image in architecture». 01.12.2023 // Department of Architecture Engineering, Modern University for Technology & Information, Mokattam, City, 11571, Egypt. - URL: https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S2352710223021794 (дата обращения 23.09.2024).

3. Nika Prpric. The 8-step graphic design process (from briefing to user testing). 30.01.2024 // Content Writer at Filestage. - URL: https://filestage.io/blog/graphic-design-process/ (дата обращения 23.09.2024).

4. Miklos Philips. The Present and Future of AI in Design. - URL: https://www.toptal.com/designers/product-design/infographic-ai-in-design (дата обращения 23.09.2024).

Т.А. САМСОНОВА
Доцент, Тольяттинская академия управления

Ф.А. УСИКОВ
Бакалавр, Тольяттинская академия управления

T.A. SAMSONOVA
Assistant professor of the Tolyatti Academy of Management

F.A. USIKOV
Bachelor of the Tolyatti Academy of Management

КАК ДИЗАЙНЕРЫ МОГУТ ЭФФЕКТИВНО ИСПОЛЬЗОВАТЬ В СВОЕЙ РАБОТЕ ИСКУССТВЕННЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ

HOW CAN DESIGNERS EFFECTIVELY USE ARTIFICIAL INTELLIGENCE IN THEIR WORK

В статье поднимается вопрос о значении искусственного интеллекта в жизни современных дизайнеров. В информационных порталах всё чаще можно увидеть высказывания о том, что веб-дизайнеры, UX-дизайнеры, дизайнеры интерьера и огромное количество других профессий будут полностью заменены нынешним развитым искусственным интеллектом. Так ли это на самом деле? Что может сделать дизайнер для того, чтобы улучшить свою работу при помощи ИИ?

The article raises the question of the importance of artificial intelligence in the lives of modern designers. In information portals you can increasingly see statements that web designers, UX designers, interior designers, and a huge number of other professions will be completely replaced by the current developed artificial intelligence. Is this really true? What can a designer do to improve their work using AI?

Ключевые слова: нейронная сеть, искусственный интеллект, дизайн, компьютерные технологии, творчество, самореализация, дополнительные функции, профпригодность, плагины, полезные сервисы, интерфейс, расширенные возможности.
Keywords: neural network, artificial intelligence, design, computer technology, creativity, self-realization, additional functions, aptitude, plug-ins, useful services, interface, advanced features.

Нейронные сети существуют уже давно. Искусственный интеллект в руках умелого дизайнера и юзера интернета — это невероятно полезный инструмент, который экономит огромное количество времени, а все мы знаем, что сейчас, в период строгих deadline время — это очень дорого.

Сначала стоит определиться, что такое искусственный интеллект в целом. Это программа, которая умеет обучаться на основе данных и примеров. Это значит, что она не работает по готовым правилам и алгоритмам, а пишет их сама во время обучения. То есть это обычная программа, которая выполняет лишь дополнительную функцию, а помощь дизайнеру или любому другому человеку, чья жизнь связана с компьютерными технологиями (рис. 1).

Дизайнеры работают с заказчиком, который заказывает у них выполнение определенных задач, и дизайн зачастую это не то, что всегда получится делать исключительно по ТЗ. Бывают случаи, когда в дизайн вкладывается, например, определенный художественный смысл, когда заказчик, который, очевидно, не разбирается во всех тонкостях данной профессии, хочет объяснить, что-то из этого направления, но не может в связи со своей некомпетентностью в данной сфере. И именно в таких ситуациях появляется что-то незримое, дизайнерам приходится включать интуицию, которую не может уловить машина и попытаться понять работодателя. Человек может понять человека намного лучше, чем машина. Нейронная сеть как была, так и остается просто вспомогательным инструментом, который будет выполнять лишь дополнительные функции дизайнера. Появление искусственного интеллекта — это отличная проверка для дизайнеров на профпригодность. Важно грамотно адаптироваться к новым технологиям и обуздать искусственный интеллект, что поможет стать более эффективным.

Мир постоянно меняется, и нужно успевать подстраиваться под современные реалии, а если конкретно, то необходимо изучать возможности искусственного интеллекта и активно использовать коммуникацию с нейронными сетями, чтобы увеличивать качество воспроизводимого продукта и уменьшать количество часов, потраченных на этот продукт.



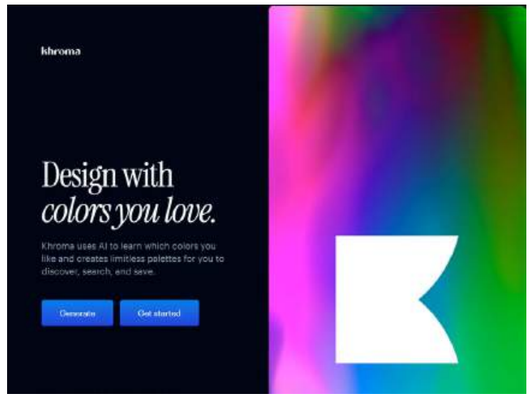




Рис. 1. Искусственный интеллект

Рис. 2. Сервис Khroma

Рис. 3. Сервис Attention Insight





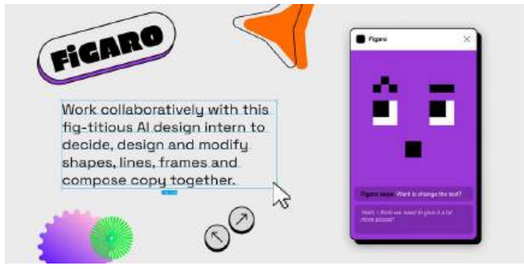


Рис. 4. Сервис Claid.ai

Рис. 5. Сервис ChatGPT

Рис. 6. Сервис Figaro

«Разработки искусственного интеллекта позволяют сэкономить дизайнерам много времени, выполняя за специалистов рутинные дела. ИИ сразу отсеивает ненужное, потому что он способен учитывать предыдущий опыт, в том числе отрицательней. За небольшое количество времени робот может обработать всю имеющуюся по теме информацию, включая неудачные проекты. Это значит, что искусственный интеллект учтет предыдущие ошибки, не допустит их и создаст не только внешне интересную разработку, но и наиболее продуманную, безопасную» [1].

Полезно рассмотреть сервисы и плагины на основе искусственного интеллекта, которые доступны дизайнерам.

Сервис «Khroma» (рис. 2) позволяет подобрать цветовую палитру на основе собственных предпочтений. Для начала работы надо выбрать 50 цветов, чтобы искусственный интеллект выдал более релевантный результат на основе того, что было выбрано. Затем есть возможность переключаться между вариантами отображения цветовых комбинаций, менять цвета местами, добавлять свои цвета и сохранять понравившиеся варианты в избранном. Таким образом, можно довольно просто выбрать более интересный цветовое решение для проекта, над которым вы работаете.

Attention Insight — это айтрекинг-инструмент, который позволяет отслеживать, куда именно обращено внимание пользователя, не только в контексте веб-интерфейса, но и в мобильном интерфейсе, дизайне упаковки, а также в других случаях (рис. 3).

Данная платформа натренирована на реальных данных, взятых из исследований, в которых применялось высокоточное оборудование. Точность искусственного интеллекта программы составляет примерно 90–96 %. Функция платформы помогает скорректировать под систему визуального восприятия пользователя разрабатываемый дизайн интерфейса. Для лучшего результата макет, предлагаемый искусственному интеллекту, следует разбивать на условные блоки или экраны, в таком случае нейронная сеть может выдать более точный результат.

Attention Insight имеет несколько интересных возможностей. Она позволяет определить, насколько дизайнерские элементы интерфейса эффективны во взаимодействии с пользователем. То есть, условно говоря, понять, сколько в процентном соотношении уделяется внимания каждому блоку интерфейса. Так же, например, возможно узнать, какой графический элемент вызывает визуальный шум или перегруз в визуале интерфейса. При помощи этой нейронной сети можно будет дорабатывать существующий дизайн, проверять гипотезы того, куда устремится взгляд пользователя и обоснованно аргументировать дизайн-решения.

Claid.ai — сервис, который позволяет не только удалять фон с фотографий, но и делать на основе вырезанных изображений стилизованную фотосессию (рис. 4). Этот, достаточно интересный инструмент, поможет в случае, когда ограничены либо бюджет, либо время, так как здесь есть Free Trial период, которым можно воспользоваться на единичный проект.

Chat GPT — это самый популярный и хорошо работающий пример подобного рода сервисов (рис. 5). Ему подвластно создание самого разнообразного контента, начиная с заголовка для



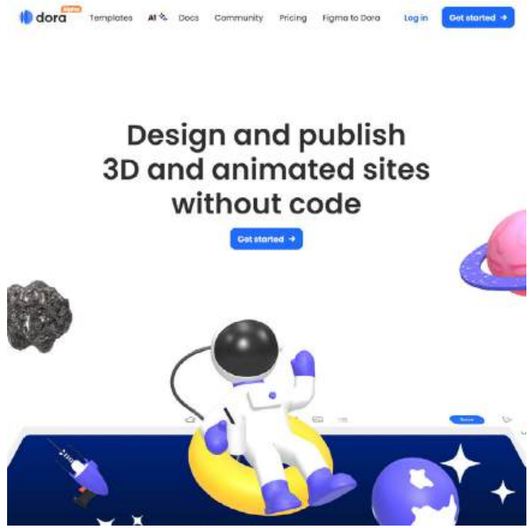


Рис. 7. Сервис Unicorn.studio

Рис. 8. Сервис Dora

первого экрана и заканчивая полноценным смысловым текстом для дизайна сайта. Только важно помнить, чтобы получить лучший результат, надо дать сервису как можно больше вводных данных и вносить правки по ходу его работы. Конечно, у Chat GPT есть и минусы. Его база ограничена событиями, произошедшими до 2021 года, а также отсутствует возможность собрать данные из сети «Интернет» и работать с видео. Но уже появился плагин, который позволяет выбирать информацию из указанных источников, а также расширение, которое вначале переводит видео в текст, а затем сбрасывает результаты.

Сейчас Chat GPT позволяет искусственному интеллекту резюмировать видеоконтент и большой объем информации. Например, в случае если необходимо понять в кратчайшие сроки, о чем шла речь на каком-либо мероприятии, которое длилось большое количество времени. Даже есть возможность задавать дополнительные вопросы по этой выжимке из видео, и Chat GPT способен подробно рассказывать о тех аспектах видео, которые вам интересны.

Figaro — это ИИ-ассистент в программе Figma (рис. 6), который готов помочь решить небольшие задачи, как, например, генерация текста, редактирование существующих элементов и добавление новых. Но, к сожалению, этот плагин в настоящее время работает нестабильно.

Unicorn.studio — искусственный интеллект (рис. 7), который предложит упрощенное решение для дизайнеров, для создания достаточно сложной анимации и эффектов, позволяющее не обращаться к помощи фронт-разработчиков.

Платформа Dora, в рамках которой уже доступна работа с 3D-графикой и с продвинутой покадровой анимация (рис. 8), имеет интерфейс, очень похожий на интерфейс программы After Effects и функционал, напоминающий инструменты и приемы работы в программе Auto Layout. Платформа сделана с акцентом на функции ИИ-ассистента, то есть ей можно делегировать рутинные задачи, а не генерацию работы целиком.

«Является ли искусственный интеллект угрозой современным дизайнерам? В конечном итоге дизайн защищен от угрозы ИИ и нейронных сетей, потому что последние запрограммированы на определенные пути и команды. И как бы они не совершенствовались, у них не будет той гибкости мышления, которое есть у архитекторов и дизайнеров» [2].

Можно ли прибегать к помощи нейронных сетей в данной профессии? «Использование умений ИИ в дизайне позволяет повысить эффективность рабочих процессов. Они способны создавать дизайн, но не смогут понять все эмоциональные и культурные аспекты жизни людей, которые формировались не одно столетие. Эти технологии используются для сокращения объёма ручного труда, необходимого для проектирования» [3].

Список литературы:

1. Акатова Е.А. Влияние искусственного интеллекта и нейросетей на мир архитектуры и дизайна // Архитектурно-пространственная среда в контексте будущего: взгляд молодых: Сборник научных статей научно-практических чтений, Курск, 31 марта 2023 года / Редкол.: О.В. Будникова (отв. ред.) [и др.]. - Курск: Юго-Западный государственный университет, 2023. - С. 10-14.



Часть 6. Новые концепции креативности: медийность, футурология и синтез искусств

П.Е. РОДЬКИН
Кандидат искусствоведения, доцент Школы коммуникаций, Национальный исследовательский университет «Высшая школа экономики»

P. E. RODKIN
PhD in Art History, Associate Professor of the School of Communications, National research University «Higher school of Economics»

К ПРОБЛЕМЕ ЭКСПЕРТНОСТИ И МЕДИЙНОСТИ В РОССИЙСКОЙ ДИЗАЙН-ИНДУСТРИИ

TOWARD TO THE PROBLEM OF EXPERTISE AND MEDIA IN THE RUSSIAN DESIGN INDUSTRY

Рост востребованности индустрии дизайна и интереса к ее спикерам актуализирует проблему экспертной и медийной представленности российского дизайна на рынке интеллектуальных услуг, в сфере коммуникаций с бизнесом, государством и обществом. Проблема заключается в недостаточном для ответа на актуальные вызовы современности адекватного им теоретического аппарата, уровне экспертного дискурса и соответствующих компетенций, слабой интеграции с медиа для его поддержки и продвижения отраслевых и профессиональных интересов дизайн индустрии.

The growth of demand for the design industry and interest in its speakers actualizes the problem of expert and media representation of Russian design in the market of intellectual services, in the sphere of communications with business, government and society. The problem lies in the insufficient theoretical apparatus, level of expert discourse and relevant competences to respond to the current challenges of modernity, weak integration with the media to support it and promote the industry and professional interests of the design industry.

Ключевые слова: дизайн-индустрия, дизайн-образование, медийная представленность, креативные индустрии, российский дизайн, экспертность.
Keywords: design industry, design education, media representation, creative industries, Russian design, expertise.

Российская дизайн-индустрия переживает в последнее время заметный рост внимания и интереса со стороны государства, бизнеса и общества. Данная тенденция вызвана актуальными задачами по развитию промышленного производства и экономики, которые возникают в ситуации кризиса привычной геоэкономической системы эпохи поздней глобализации [3; 8]. В рамках проходящих сегодня всевозможных форумов, конкурсов, выставок, проектных сессий и т.п. дизайн выступает и как одно из направлений креативных индустрий и как самостоятельная индустрия. Определенная ставка, делающаяся на креативные индустрии, выделение их важности для формирования добавленной стоимости, роста ВВП и экономического развития в целом, выводит дизайн на новый уровень востребованности и соответствующие ему позиции экспертной и медийной представленности. Практика публичной экспертизы, как часть современного производства знания, является важнейшим каналом коммуникации и взаимодействия экспертов и общества [1, с. 10], ее значение растет. Российская дизайн-индустрия выходит на новый уровень включенности в государственные, корпоративные и социальные программы и проекты, на котором от дизайна требуется качественно новый подход к донесению своей позиции, проектного видения, аргументации по их защите, а также формирования устойчивого общественного мнения и отношения к сфере дизайна. Высокий уровень представленности дизайна в экспертном поле и сфере медиа необходим дизайн-индустрии для:

— выражения собственных интересов и повышения конкурентоспособности в структуре креативных индустрий;

— транслирование ценностных установок и принципов дизайна для заказчика и потребителя дизайн продукта;

— повышение авторитетности дизайнера в сфере образования, бизнеса и публичной экспертизы.

Национальная система дизайна, концептуализируемая Г. Ауликом-Мерфи, Г. Кавудом и А. Льюисом, разделяется на четыре связанных между собой уровня: (1) продвижение дизайна (выставки, награды, конференции, семинары и публикации, нацеленные на широкую общественность); (2) поддержка дизайна (программы помощи предприятиям в использовании дизайна для улучшения их бизнеса, которые наводят «мосты» между дизайном и промышленностью; (3) дизайн-образование (профессиональная подготовка, ученые степени, курсы повышения квалификации); (4) дизайн-политика (воплощение политического видения в программы и действия, направленные на развитие национальных ресурсов дизайна и поощрение их эффективного использования в стране) [14, p. 57]. Всем выделенным уровням национальной системы дизайна требуется медийная поддержка и соответствующий уровень публичной экспертизы. Экспертность и медийность дизайн-индустрии в свою очередь также имеет несколько измерений: коммуникационной связанности и содержательной наполненности.

Сетевые взаимодействия между дизайн-индустрии и внешней средой, а также внутри дизайн-сообщества, испытывают минимизацию и фрагментацию, которую в терминологии социолога М. Джексона можно описать как «гомофилию», то есть склонность к замыканию и разобщению [2]. Дизайнерские сети децентрализованы и вместе с тем плохо связаны между собой. Для преодоления данной «болезни» и переосмысления принципов сетевого взаимодействия всех элементов структуры дизайн-индустрии (и национальной системы дизайна) необходимо не только развитие ее институтов, но и формирование актуальной повестки и концептуальной базы. Дизайнеры любят подчеркивать, что современный дизайн — это коммуникация, но теория коммуникации в своих ключевых парадигмах [13] не видит дизайн и не придает ему существенного значения. Данный пример является показательным по отношению к тому, как дизайн воспринимается за пределами дизайн-сообщества.

Сегодня существует значительное количество дизайнерских ресурсов, работающих по принципу СМИ, блогов и пабликов в социальных медиа, но при этом не оказывающих измеримого влияния на не-дизайнерскую аудиторию. Медийные дизайн-ресурсы представляют интерес только для самих дизайнеров. Проблема заключается не в техническом уровне освоения современных медиатехнологий, а в пространстве смыслов. Российская дизайн-индустрия не обладает необходимой теоретической и концептуальной базой для выработки актуального дискурса, использует устарелый дискурсивный и нарративной аппарат, который не соответствует новым экономическим и социокультурным вызовам, не может донести свои идеи до общества. Несмотря на ряд несомненных позитивных подвижек в этом направлении, проблема остается нерешенной. Она имеет системный для российского дизайна характер и возникает вследствие нарушения связанности между теорий и практикой, наукой, образованием и рынком, дизайнерскими сообществами и общественными организациями, их «тусовочный» и «кулуарный» характер. В тоже время сами дизайнеры уклоняются от значимой социально-экономической проблематики и возникающих в ее рамках вызовов и проектных задач. Невозможность самостоятельно сформировать собственную позитивную повестку и вывести ее за узкие рамки профессиональной среды и созданного в ней «медиапузыря» в область массовой коммуникации делает дизайн-индустрию уязвимой перед другими участниками креативных индустрий такой возможностью обладающими.

Дизайнер воспринимается не только в бизнес-среде, но и уже в креативной сфере в качестве безмолвного исполнителя, который не имеет права на свое мнение. Так к дизайнерам и относятся в реальности. Негативный образ дизайна и дизайнера связан с чем-то «несерьезным», относящимся к сфере «декоративного» и «оформительского». Данный стереотип преследует дизайн-индустрию и дизайнерское сообщество не только на уровне массового потребителя, но и заказчика дизайн услуг. Дизайнер не допускается к принятию управленческих решений и не обладает соответствующей авторитетностью при их принятии. При этом конкуренция между креативными индустриями сегодня ведется не только в физической среде, но и цифровых виртуальных средах, например метавселенных, в которых конкурентами дизайнерам выступают архитекторы [9].

Дизайнеры проигрывает в публичной дискуссии представителям маркетинга, брендинга, пиара, рекламы и т.п., за которыми стоит целая индустрия теории, формирующая отношение к ним и позволяющая даже рядовому специалисту быть безапелляционным по отношению к дизайнерским решениям. На этом фоне серьезная теоретическая база в российском дизайне не развивается, достаточно сравнить количество и качество книг, представленных в книжных магазинах, например, по темам дизайна и маркетинга. У дизайн-индустрии нет релевантного меняющемуся миру языка, с помощью которого можно описать стратегии, миссию, цели и задачи современного российского дизайна в новых для общества условиях. Теория дизайна в России находится в достаточно сложной ситуации: нет заказчика ни со стороны государства, ни со стороны бизнеса, ни даже со стороны самого дизайн-сообщества. Но может быть теория и не нужна, ведь в последние тридцать лет российская дизайн-индустрия существовала без нее вполне комфортно и даже достигла определенных успехов, является ли, соответственно, отсутствие теоретического аппарата или его неразработанность проблемой? Следует пони-

мать, что теория дизайна — не абстракция и не оторванная от реальности формальное знание, а живое содержание дизайнерской мысли и непосредственной практики. Дизайнеры создавали продукты с определенными функциональными и эстетическими характеристиками исходя из конкретной концептуальной парадигмы, комплекса идей, определявших их взгляд на вещи, процессы и общество. Отсутствие серьезных идей, которые были бы значимы и имели ценность для общества (что всегда отличало дизайн в прошлом) означает и отсутствие осмысленного дискурса и диалога с обществом, которое в конечном счете формирует «заказ» на дизайн и который тот способен «предвосхищать» и «опережать».

Без развитой теории дизайн не может развивать практику, обогащать и развивать свой язык и не способен к социальному высказыванию. Данную проблему нельзя «проскочить» и невозможно оставить нерешенной. Но теория не может быть создана «искусственно» в отрыве от практики, для чего требуется повышения интеллектуального уровня непосредственно дизайнеров. Особую роль в этом играет дизайн-образование, которое должно включать и усиливать гуманитарную составляющую и дисциплины в области искусствоведения, культурологии, философии, социологии, медиа и коммуникаций. Отдельную проблему и дискуссионную область представляет содержательное наполнение теоретической базы, которая не может опираться на философский идеализм [см., напр.: 4] или постгуманизм [см., напр.: 6], которые являются крайней формой реакции на рыночное доминирование коммерческого (маркетизированного) дизайна; современный дизайн должен опираться на рационалистическую и гуманистическую теорию.

В условиях новых глобальных вызовов, которые меняют привычный образ жизни массово человека, дизайн не может оставаться «немым». Дизайн-индустрии не получиться «отсидеться» в некогда уютном мире общества потребления, базовые установки и идеология которого переформатируются [10]. В качестве позитивного ответа на вызовы современности и актуального направления развития теории и практики дизайна, который является шагом вперед по отношению к дизайну эпохи общества потребления поздней глобализации, сегодня можно выделить устойчивый дизайн (sustainable design) [11]. Примером актуального подхода к выработке и продвижению востребованной социально-экономической и культурной дизайн-повестки является публикация в рамках IV конкурса-биеннале предметного дизайна «Придумано и сделано в России» инициированного под эгидой Всероссийского музея декоративного искусства совместно с ведущими экспертами отрасли «Манифеста о дизайне для экономики замкнутого цикла и устойчивого развития» (2023) [5]. «Манифест» направлен на то, чтобы обратить внимание на накопившиеся проблемы современной модели производства и потребления, а также призван способствовать актуализации роль дизайна в их решении. Также «Манифест» является приглашением к профессиональной и общественной дискуссии относительно внедрения новых принципов и подходов в дизайне. В качестве развития данной инициативы был создан и опубликован на площадке Всероссийского музея декоративного искусства «Словарь циркулярного дизайна» (2024) [12]. Таким образом, интеллектуальный продукт может создавать условия для формирования вокруг него открытой и межотраслевой экспертной площадки.

Вместе с «точечным» вхождением дизайна в медиапространство на уровне отдельных инициатив и проектов, которое очевидно будет усиливаться, необходим системный подход к решению проблемы медийной и экспертной представленности российской дизайн-индустрии, означающий в том числе и ее массовость. Интеграция дизайн-индустрии в сферу общественных интересов должна строится одновременно по трем направлениям — государства, общества, бизнеса, но также должна основываться на понимании их взаимосвязанности и противоречий. Практические решения в области решения проблемы экспертной и медийной представленности российской дизайн-индустрии, таким образом, включают:

— экспансию дизайн-индустрии в медиа за счет создания инфоповодов на основе социально значимых событий и инициатив, повышение экспертного уровня спикеров со стороны дизайн-индустрии;

— включение в дизайн-образование дисциплин, знакомящих дизайнеров с медиа, позволяющих понимать их логику и механику (на уровне контент- и медиапланирования, работы с инфоповодами, экспертного комментирования и т.п.), развитие и развитие компетенций публичных выступлений, работы с данными, написания аналитических текстов и т.д.;

— повышение значимости уровня дизайн-образования, наличия научных степеней, увеличение количества и качества научных публикаций, монографий и сборников, формирование научной дискуссии и актуальной теоретической базы.

Для решения обозначенной проблематики экспертной и медийной представленности необходим консенсус внутри российского дизайн-сообщества, которое в значительной степени оказывается разобщенным. Преодоление взаимного отчуждения должно осуществляться не только на институциональном уровне «реформирования» или «пересборки» структуры дизайн-индустрии, что потенциально может угрожать монополизацией со стороны какого-то одного субъекта, а через формирование универсальной теоретической и концептуальной базы, идей и новых смыслов. Дизайн обладает значительным потенциалом, но для его раскрытия необходим отход от культурной парадигмы общества потребления, который может вызвать стресс выхода из «зоны комфорта» и фрустрацию. В условиях массового внедрения технологий искусственного интеллекта, угрозы технологического замещения, которое распространяется сегодня практически на все творческие профессии [7], дизайну нужно заново «доказывать» свою дееспособность и полезность для массового человека. Чтобы понять куда двигаться дальше и на какие концептуальные установки опираться, необходимо активное вовлечение дизайн-сообщества в дискуссию и выработку стратегии развития и определение парадигмы дизайна XXI века. Но эта дискуссия должна обладать необходимой степенью глубины и быть открытой.

Список литературы

1. Воскресенский А. А., Рабош В. А., Султанов К. В., Сунягина А. Г. Дискурс «постматериального» в сверхинформационном обществе: экспертность и ценности // Общество. Среда. Развитие. – 2021, 3. – С. 7-10.

2. Джексон М. Человеческие сети. Как социально положение влияет на наши возможности, взгляды и поведение. – Москва: Издательство АСТ; CORPUS, 2021. – 480 с.

3. Евстафьев Д. Г. Глобальная геоэкономическая архитектура: предопределенность кризиса и вектор трансформаций // Управленческое консультирование. 2024. No 2. С. 32-49.

4. Лола Г. Н. Метафизика дизайна. – Санкт-Петербург: Изд-во С.-Петерб. Ун-та, 2014. – 155 с.

5. Манифест о дизайне для экономики замкнутого цикла и устойчивого развития (2023). – URL: https://damuseum.ru/events/manifest-dizayna-dlya-ekonomiki-zamknutogo-tsikla-i-ustoychivogo-razvitiya/ (дата обращения: 03.02.2025).

6. Пащенко О. Гипогуманизм: Деймософия и оентео(мо)логия недочеловеческого. – Санкт-Петербург: Изд-во Яромира Хладика, 2023. – 208 с.

7. Родькин П. Е. Искусство и искусственный интеллект: вопросы, которые необходимо поставить // Техническая эстетика и дизайн-исследования. – 2024. – Т. 6, № 2. – С. 117-126.

8. Родькин П. Е. Современный дизайн в постглобальном мире // Первый Российско-Китайский форум. Теория и практика художественного образования: вызовы современности, традиции и национальные школы XXI века: Коллективная монография по материалам международной научной конференции. – Москва: Российский государственный художественно-промышленный университет им. С.Г. Строганова, 2024. – С. 274-277.

9. Родькин П. Е. «Хороший дизайн» в пространстве метавселенной: к постановке проблемы // Техническая эстетика и дизайн-исследования. – 2023. – Т. 5, № 2. – С. 5-13.

10. Родькин П. Е. «Культура разрыва» и общество потребления в контексте ухода «Макдональдс» из России // Общественные науки и современность. – 2022. – № 6. – С. 125-136.

11. Родькин П. Е. Устойчивый дизайн как источник будущего: концептуальные проблемы и вызовы // Коммуникации. Медиа. Дизайн. – 2022. – Т. 7, № 3. – С. 129-147.

12. Словарь циркулярного дизайна (2024). – URL: https://damuseum.ru/bitrix/activities/Словарь%20циркулярного%20дизайна.pdf (дата обращения: 03.02.2025).

13. Craig R. (1999). Communication Theory as a Field. Communication Theory. 9 (2). P. 119-161.

14. Raulik-Murphy G., Cawood G. and Lewis A. (2010). Design Policy: An Introduction to What Matters. Design Management Review, 21: 52-59.

Н.В. ЧУНАКОВА
Доцент, Российский государственный университет им. А.Н. Косыгина (Технологии. Дизайн. Искусство)

N.V. CHUNAKOVA
Associate Professor of the Russian State University of Design and Technology named after A.N. Kosygin

МУЛЬТИДИСЦИПЛИНАРНОСТЬ КАК ВЕДУЩИЙ ПРИНЦИП ПРОЕКТИРОВАНИЯ ПРОДУКТА ДЛЯ КРЕАТИВНОГО РЫНКА

MULTIDISCIPLINARITY AS A LEADING PRINCIPLE OF PRODUCT DESIGN FOR THE CREATIVE MARKETPLACE

Развивающиеся креативные индустрии в условиях конкуренции предъявляют жесткие требования к профессиональным навыкам выпускников. Мультидисциплинарность образования позволит вывести на качественно иной уровень проекты будущих дизайнеров. В статье рассматривается опыт дипломного проектирования студентки кафедры графического дизайна и визуальных коммуникаций РГУ им. А.Н. Косыгина, основанный на изучении творческого наследия мастеров Авангарда. Прототип реализован в рамках программы «Студенты в Сводах» мастерских Центра художественного производства «Своды» Дома культуры «ГЭС-2». Данный проект вошел в состав экспозиции «Выпуск-2023» галереи «Зарядье» среди прочих лучших дипломных работ отделений дизайна высших учебных заведений Москвы.

Developing creative industries in a competitive environment impose strict requirements to the professional skills of graduates. Multidisciplinarity of education will bring the projects of future designers to a qualitatively different level. The article deals with the experience of the diploma design of a student of the Department of Graphic Design and Visual Communications of the Kosygin Russian State University, based on the study of the creative heritage of the Avant-garde masters. The prototype was realized within the framework of the program «Students in Vaults» of the workshops of the Center of Art Production «Vaults» of the House of Culture «HPP-2». This project was included in the exposition «Graduation-2023» of the Zaryadye Gallery among other best diploma works of the design departments of Moscow's higher educational institutions.

Ключевые слова: Авангард, типографика, проект, дипломный проект, графических дизайн, креативные индустрии.
Keywords: avant-garde, typography, project, diploma project, graphic design, creative industries.

В 70-е годы XX века Королевский колледж искусств Великобритании выступил с докладом, обосновавшем представление о дизайне как о «третьей культуре», наряду с гуманитарной и естественнонаучной. Б. Арчер и коллеги определили ее как «совокупный опыт материальной культуры и совокупный массив знаний, навыков и ценностей, воплощенный в искусстве планирования, изобретения, формообразования и исполнения». Также было указано, что природа дизайна как проектной культуры опирается на следующие представления:

— основная задача — воплощение и концептуализация новых форм;

— использует в качестве метода искусство планирования, формообразования, изобретения, исполнения;

— основной инструмент — язык моделирования, эквивалентный гуманитарному и языку науки;

— дизайн имеет собственные предметы и способы их репрезентации [1].

Типографика — русский вариант интернационального термина «typography», означающий особый вид графики. Обложка журнала, плакат, афиша, сайт, приложение, реклама — это все грани и различные выразительные средства, смысловые акценты, изобразительные мотивы. Как отмечает В. Кричевский, характер деятельности типографа — графическое оформление, объект — словесный текст, средство исполнения — набор и монтаж, общее направление приложения усилий — массовая коммуникация.

Авангард — общее название прогрессивных направлений и течений в искусстве. Русский авангард — обобщающее название новаторских художественных направлений начала XX века, которые провозглашали отказ от классических норм и принципов искусства. Авангардисты смело экспериментировали с материалами и средствами выразительности: упрощали формы, утрировали цвета, использовали техники коллажа и ассамбляжа, соединяя на плоскости объемные предметы.

Дизайн-индустрия на сегодняшний день является одной из наиболее инновационных областей. Понимание необходимости привлечения дизайна в различные отрасли современного мира сильно расширилось. Ведь коллаборация с дизайнером — это не только креативный способ позиционирования бренд-стратегии, но уникальная эстетическая характеристика создаваемого продукта. Современный дизайн используется отдельными компаниями, городами и странами в качестве стратегии по конкурентной борьбе за рынки и лидерство на международной арене. Считается, что творческие индустрии приобретают все большее значение для экономического благополучия, что «креативность человека является основным экономическим ресурсом» и что «отрасли 21 века будут во все большей степени зависеть от накопления знаний посредством творчества и инноваций».

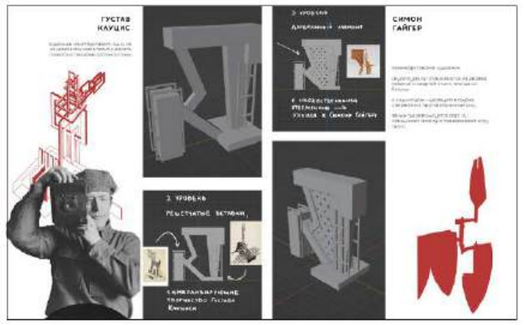
Типографика в искусстве русского авангарда имеет солидную историю, начиная с появления в начале XX века и до ее трансформации в различные, зачастую далекие друг от друга направления. Эпоха авангарда стала особым этапом в истории типографики, внося значительный вклад в ее развитие. Появление типографики в искусстве русского авангарда было связано с поиском принципиально новых выразительных средств и появлением инновационного технологического оснащения. На период 1910–1930 гг. в послереволюционной России пришелся пик индустриализации, где все требовалось наделить функцией и практичностью. Возможно, поэтому творцы стали обращаться к типографике и полиграфии чаще, как к эксперименту в собственных работах. Начиная с футуризма и супрематизма использовались различные шрифты, перспективные искажения и геометрические формы для создания более динамичных и наполненных композиций. В это время типографика начала занимать одну из акцентных позиций. Ее использование вносило новые формы и возможности в работу, отражало современные идеи, а также зачастую привлекало внимание к социальным и политическим проблемам. В начале XX века лидирующую (с точки зрения концепции) позицию занимали футуристы. Они выступали против простого наборного текста и продвигали принцип «из-под пера — в печать». Это вызвало сближение фактуры текста и графики, а также дало возможность передать живую динамику автора, акцентировать ее на значимости художника в процессе [2].

Соблюдение баланса между живым и неуместно сумасшедшим — в те времена было весьма непростой задачей. Такой эксперимент доказывал в очередной раз талант авторов и высокий уровень владения различными техниками. Тех, кто решился на такие эксперименты, можно по праву назвать «типографскими революционерами». Творить принципиально новое, оставаясь при этом в рамках заявленной техники и материалов — значит, получить ценный опыт и заложить наследие современной типографики.

Подобный размах поиска и решения проблемы создания пространственной типографики был предпринят на кафедре Графического дизайна и визуальных коммуникаций РГУ им. А.Н. Косыгина в рамках выполнения дипломного проекта (студентка Анна Сонина, руководитель доц. Н.В. Чунакова). Задача проекта была сформулирована следующим образом — создание уникального стиля букв-литер пространственной типографики «Авангард», раскрывающего важные аспекты творчества мастеров авангарда и их последователей, а также актуализация исторической значимости культурного наследия XX века. За основу референсов были выбраны работы художников-авангардистов: К. Медунецкого, Н. Габо, В. и Г. Стенбергов, А. Родченко, В. Татлина [3], некоторые работы студентов ВХУТЕМАСа, а также Д. Смита, Ж. Тэнгли и пр.

Объемно-пространственные композиции — один из способов поиска проектного решения.





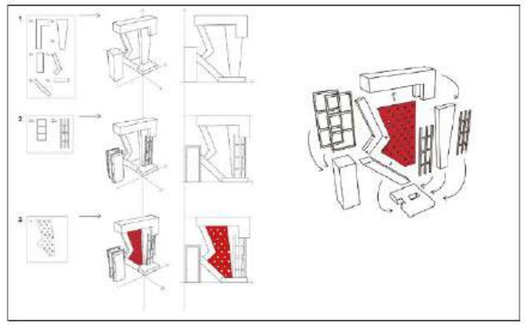




Рис. 1. «Авангард». Пространственная типографика. Дипломный проект. Автор – Анна Сонина. Руководитель – доцент Н.В. Чунакова. РГУ им. А.Н. Косыгина (Технологии. Дизайн. Искусство), 2023

Важный аспект — дать возможность графическому дизайнеру воплотить свои решения в объеме, сохраняя композиционные правила построения на плоскости. Переосмысление литеры из графической модели плоскостного вида в конструктивную модель позволяет устанавливать собственные правила построения. Объем и пространство будут помогать шрифту взаимодействовать и информировать визуально о том, как работает тот или иной элемент внутри каждой буквы.

Дизайн-концепция пространственной типографики «Авангард» нацелена на возрождение применения объемно-пространственных композиций. Данный проект, помимо очевидного назначения, может развиваться в нескольких направлениях: например, уменьшенный в масштабе и упрощенный в уровнях, он работает как конструктор и пособие по изучению творчества авангардистов. Реализованные буквы-литеры могут дополняться интерьерным мэппингом, позволяющим расширить пространство и посмотреть на типографику с нетипичной точки зрения.

В проекте было важно выделить художественные образы, показать влияние пространства на восприятие объемно-пространственной структуры буквы, учитывать взаимодействие пластики, фактур материала и освещения. От плоскости показать, как работает пластика на объем, что он реален и ощутим. Показать, как цвет управляет нюансами, говорит о выступающих элементах или же, наоборот, каким он может быть — легким или тяжелым, как раскрывается с психологической и физической стороны. Показать, что материал должен соответствовать пластике и грамотно взаимодействовать с цветовым решением формы, отдавать предпочтение из ряда различных материалов более выразительному. Необходимо было соблюдать равновесие с учетом того, что модель каждой буквы объемная и её нужно рассматривать с разных сторон, тем самым балансировать общую композицию.

Концепция проекта — выделение уровней как конструктивной особенности каждой литеры. Уровни — прочтение искусства авангардистов, раскрытие определенной части пластического языка творчества мастеров. Первый уровень — фундамент, принцип построения — брусочность. Материал элементов — дерево, которое позволяет выполнить детали значительной сложности из-за широких возможностей самого материала, а также это отсыл к проектам авангардистов, выполнявших свои скульптуры из дерева. Второй уровень — уточняющие детали, придающие большую узнаваемость букве. Здесь используются дополнительные материалы: металл, металлические пластины и др.

Третий уровень — декоративный. Вносит индивидуальные черты, характерные художнику-авангардисту. На третьем уровне могут быть применены различные материалы, так как он самый свободный и не имеет четких рамок в творческой реализации. Это может быть дерево, металл, стекло, керамика, глина, бетон и пр.

Состав проекта, допущенного к защите, включал детально проработанные образы восьми букв из слова «АВАНГАРД», реализованную в материале в масштабе 1:2 букву «А», сувенирный конструктор первого уровня буквы «А», поясняющий зин, открытку, проморолик, планшеты. В презентации проекта детально пояснялся принцип создания объектов, а также раскрывался смысл, заложенный в образ каждой литеры. В будущем, следуя этим рекомендациям, возможно дополнить проект остальными буквами кириллицы.

Первая буква «А». Основана на творчестве двух художников — Вл. Татлина и Ж. Тэнгли. Контррельефы Татлина вдохновили на использование металлических прутьев, на который буква держится и создает пространство между основанием и деталями — это второй уровень. Творчество Тэнгли подчеркивается элементами его подвижных фигур из цикла «Мета-механические скульптуры» — это третий уровень.

Буква «В». Второй уровень посвящен мастерству В. и Г. Стенбергов, их металлическим конструкциям и способам совмещения разнородных металлических форм. Эскизы Б. Королева послужили основой для третьего уровня.

Вторая буква «А». Во втором уровне хотелось отобразить пластичность металла, как в скульптурах Д. Смита. Динамика пространственной буквы вдохновлена творчеством Абрахама Палатника, с его использованием цвета и ощущением движения в композициях — третий уровень украшен шарами и цилиндром с отверстиями под металл.

Буква «Н». Проуны Э. Лисицкого позволили добавить на один уровень (второй) сразу два материала, металл и дерево. Третий уровень имеет отсылку к творчеству Конрада Крамера, изображающего в своих работах мир природы, домашней жизни, портреты людей и животных.

Буква «Г». Архитектоны К. Малевича добавили букве устойчивость и уникальность в основании второго уровня. Плавность форм и сочетание двух материалов в проектах Д. Смита усложнили третий уровень в виде металлических осей деревянных цилиндров.

Третья буква «А». На основе творчества А. Архипенко (часто использовал абстрактный образ человека) был выполнен второй уровень. Третий уровень — братья Стенберги. Своими металлическими конструкциями «А» и «В» имеют общие детали, поддерживающие стилистическое единство.

Буква «Р». Второй уровень основан на творчестве Марека Беймера, на его композициях с абстрактными портретами человека, представляющего ту или иную область науки. Его работы отличаются четкой геометрией, минималистичным стилем и расширением понятия «пространство». В своем творчестве художник предпочитал использовать простые геометрические фигуры. В третьем уровне прослеживается отсыл к кинетическим разработкам Наума Габо.

Буква «Д». Особенная фундаментальность буквы «Д» объясняется тем, что она полностью состоит из дерева. Второй уровень воспевает творчество Густава Глуциса — одного из основоположников рабочей графики и советского пропагандистского искусства, пионера супрематизма и конструктивизма, чьи работы отличались яркой цветовой гаммой и графическим стилем. Третий уровень дополняется деревянным плоским элементом, как отсылка к мастерству Симона Гайгера.

Данный дипломный проект доказывает, что объекты графического дизайна могут существовать за рамками принципиально плоскостного решения. Осмысление творческого наследия объемно-пространственных композиций художников авангарда и их последователей породили конструктивный метод художественного выражения, у которого есть свой путь и будущее.

Ключевой движущей силой интереса к дизайн-индустриям является признание того, что ценность творческого производства заключается в способности генерировать нешаблонные идеи и методы их реализации. Страны, обладающие богатыми культурными традициями и резервами художественных талантов, закладывают базовую основу для творческих предприятий [5].

Во всем мире креативные индустрии признаны источником инноваций, экономического роста, личного благополучия и сплоченности общества, но использование их потенциала может оказаться сложной задачей. В то же время характеризуемые особенности этого сектора экономики можно рассматривать как повод для модернизации процесса образования. Соединение процесса переосмысления культурного наследия, опора на базовые ценности профессии, воплощение проекта в творческих мастерских, получение опыта реализации под руководством технических мастеров, знакомство с современными материалами и технологиями — всё это определяет дальнейшее развитие интереса к конечному продукту дипломного проектирования, открывая новые возможности для мультидисциплинарной творческой деятельности.

Список литературы:

1. Хрестоматия по дизайну. - Тюмень: Институт дизайна, 2005. - 1056 с.: ил.

2. Кринский В.Ф., Ламцов И.В., Туркус М.А. Элементы архитектурно-пространственной композиции / Владимир Фёдорович Кринский, Иван Васильевич Ламцов, Михаил Александрович Туркус. - М.: Изд-во литературы по строительству, 1968. - 176 с.

3. Хан-Магомедов С.О. Пионеры советского дизайна/ Селим Омарович Хан-Магомедов. - М.: Изд-во «Галарт», 1995. - 424 с.

4. Перспективы Авангарда. – URL: https://elib.bsu.by/bitstream/123456789/101787/1/98-108.pdf (дата обращения: 10.09.2024).

5. Морданов М.А. Креативные индустрии как драйвер экономического роста // Креативная экономика. - 2021. - Т. 15, № 10. - С. 3725-3740.

Э.Б. АБДУЛЛАЕВ
Преподаватель-исследователь, ассистент кафедры «Промышленный дизайн» Ташкентского государственного технического университета имени И. Каримова (ТГТУ им. И. Каримова)

E.B. ABDULLAYEV
Lecturer-researcher, assistant of the Department of Industrial Design at I. Karimov TSTU (Tashkent State Technical University named after I. Karimov)

ТВОРЧЕСКИЕ ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНЫЕ МЕТОДЫ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ЦВЕТОМУЗЫКАЛЬНОГО КОНТЕНТА

CREATIVE EXPERIMENTAL METHODS, THE USE OF COLOR AND MUSICAL CONTENT

Статья посвящена исследованию проектно-технологических и творческих аспектов аудиовизуального синтеза. В ней рассматриваются различные методы и подходы, применяемые в экспериментальной работе по синтезу цвета и звука, частично раскрытые в научных изысканиях автора по данной проблематике. Автор предлагает ряд практических рекомендаций для решения задач, направленных на изучение взаимосвязи между визуальными и аудиальными элементами, а также их комплексное восприятие.
Особое внимание уделяется практической реализации идей аудиовизуального синтеза, включая разработку прототипов, тестирование различных алгоритмов и технологий. Также в статье представлены некоторые результаты экспериментов, направленных на исследование влияния цветовых и звуковых параметров друг на друга, а также на восприятие аудитории, рассматриваются творческие аспекты аудиовизуального синтеза, в частности, возможности применения данного подхода в различных художественных практиках, таких как музыка, видеоарт, перформанс и другие. Анализируются работы (представленные на примере семи практических заданий на разные темы), демонстрирующие интеграцию визуальных и аудиальных элементов, и их влияние на эмоциональное и эстетическое восприятие.

The article is devoted to the study of design, technological and creative aspects of audiovisual synthesis. It examines various methods and approaches used in experimental work on the synthesis of color and sound, partially disclosed in the author's scientific research on this issue. The author offers a number of practical recommendations for solving problems aimed at studying the relationship between visual and auditory elements, as well as their complex perception.
Special attention is paid to the practical implementation of the ideas of audiovisual synthesis, including the development of prototypes, testing of various algorithms and technologies. The article also presents some results of experiments aimed at studying the influence of color and sound parameters on each other, as well as on the perception of the audience, examines the creative aspects of audiovisual synthesis, in particular, the possibilities of applying this approach in various artistic practices such as music, video art, performance and others. The work is analyzed (presented on the example of 7 practical tasks on different topics), demonstrating the integration of visual and auditory elements, and their impact on emotional and aesthetic perception.

Ключевые слова: аудиовизуальный синтез, проектно-технологические и творческие аспекты, метод, экспериментальная работа, прототипы.
Keywords: audiovisual synthesis, design, technological and creative aspects, method, experimental work, prototypes.

1. Практическое исследование использования цветозвукового круга

Цветозвуковой круг представляет собой наглядную модель, позволяющую визуализировать взаимосвязь между цветом и звуком. Данная модель состоит из двух основных элементов: окружности, разделенной на 12 секторов, каждый из которых соответствует определенному цвету и звуку, а также центральной круговой плашки, отображающей схему построения музыкальных ладов, аккордов и других звуковых структур (см. рис. 1).

Для изучения практического применения цветозвукового круга были проведены следующие действия:

— изучены принципы построения цветозвукового круга, а именно соответствие между цветами и звуками, расположенными по окружности;

— исследованы взаимосвязи между цветами и звуками, отображенными на круге, путем сравнения их характеристик, таких как тональность, интервальные отношения, эмоциональная окраска (по цветовому колесу эмоций психолога Р. Плутчика; рис. 2), эмпирические ассоциации;

— построены на центральной плашке круга различные музыкальные структуры (мажорных и минорных ладов, аккордов и др.) и сделан анализ их цветового и звукового соответствия;

— проведен эксперимент по расширению круга, добавляя новые концентрические кольца для отображения других связанных систем, например, синтеза цвета, звука, эмоций, цифр, (химических элементов) и т.д.

Полученные выводы и результаты: использование цветозвукового круга продемонстрировало его эффективность как наглядного инструмента для изучения и визуализации взаимосвязи между цветом и звуком. Анализ цветозвукового соответствия, расположенных на окружности круга (спирали), позволил установить ряд интересных закономерностей. Так, некоторые наработки были апробированы на мастер-классах, лекциях, в частности, первые эксперименты по данной методике в области синтеза цвета и звука были проведены в РСХШ (бывш. РХУ им. П.П. Бенькова, г. Ташкент, Узбекистан) [1] (рис. 3.1 и 3.2).

Построение на центральной плашке различных музыкальных структур, таких как мажорные и минорные лады, аккорды, продемонстрировало их цветовое и звуковое соответствие. Эта модель может быть полезна на практике как для музыкантов, композиторов, представителей творческих специальностей, так и деятелей, работающих в области синестезии и мультимодального восприятия.

Экспериментирование с расширением цветозвукового круга путём добавления новых концентрических колец в свою очередь продемонстрировало возможность создания более сложных и комплексных моделей, отображающих взаимосвязи между различными системами, такими как синтез цвета, звука, эмоций, цифр, химических элементов и т. д., расширяя границы восприятия и мышления.

2. Воссоздание опыта Чанны Хорвиц через призму авторского цветозвукоряда

«Сонакинатографии, композиция III» Чанны Хорвиц представляет собой новаторский пример синтеза мультимодальных искусств, в котором цвет, звук, движение и машинный код объединены в единую эстетическую систему. Автор разработала оригинальный алгоритм сопоставления цветовых палитр и звуковых частот, придавая своим произведениям уникальную глубину и выразительность (рис. 4).

Целью данного исследования стало реверсивное проектирование авторской системы с целью выявления основополагающих принципов организации композиции. В результате проведенного опыта удалось идентифицировать ключевые процессы, лежащие в основе работы Хорвиц, и адаптировать их к нашей собственной модели цветозвукоряда.

Полученные результаты демонстрируют возможность адаптации и модификации авторского стиля, открывая новые перспективы для экспериментального искусства и расширяя границы нашего понимания взаимосвязи между цветом, звуком и формой в контексте цифровых медиа.

3. Практика плоскостного считывания визуальной композиции

и её преобразование в музыкальные звуки

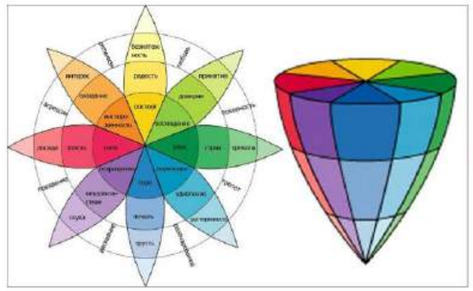
Плоскостное считывание визуальной композиции и её преобразование в музыкальные звуки имеет несколько важных моментов, на которых мы хотим заострить внимание.

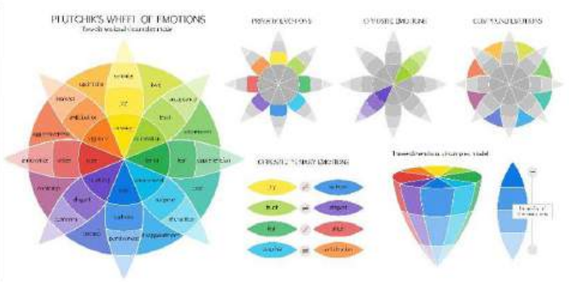
Синестезия и межчувственные связи. Как известно, многочисленные исследования свидетельствуют о наличии у некоторых индивидов естественной связи между восприятием визуальных образов и звуков, феномен, известный как синестезия или хроместезия. Трансформация визуального в аудиальное позволяет активировать эти межчувственные ассоциации и создавать уникальные мультисенсорные впечатления.

В первой практической части работы студентам были предложены цвета и геометрические формы, ассоциирующиеся с музыкальными звуками. На основе прослушанных звуков было предложено расположить эти элементы на листе формата А4 по секторам, учитывая временную составляющую каждого сектора. Таким образом, студенты должны были не только достичь визуальной гармонии, но и соотнести ее с гармонией звуков.

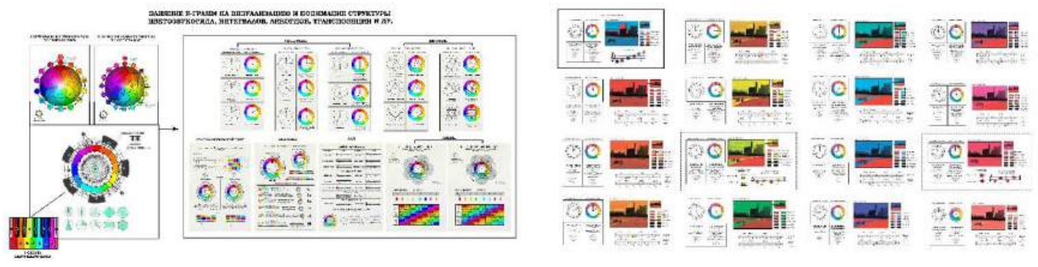


Рис. 1. Практическое исследование использования цветозвукового круга: интервалы, гаммы, аккорды и другие структуры синтеза цвета и звука в 2018 году









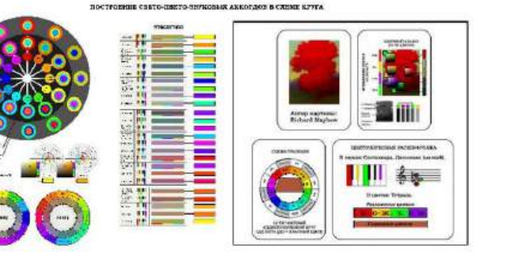
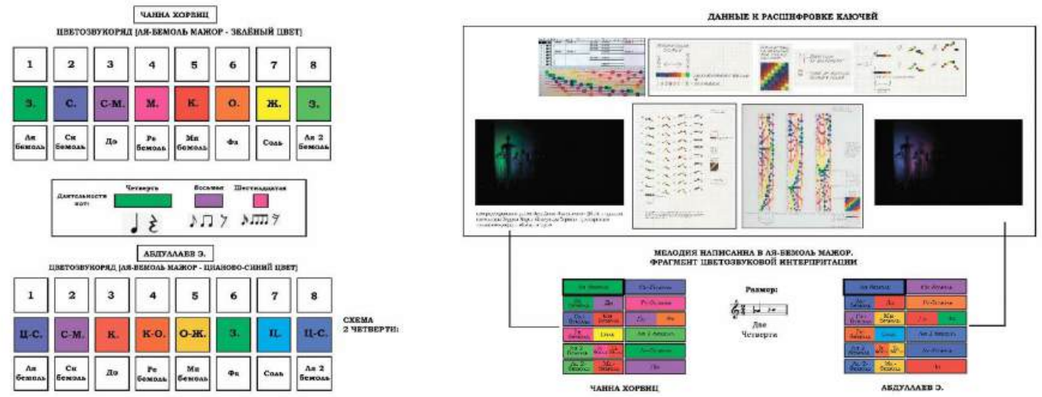


Рис. 2. Цветовое колесо эмоций, модель описания человеческих эмоций, разработанная польским психологом Р. Плутчиком в 1980 году

Рис. 3.1. Лекции, мастер-классы по синтезу цвета и звука в РСХШ (быв. РХУ им. П.П. Бенькова)

Рис. 3.2. Результаты практического исследования использования цветозвукового круга





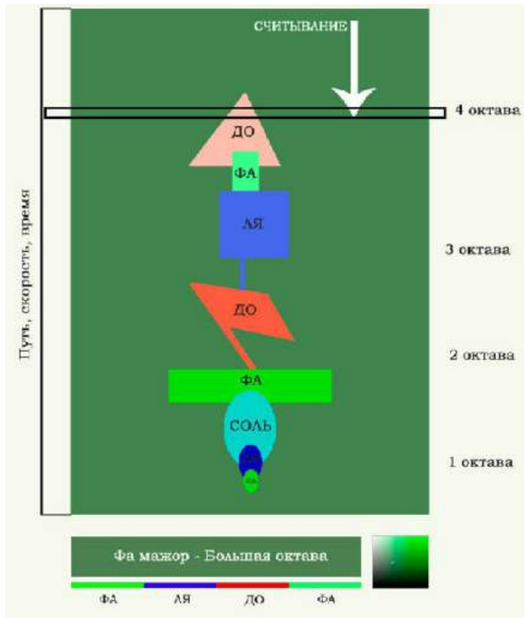


Рис. 4. Разбор фрагмента «Сонакинатографии, композиция III» Чанны Хорвиц с видеоадаптацией через нашу систему

Рис. 5.1. Результат эксперимента № 2

Рис.5.2. Рисунок шестилетнего ребенка, который впоследствии был преобразован в музыкальное произведение, исполненное оркестром из 32 исполнителей

Во второй практической части задания внимание было нацелено на выбор вертикального формата, с плоским считыванием композиции сверху вниз. На протяжении всей услышанной мелодии непрерывно звучал основной тонический аккорд Фа-мажора (Фа-Ля-До-Фа) в большой октаве. Студентам предложено произвольно изобразить мелодию из геометрических фигур, соответствующих звукам До — 4 октавы, Фа, Ля, До — 3 октавы, Фа, Соль — 2 октавы, Ля, Фа — 1 октавы, с учетом протяженности звучания, ритма и скорости. Фигуры должны были быть окрашены в цвета, соответствующие высоте и громкости звуков. По желанию каждой цветозвук можно сопоставить с определенным музыкальным инструментом. Резюмируя свои анализы, в письменной форме было предложено дать им ключи расшифровки картин, которые были зарисованы студентами во время прослушивания музыкального материала (рис. 5.1).

Аналогичный опыт был представлен в выступлении на платформе TED научного сотрудника Нью-Йоркского университета Бо Лотто [2], который продемонстрировал экспериментальный подход к созданию музыки на основе цвета. В ходе совместной работы с детьми участниками эксперимента создавали визуальные образы, размышления над тем, как эти изображения могли бы звучать в музыкальном воплощении. В качестве примера был приведен рисунок шестилетнего ребенка, который впоследствии был преобразован в музыкальное произведение, исполненное оркестром из 32 человек (рис. 5.2).

Следующее практическое задание направлено на расширение восприятия человека. Данная практика позволяет воспринимать визуальную информацию не только зрительно, но и через слух, что углубляет возможности восприятия и анализа визуальных композиций, особенно для людей с нарушением зрения.

В последнее время трансформация визуального в аудиальное открывает новые творческие перспективы. Художники и композиторы получают возможность экспериментировать с синтезом изображений и музыки, создавая инновационные мультимедийные произведения.

Данный подход находит применение в сфере графического дизайна, где визуальные элементы логотипа могут быть преобразованы в звуковые образы, формируя уникальный аудиальный «отпечаток» бренда. Такая конвергенция визуального и аудиального может стать основой для разработки инновационных мультимедийных брендинговых решений, усиливающих эмоциональное воздействие на целевую аудиторию (рис. 6).

4. Преобразование геометрических фигуры в звуки и цвета

В. Кандинский в своей работе «Динамическая теория цветов» связывал разные геометрические формы с цветами по сходству их внутренних напряжений [3]. Условие: получить из геометрических форм (и «платоновых тел») звуки и цвета с учётом камертона частоты.

Решение: возьмём хроматический звукоряд (где стартовая нота «До» — красный цвет), полученный из натурального ряда чисел с частотами нот для камертонного тона ноты Ля = 432Гц (Вердиевский строй). Если взять правильные многоугольники и сложить сумму их углов, получим её геометрическую частоту (см. пример в табл. 13):

Таблица 13

Многоугольник	Сумма углов / частота	Числовое значение:	Звук	Цвет
Треугольник	180	180 = 1+8+0 = 9	Фа-диез (малой октавы)	Темно-зелёно-циановый (голубой) (-1)
Четырёхугольник	360	360 = 3+6+0 = 9	Фа-диез (первой октавы)	Зелёно-циановый (0)
Пятиугольник	540	540 = 5+5+0 = 9	До-диез (второй октавы)	Светло-красно-оранжевый (+1)
Шестиугольник	720	720 = 7+2+0 = 9	Фа-диез (второй октавы)	Светло-зелёно-циановый (голубой) (+1)
Семиугольник	900	900 = 9+0+0 = 9	Ля-диез (второй октавы)	Светло-сине-маджентовый (+1)
Восьмиугольник	1080	1080 = 1+0+8+0 = 9	До-диез (третей октавы)	Светло-красно-оранжевый (+2)
△ Девятиугольник	*1260*	*1260 = 1+2+6+0=9*	*Ре-диез (третей октавы)*	*Светло-оранжево-жёлтый (+2)*
Десятиугольник	1440	1440 = 1+4+4+0 = 9	Фа-диез (третей октавы)	Светло-зелёно-циановый (голубой) (+2)
Двенадцатиугольник	1800	1800 = 1+8+0+0 = 9	Ля-диез (третей октавы)	Светло-сине-маджентовый (+2)
Четырнадцатиугольник	2160	2160 = 2+1+6+0 = 9	До-диез (четвёртой октавы)	Светло-красно-оранжевый (+3)
** Пятнадцатиугольник*	*2340*	*2340 = 2+3+4+0 = 9*	*Ре (четвёртой октавы)*	*Светло-оранжевый* (+3)
△ Шестнадцатиугольник	*2520*	*2520 = 2+5+2+0 = 9*	*Ре-диез (четвёртой октавы)*	*Светло-оранжево-жёлтый* (+3)
** Семнадцатиугольник*	*2700*	*2700 = 2+7+0+0 = 9*	*Ми-диез (четвёртой октавы)*	*Светло-жёлто-зелёный* (+3)
Восемнадцатиугольник	2880	2880 = 2+8+8+0 = (18 = 1+8) = 9	Фа-диез (четвёртой октавы)	Светло-зелёно-циановый (голубой) (+3)
** Девятнадцатиугольник*	*3060*	*3060 = 3+0+6+0 = 9*	*Соль (четвёртой октавы)*	*Светло-циановый (голубой)* (+3)
** Двадцатиугольник*	*3240*	*3240 = 3+2+4+0 = 9*	*Соль-диез (четвёртой октавы)*	*Светло-цианого (голубой)-синий* (+3)
** Двадцатиодноугольник*	*3420*	*3420 = 3+4+2+0 = 9*	*Соль-диез (четвёртой октавы) [нота Ля]*	*Светло-цианого (голубой)-синий* (+3) *[синий]*
Двадцатидвухугольник	*3600*	3600 = 3+6+0+0 = 9	Ля-диез (четвёртой октавы)	Светло-сине-маджентовый (+3)

№	Сюжет	Время года	Эмоциональное состояние	Цветовая экспликация	Звуковая экспликация
1	Начало, вступление	Зима (холод)	Одинокое состояние героя (пустота)	Серо-синий цвет (холодная гамма)	Минор (диссонанс)
2	Судьбоносная встреча с Дуней	Весна (потепление)	Предвкушение, вдохновение, эйфория	Розовый, светло-красный цвет	Мажор (консонанс)

Сравним данные с цветозвуковым кругом и таблицей камертона Ля = 432 Гц, и получим следующие результаты (рис. 7).

Как видим, основные цветозвуковые отношения в правильных многоугольниках при их частотной прогрессии образуют в звуках трезвучие: мажорный квартсекстаккорд. Аналогично по такому же принципу можно получить звуки и цвета из «платоновых тел» (рис. 8):

Данный эксперимент демонстрирует возможности геометрических пропорций звучать и иметь определённый цвет.

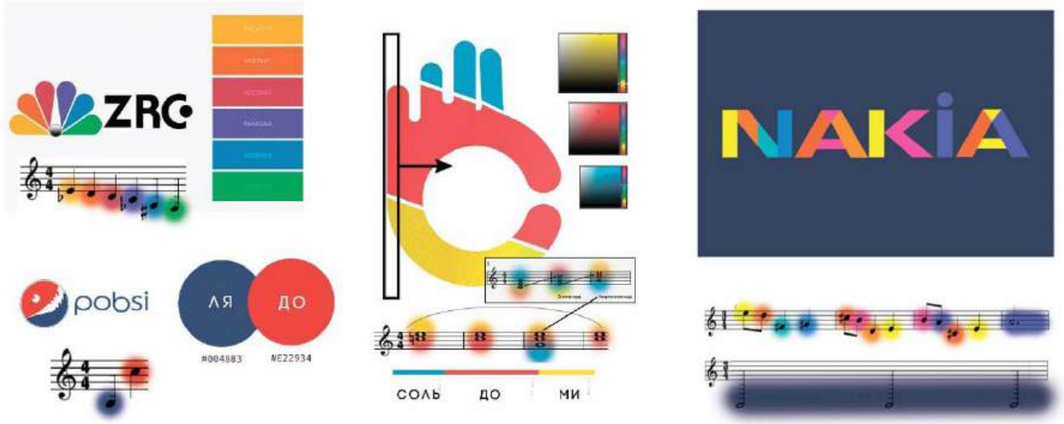
5. Расцвечивание музыкального фрагмента и визуальное изображение структуры музыки (на основе механической корреляции)

Условие: на выбор представить музыкальный фрагмент и выполнить расцвечивание с учётом высоты звуков и стартовой маркировки, где нота «До» — красный цвет. Предложить альтернативную компоновку цветозвукового материала и рассмотреть структуру мелодии в данной компоновке.

В качестве решения данной задачи была представлена модель визуализации музыкальной структуры в произведении японского композитора Рюичи Сакамото «Rain». В данном эксперименте ноты и аккорды сопоставляются с цветами, учитывая их функциональную роль в музыкальной композиции и частотные характеристики. Для эмоциональной интерпретации цветовой палитры использована модель основных эмоций Роберта Плутчика (рис. 9).

Известно, что Роберт Плутчик выделил и разместил восемь основных эмоций на схеме, подобно восьмилистному цветку. Эмоции, противоположные друг другу, называют полярными: горе — восторг; изумление — настороженность; ужас — гнев, как и соответствующие им цвета. В основу была взята хроматическая цветозвуковая модель со стартовой маркировкой ноты «До» — красный цвет. Была проведена цветовая маркировка партитуры.

На основе механической корреляции была предложена компоновка цветозвукового материала, где рассмотрена структура мелодии в спиральной плоскости и её цветовая экспликация. Данная компоновка во времени позволяет рассмотреть мелодию в цвете от начала (центра спирали) до её самого конца на одной плоскости одновременно, с учётом ключей, размера, тактов, ритма, музыкальных инструментов и других элементов (рис. 10). Схожий принцип записи информации можно наблюдать на грампластинках, DVD и других схожих носителях.



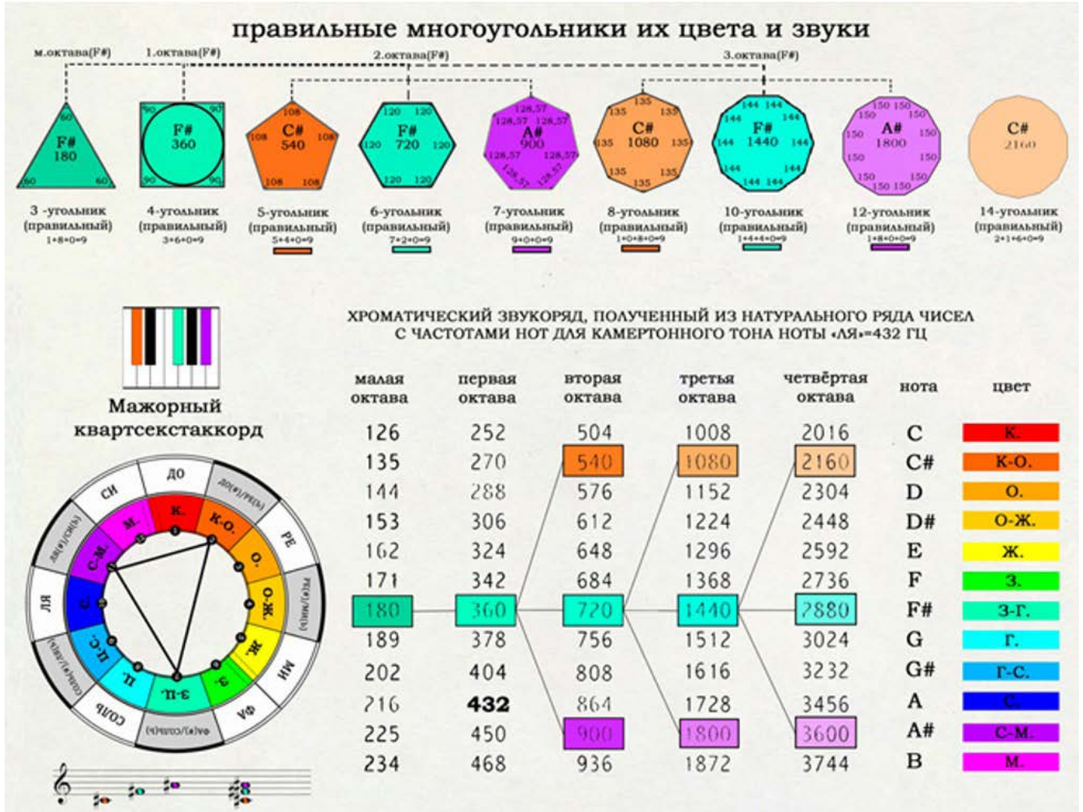
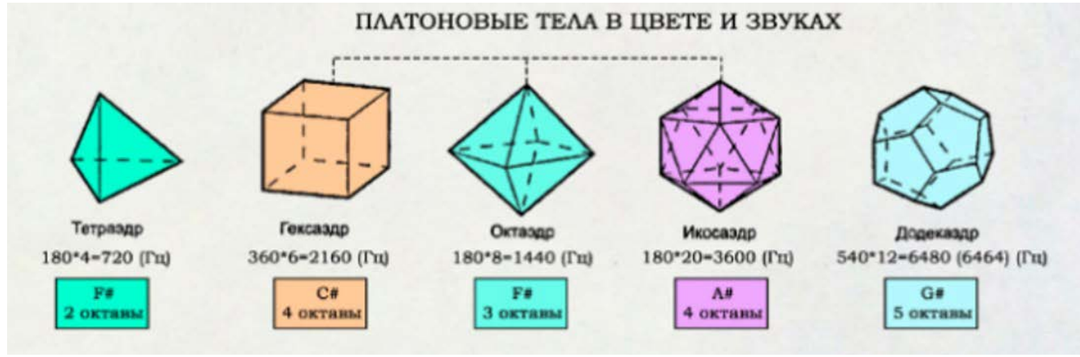


Рис. 6. Звуковая интерпретация логотипов в цвете

Рис. 7. Правильные многоугольники их цветозвуковая интерпритация



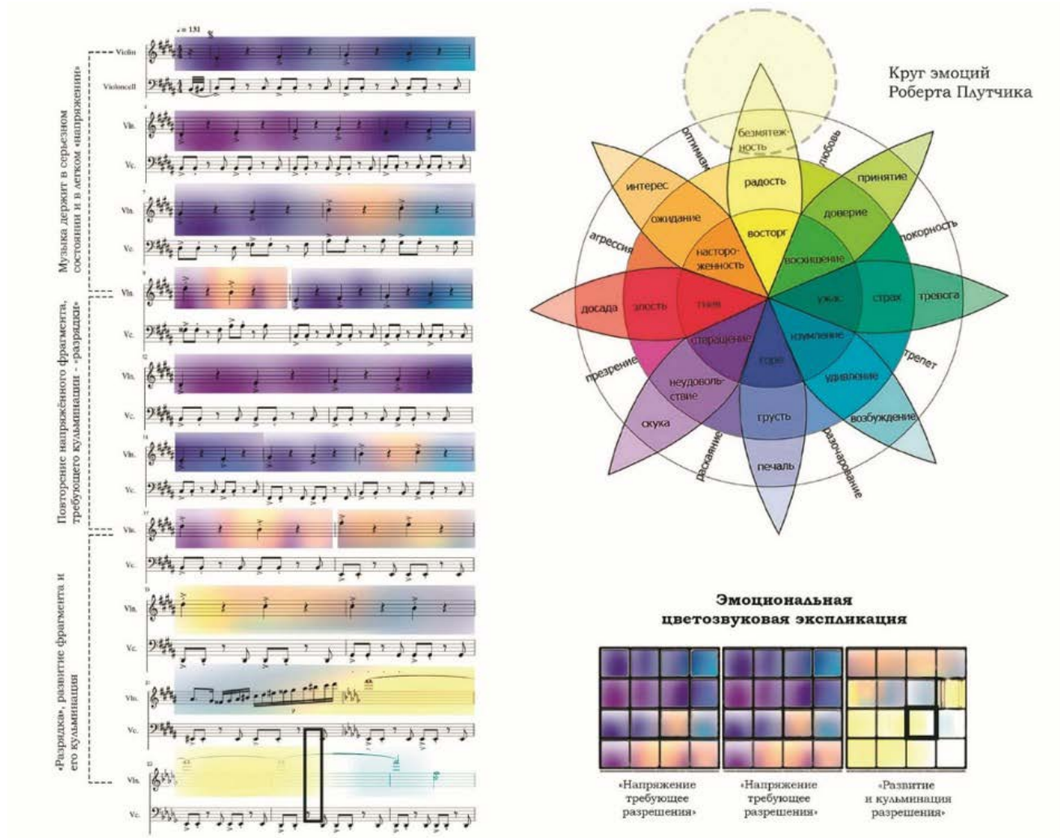


Рис. 8. «Платоновые тела» в цвете и звуках: тетраэдр → (720 Гц) Фа-диез, второй октавы → светло-зелёно-циановый (+1); гексаэдр → (2160 Гц) До-диез, четвёртой октавы → светло-красно-оранжевый (+3); октаэдр → (1440 Гц) Фа-диез, третей октавы → светло-зелёно-циановый (+2); икосаэдр → (3600 Гц) Ля-диез, четвёртой октавы → светло-сине-маджентовый (+3); додекаэдр → (3600 Гц) Соль-диез, пятой октавы → светло-цианово-синий (+4)

Рис. 9. Расцвечивание музыкальной композиции «Rain» Рюичи Сакамото по схеме эмоций колеса цвета Роберта Плутчика. В музыкальной партитуре цветами обозначены временные промежутки эмоционального напряжения, развития, достижение кульминационной точки и разряжения



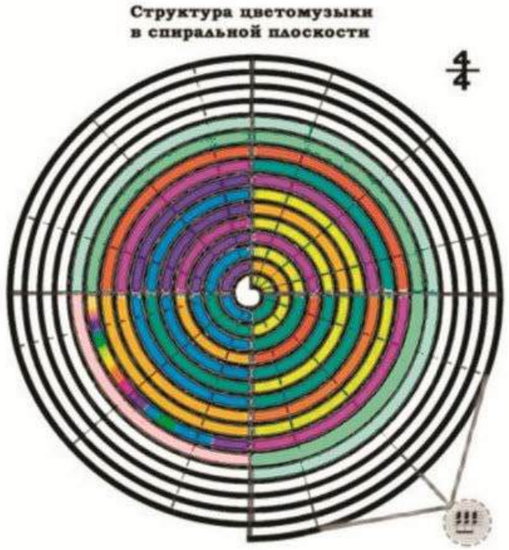




Рис. 10. Структура цветомузыки в спиральной плоскости и её цветовая экспликация с учётом высоты звуков, тактов, размера и ритма. В цветовой экспликации показан фрагмент, повтор этого фрагмента, а также его развитие и кульминация

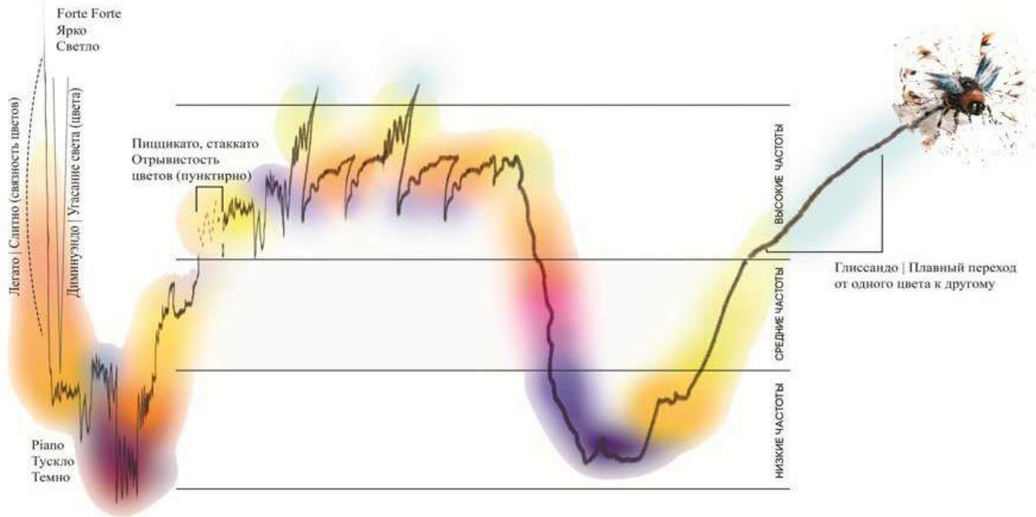
Рис. 11. Эмоциональная цветозвуковая кольцевая экспликация и линия драматургии

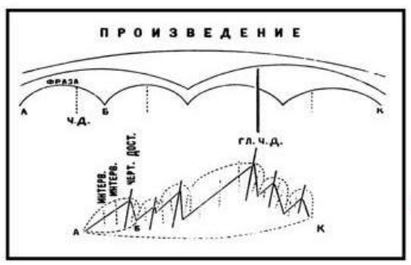
Рис. 12. Пример конкретной ассоциативно-образной маркировки – оркестровая интермедия из оперы «Сказка о царе Салтане» Н.А. Римского-Корсакова «Полёт шмеля». В музыкальной структуре композитор имитирует скорость и движение, полёта крыльев шмеля с максимальной приближенностью звуковых отклонений во времени. Исполнитель – скрипач Дэвид Гарретт

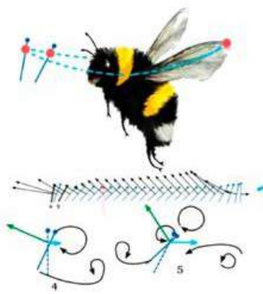














6. Использование цветозвуковой маркировки в сценографии экранного искусства

Условие: разработать аудиовизуальную экспликацию к сценарию И.А. Бунина «Муза». Выбрать кольцевой сюжет произведения, выявить цветом эмоциональное состояние героя и подобрать соответствующий лад в музыке.

Выводы: проанализировав сценарий и выявив эмоциональное состояние героя на протяжении всего произведения, получаем следующую цветовую экспликацию (рис. 11) (табл. 14):

Таблица 14

3	Время провождение с музой	Лето (тепло)	Золотая пора, радость, наполнение	Жёлтый, золотой цвет	Мажор (совершенный консонанс)
4	Встреча с Завистовским	Осень (похолодание)	Подозрения, ревность, тревожность	Красно-оранжевый цвет	Минор (диссонанс)
5	Измена Дуни, ружье (пик драматургии)	Зима (холод)	Гнев, отвращение, разочарование, (кульминация, пик)	Тёмно-коричневый, темно-синий	Минор (резкий диссонанс, кульминация)
6	Уход, завершение	Зима (холод)	Спад, опустошение, грусть, переосмысление	Серо-синий цвет (холодная гамма)	Минор (диссонанс)

7. Опыты на основе конкретно-ассоциативной образной маркировки (на основе анализа оркестровой интермедии оперы «Сказка о царе Салтане» Н.А. Римского-Корсакова «Полёт шмеля»)

Одной из задач было создание визуального графика на холсте, отображающего траекторию и скорость музыкального фрагмента «Полёт шмеля». Необходимо было отобразить и зафиксировать визуальный график мелодии с учётом сильных долей, звуков и доминантных цветов, а также всех параметров, таких как ритм, высота звуков, светлота цветов, штрихи и динамические характеристики. Данный подход делает отсылку к наработкам кинорежиссёра Дзиги Вертова и его методам работы с монтажными фразами: подъём, достижение, падение и др. (рис. 12).

Вышеперечисленные практические задания помогут студентам глубже понять особенности цветозвукового синтеза и проектирования и применить выводы данных задач в новых проектно-технологических и творческих проектах.

Примечания:

1. Абдуллаев Э., Лебедев В. Синтез визуальных и звуковых образов как источник разработки учебных программ нового поколения в подготовке художников и дизайнеров / Международная научно-практическая конференция «Мировая художественная культура XXI века. Предметно-пространственная среда и проблемы культурной идентичности». Том II. - М.: МГХПА им С.Г. Строганова, РАХ, МАРХИ, 2021. - С. 329-333. - 364 с.

2. Бо Лотто. Оптические иллюзии обнажают механизм зрения. – URL: https://www.youtube.com/watch?v=mf5otGNbkuc (дата обращения: 23.08.2024)

3. Кандинский В. Точка и линия на плоскости. - СПб.: Азбука, 2003. - 240 с.

4. Теории цвета у живописцев: «Динамическая теория цветов» В. Кандинского. – URL: https://studopedia.net/5_51505_kandinskiy-v-tochka-i-liliya-na-ploskosti---spb-azbuka-----s.html (дата обращения 11.03.2023).

Список литературы:

1. Абдуллаев Э., Лебедев В. Синтез визуальных и звуковых образов как источник разработки учебных программ нового поколения в подготовке художников и дизайнеров // Мировая художественная культура XXI века. Предметно-пространственная среда и проблемы культурной идентичности. Т. II. - М.: МГХПА им. С.Г. Строганова, РАХ, МАРХИ, 2021. - С. 329-333. - 364 с.

2. Абдуллаев Э.Б. Цветозвуковая модель взаимодействия музыкальных и колористических гармоний (на основе 12-частного круга) // Декоративное искусство и предметно-пространственная среда. Вестник МГХПА. - 2020. - № 1-2. - С. 395-407.

3. Абдуллаев Э. К проблеме исследования корреляции цвета и звука в исторической ретроспективе // Декоративное искусство и предметно-пространственная среда. Вестник РГХПУ. - 2022. - № 2, ч. 2. - С. 292-314.

4. Абдуллаев Э. Консонансы и диссонансы цветозвуковых интервалов и их транспозиция в аудиовизуальной гармонии // Декоративное искусство и предметно-пространственная среда. Вестник РГХПУ им. С.Г. Строганова. - 2022. - № 2-2. - С. 315-335.

5. Abdullayev E. An Experimental Model of Color and Sound Correlation // Eurasian music science journal: Tashkent, Uzbekistan, (1), pp. 1-30. Vol. 2: No. 1, Article 5. - 2020.

6. Галеев Б. Светомузыка в системе искусств: учебное пособие. - Казань: Казан. гос. консерватория, 1991. - 88 с.

7. Афанасьев В. Светозвуковой музыкальный строй: Элементарная теория аудиовизуальных стимулов. - М.: Музыка, 2002. - 70 с.

8. Ацюковский В. Общая эфиродинамика. Моделирование структур вещества и полей на основе представлений о газоподобном эфире. -2-е изд. - М.: Энергоатомиздат, 2003. - С. 410-447.

9. Жердев Е. Семиотика дизайна. Художественная смысло-образность: монография / Е.В. Жердев. - М.: Академический проект, 2021. - 800 с.

10. Цифровые технологии в дизайне. История, теория, практика: учебник и практикум для вузов / под ред. А. Н. Лаврентьева. - 2-е изд., испр. и доп. - М.: Юрайт, 2019. - 208 с.

10. Юрьев Ф. Музыка света // Наука и жизнь. - 1962. - № 1.

11. Фесенко В. Синтез музыки и живописи. Система соотношения между звуком и цветом. - М.: Эдитус, 2014. - 40 с.

ДУН ХАН
Аспирант, Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна

DONG HAN
Postgraduate Student, St. Petersburg State University of Industrial Technology and Design

ИННОВАЦИОННОЕ ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ТРАДИЦИОННЫХ СИМВОЛОВ В ЭКСПОЗИЦИОННОМ ДИЗАЙНЕ КИТАЯ

INNOVATIVE USE OF TRADITIONAL SYMBOLS IN CHINA'S EXHIBITION DESIGN

В статье на примере выставки «Вэнь и за дао – погружение в цифровой опыт» рассматривается использование традиционных китайских символов в современном дизайне, где цифровые технологии делают их более интерактивными и способствуют межкультурному диалогу.

The article examines the use of traditional Chinese symbols in modern exhibition design through the example of the exhibition «Wen Yi Zai Dao – Immersive Digital Experience», where digital technologies make them more interactive and facilitate intercultural dialogue.

Ключевые слова: цифровой опыт, традиционные символы, дизайн выставок, глобальное культурное распространение, культурное возрождение.
Keywords: Digital Experience, Traditional Symbols, Exhibition Design, Global Cultural Dissemination, Cultural Revival.

Традиционные китайские символы, являясь важной частью культурного наследия, сталкиваются с вызовами и возможностями в эпоху цифровизации и глобализации [1]. В условиях возрастания значимости межкультурной коммуникации возникает вопрос о том, как с помощью современных технологий и дизайнерских решений можно использовать эти символы [2]. Теория культурной семиотики указывает на то, что символы не только несут в себе культурную информацию, но и обретают новые смыслы через взаимодействие с аудиторией. В этом контексте интеграция в экспозиционный дизайн цифровых технологий, таких как 3D-проекции, голография и интерактивный дизайн, позволяет по-новому взглянуть на традиционные символы. Например, выставка «Вэнь и за дао» (2021) показала, как с помощью цифровых технологий можно оживить китайские традиционные узоры, превращая их в элемент межкультурного диалога. Этот опыт позволяет аудитории не только воспринимать символы визуально, но и взаимодействовать с ними на эмоциональном уровне. Схожие подходы использовались в Сучжоуском музее (2006) и на выставке «Пиин» (2020), где цифровые технологии также сыграли роль в сохранении традиционных китайских символов и их адаптации к современному контексту.

Выставка «Вэнь и за дао — погружение в цифровой опыт», прошедшая в 2021 году в Юньнаньском институте искусств, была посвящена переосмыслению культурного значения китайских традиционных узоров с помощью современных цифровых технологий и интерактивного дизайна [1]. Выставка продемонстрировала, как традиционные китайские узоры могут обрести новую жизнь в современном экспозиционном дизайне благодаря 3D-технологиям и голографическим проекциям [3]. Традиционные узоры, такие как изображения рыбы и цветков персика, являющиеся символами изобилия и долголетия, получили новые визуальные эффекты и интерактивные функции [2]. Эти символы, превратившись из статичных элементов искусства в динамичные культурные носители, могут взаимодействовать с аудиторией в реальном времени, усиливая эффект погружения (рис. 1). Зрители могут



Рис. 1. «Диалог с символами» на выставке «Вэнь и за дао – погружение в цифровой опыт». 2021

управлять виртуальными потоками воды или стаями рыб с помощью жестов, создавая эффект «диалога с символами» и нарушая традиционную модель пассивного наблюдения.

Кроме того, 3D-проекции оживляют эти узоры: рыбы плывут в ответ на движения зрителей, а цветы персика раскрываются в виртуальном пространстве [1]. Интерактивные элементы не только изменяют способ представления символов, но и усиливают их роль в культурной коммуникации, превращая зрителей в активных участников процесса. Выставка также использует световые шоу и голографические проекции, чтобы придать узорам на полу объем и динамичность, создавая мощное визуальное воздействие и сохраняя глубокую связь с традиционной культурой [3].

Инновационные подходы в экспозиционном дизайне позволяют традиционным символам преодолевать языковые и культурные барьеры, превращая их в эффективные инструменты межкультурного диалога. Таким образом, цифровые технологии не только способствуют сохранению и обновлению культурного наследия, но и придают ему актуальность в современном глобальном контексте. В будущем с развитием технологий традиционные культурные символы смогут найти новые способы применения, способствуя дальнейшему продвижению культурного обмена и инноваций.

Примечание:

1. Научный руководитель – кандидат педагогических наук, доцент, зав. кафедрой Санкт-Петербургского государственного университета промышленных технологий и дизайна Вильчинская-Бутенко Марина Эдуардовна.

Список литературы:

1. Е Хуэй, Го Вэй. Традиционные китайские орнаментальные элементы на сцене: применение и значение // Дизайн. – 2021. – № 34(11). – С. 155-157.

2. Ян Шугуан. О временно-пространственных отношениях в формах интерьера // Дизайн. – 2013. – № 11. – С. 65-66.

3. Му Сюлун. Применение классических геометрических фигур в современном дизайне // Дизайн. – 2013. – № 06. – С. 96-97.

4. Бин Бо. Исследование причин сочетания реального и воображаемого в художественном творчестве // Западный форум. – 1998. – № 02. – С. 25-28.

К.А. НИКОЛЬСКИЙ
Магистр кафедры промышленного дизайна РГХПУ им. С. Г. Строгнанова, Член Союза дизайнеров России

К.А. NIKOLSKY
Master's Degree in Industrial Design of the Russian State Stroganov University of Design and Applied Arts, Member of the Union of Designers of Russia

СОВРЕМЕННЫЕ МЕТОДЫ ДИЗАЙНА ВЫСОКОТЕХНОЛОГИЧНЫХ КОСМИЧЕСКИХ ОБЪЕКТОВ И АРХИТЕКТУРЫ

MODERN DESIGN METHODS FOR HIGH-TECH SPACE OBJECTS AND ARCHITECTURE

В статье рассмотрены вопросы использования знаний из областей искусствоведения и точных наук с применением современных методов проектирования. Продемонстрированы отличительные особенности работы дизайнера прошлого и современности. Представлен пример использования современных технологий при проектировании космической архитектуры.

The article considers the issues of using knowledge from the fields of art history and exact sciences using modern design methods. The distinctive features of the designer's work of the past and present are demonstrated. An example of the use of modern technologies in the design of space architecture is presented.

Ключевые слова: космический дизайн, САПР-системы, космическая архитектура, техническая эстетика, функциональность, рациональность.
Keywords: space design, CAD systems, space architecture, technical aesthetics, functionality, rationality.

Начало XXI века можно отнести к эпохе нового витка интереса к космической тематике среди обычных людей. Так, о грядущем будущем, включающем в себя межпланетные перемещения между различными планетными городами, уже начинают задумываться с раннего детства в ожидании, когда этот момент наступит. Параллельно данному феномену стоит отметить стремительное развитие космической отрасли по всему миру и впоследствии интерес к межпланетным исследованиям. Нельзя не отметить и расцвет частного космического сектора, в планы которого входит колонизация соседних планет, параллельно разрабатывая и воплощая в жизнь проекты орбитальных станций. Из всего ранее перечисленного возникает спрос на создание объектов и архитектуры, которые будут удовлетворять не только функциональным требованиям, но и эстетической ценности. Таким образом, современные методы дизайна представляют собой связку инженерных решений, инновационных технологий и художественного мышления. Эти методы включают себя применение компьютерных технологий, САПР-систем, параметрического дизайна, устойчивого проектирования и других передовых подходов. Нельзя обойти стороной и аддитивные технологии, коими является 3D-печать, которые открывают новые возможности в производстве компонентов для элементов конструкции оборудования и архитектуры, что позволяет значительно сократить время и затраты на производство. Отсюда можно подчеркнуть важность исследования о том, как передовые технологии влияют на процесс проектирования и формируют облик будущей космической программы в рамках экспансии Солнечной системы человеком. Важно понимать, что исследование подразумевает не только изучение технических аспектов, но и культурные, социальные и этические вопросы, которые встают перед человеком в эпоху планетарной экспансии.

История космического дизайна и архитектуры берет начало с первых шагов человечества в исследовании космоса, вызванного разработкой новейших технологий, основанных на научных достижениях и открытиях. В XX веке одним из первых пионеров отрасли стал знаменитый отечественный ученый К.Э. Циолковский, который первым разра-

ботал концепцию освоения человеком околоземного пространства еще задолго до технической реализации первых ракет. Следующим важным этапом в развитии космоса является первый запуск искусственного спутника земли «Спутник-1» 4 октября 1957 года. На тот момент космический дизайн был ориентирован на простоту и функциональность. Приоритетом было создание надежного оборудования, которое способно было выполнить свои научные задачи. Вторая половина XX века ознаменована новым витком в развитии отрасли, когда стали появляться первые космические корабли и новые научно-исследовательские миссии. Тогда оборудование стали оснащать более сложной аппаратурой, а космическая архитектура только начинает зарождаться в таких проектах, как «Салют». Архитектура тех времен основывалась на принципах функциональности и комфортных условий пребывания для космонавтов. С 1980-х годов отрасль дизайна встретила начало эпохи компьютерного проектирования (САПР-систем) и новых методов трехмерного моделирования, что привело к кардинальному переосмыслению подходов к дизайну космических объектов. Таким образом, перед дизайнером-архитектором открылась возможность быстрого и качественного просчета и анализа проектируемых объектов, что упрощало процесс создания прототипов и последующего тестирования образцов на учет технических погрешностей и требований. Это поспособствовало возрождению интереса к эстетическому подходу при создании архитектурных решений для космической среды, что дало толчок к разработке концепций для будущих внеземных городов.

Начало XXI века ознаменовалось активным развитием частных космических компаний, которые в ногу со временем параллельно государственным корпорациям начинали свои исследовательские программы, включающие в себя и новые подходы к дизайн-решениям объектов и архитектуры. Параллельно инновационным технологиям архитекторы и инженеры начинали использование подходов устойчивого дизайна и интеграции дизайн решений для внеземных объектов. Такие аспекты, как многофункциональность, модульность и адаптивность, становятся важными для проектирования как космических станций, так и зданий, которые могут реагировать на изменения окружающей среды. Исторический контекст дизайна высокотехнологичных космических объектов и архитектуры демонстрирует динамичное развитие, отражающее изменения в технологиях, общественных потребностях и философии, где в основе методов дизайна лежат достижения прошлого, соединенные с инженерной мыслью и креативным подходом технической эстетики.

Стоит уделить внимание и современным технологиям, которые играют ключевую роль в современном дизайне и архитектуре. Благодаря им можно наблюдать эволюцию процесса проектирования, что открывает новые возможности для инноваций. Компьютерное моделирование (САПР) стало главным инструментом. Оно позволяет создавать точные трехмерные модели объектов, а возможность симуляций различных условий эксплуатации продукта проектирования помогает предсказать поведение объекта в различных условиях, таких как нагрузка, температурные изменения и другие внешние факторы. Это особенно важно для космических аппаратов, где надежность и безопасность критически важны. Аддитивные технологии позволяют создавать объекты слоями из различных материалов. Этот метод значительно сокращает время и затраты на производство. В космическом дизайне 3D-печать используется для производства деталей, а также открывает возможность создания сложных геометрических форм, которые невозможно произвести традиционными методами. Использование искусственного интеллекта (ИИ) находит все большее применение в дизайне и архитектуре. Эти технологии могут анализировать огромные объемы данных и предлагать оптимальные решения, а также автоматизировать рутинные задачи. Параллельно развитию ИИ последние десять лет наблюдается тенденция к применению и технологии виртуальной (VR) и дополненной реальности (AR). Они позволяют создавать интерактивные прототипы и визуализировать проекты в реальном времени. Это особенно полезно для представления идей клиентам и для тестирования функциональности в условиях, приближенных к реальным. В космическом дизайне VR может использоваться для тренировки космонавтов и проверки эргономичности пространств. Таким образом, интеграция современных технологий в процессе проектирования предоставляет безграничные возможности для исследования космоса и развития новых продуктов дизайна и внеземной архитектуры. Современные методы дизайна предполагают использование данной связки инструментария для реализации сложных проектов.

Помимо функциональности нельзя игнорировать и важную роль художественного образа в современном дизайне. И функциональность, и техническая эстетика полностью взаимосвязаны и дополняют друг друга, поскольку каждый разрабатываемый объект требует точного баланса между привлекательностью и эффективностью, что актуально в условиях стремительного прогресса технологий и изменения общественных ожиданий. Эстетика в дизайне охватывает не только визуальные аспекты, такие как форма, цвет и текстура, но и восприятие объекта пользователями. Эстетические решения могут вызывать эмоции, подчеркивать идентичность к какому-либо художественному направлению или уникальному стилю и улучшать общее восприятие пространства. Развернуто об этом можно узнать в трудах А Н. Лаврентьева «Эксперимент в дизайне» [1] и Н.В. Брызгова и Е.В. Жердева «Промышленный дизайн: история, современность, футурология» [2]. В контексте космической архитектуры эстетика может отражать человеческие стремления и мечты о будущем, создавая вдохновляющую среду для исследователей. Синергия между эстетикой и функциональностью становится ключевым аспектом успешного дизайна. Так многие современные проекты часто иллюстрируют, как эти два элемента могут гармонично сосуществовать. Например, в архитектуре современных зданий фасады могут быть не только привлекательными, но и функциональными благодаря использованию энергоэффективных технологий, таких как солнечные панели и системы теплоизоляции.

В прошлом в космических объектах дизайнеры стремились разработать, прежде всего, пространство, которое отвечает запросам комфорта членам экипажа и рабочих процессов, а уже после техническая эстетике.

«Форма всегда определяется функцией, — такое высказывание принадлежит пионеру рационализма Луису Салливану. — Допустим, что каждое строение — форма, тогда у каждого строения должна быть функция, целевое назначение, смысл, четкая объяснимая связь между формой, конструкцией каждого здания и теми причинами, что обусловили его определенную форму, а хорошая архитектура требует, чтобы строение, прежде всего, явно соответствовало своей функции, чтобы оно являлось ее, как вы сказали бы, зримым образом» [3].

Хоть в своих рассуждениях Салливан и отмечает первостепенную роль функции, тем не менее, он и не отметает важность эстетического восприятия объекта окружающими. Хороший дизайн и архитектура предполагают создание уникального образа поверх первостепенной функции, что в реалиях XXI века с имеющимся набором инструментария вполне реализуемо. Эстетика и функциональность в современном дизайне не только сосуществуют, но и взаимодополняют друг друга, создавая более гармоничные и эффективные решения.

Среди современных проектов космического дизайна и архитектуры прослеживается связь между сочетанием передовых технологий и творческого подхода к организации пространства. Самым главным примером такого подхода является Международная космическая станция (МКС). Дизайн МКС продуман с точки зрения эргономики, безопасности и функциональности. Пространства для работы и жизни космонавтов адаптированы к условиям микрогравитации, что позволяет эффективно использовать ограниченное пространство. Более совершенной версией орбитальной станцией является Китайская космическая орбитальная станция «Тяньгун» (кит. 天宫, «Небесный дворец»), созданная на базе советских разработок по программе пилотируемой космонавтики «Салют». С недавних времен ведутся работы по разработке отечественного аналога МКС — Российской орбитальной станции (РОС).

Особое внимание уделяется и внеземному и неорбитальному пространству. Так проект создания лунной базы активно разрабатывается различными космическими агентствами, включая NASA и ESA. Концепции варьируются от модульных построек, которые можно легко адаптировать и расширять, до стационарных структур с использованием местных ресурсов, таких как лунный реголит. Эти проекты подчеркивают важность устойчивого дизайна и интеграции систем жизнеобеспечения, позволяющих обеспечить комфорт и безопасность для космонавтов. Проект Mars One — пример разработки частной компании, целью которого является создание постоянной колонии на Марсе. Концепция включает в себя жилые модули, которые будут обеспечивать автономное существование и поддержку жизни. Дизайн этих модулей акцентирует внимание на функциональности, адаптации к суровым условиям Марса и минимизации воздействия на окружающую среду. Нельзя не упомянуть и разработки корпорации SpaceX. В данный момент она разрабатывает Starship как многоразовую ракету для межпланетных полетов. Дизайн Starship сочетает в себе передовые технологии и оптимизацию функциональности для выполнения различных задач, включая транспортировку людей и грузов на Луну и Марс. Интерьеры Starship также разрабатываются с акцентом на комфорт и безопасность, что является важным аспектом для длительных космических полетов.

Таким образом, можно отметить, что будущее дизайна космических объектов и архитектуры напрямую зависит от технических возможностей современных САПР-систем и внимания к технической эстетике. Постепенно наступает новая эпоха в истории космического дизайна, когда все функциональные и физические условия и задачи беспроблемно решаются современным оборудованием и когда открывается возможность расширить грань применения художественного образа в проектируемых объектах. В проектах будущего можно будет проследить большее внимание к деталям в дизайне, где буквально каждый сантиметр пространства будет продуман до мелочей. Возможно, пользователь и не сразу даже определит, насколько технически

сложен объект, поскольку все технические узлы и оборудование будут лаконично вписаны в продукт разработки, оставив акцентным «островом» лишь только то, что нужно для использования человеком. Человек будет обращать внимание на среду, которая его окружает, какие возможности и удобства она предоставляет для комфортного пребывания в ней. Футуристичный дизайн, он же дизайн не только космических объектов, но и всех передовых разработок в будущем, должен соответствовать человеческому ожиданию о высокотехнологичной и комфортной среде, ведь от этого зависит жизнеспособность изделия и человека в пространстве. Такие объекты имеют место быть не только на Земле, но и за ее пределами, тем самым расширяя места присутствия человека, стремящегося к познанию Вселенной.

Список литературы:

1. Лаврентьев А.Н. Эксперимент в дизайне // Дизайн. Вып. 5. - М.: РАХ, НИИ теории и истории изобразительных искусств, ВНИИТЭ, 1997.

2. Брызгов Н.В., Жердев Е.В. Промышленный дизайн: история, современность, футурология: учебное пособие. - М.: МГХПА им. С.Г. Строганова, 2015.

3. «Детсадовские беседы (переработка 1918 г.) и другие корчи». Глава «Функция и форма» / Пер. Соколовой.- Нью-Йорк: изд. Виттенборн, Schultz Inc., 1947.

Т.В. БЕЛЬКО
Доктор технических наук, профессор, профессор кафедры Дизайн и искусство», Поволжский государственный университет сервиса (ФГБОУ ВО «ПВГУС»)

T.V. BELKO
Doctor of Technical Sciences, Professor, Professor of the Department of Design and Art, Volga State University of Service (FSBEI in PVGUS)

А.В. ЛИТАВРИНА
Аспирант, Поволжский государственный университет сервиса (ФГБОУ ВО «ПВГУС»)

A.V. LITAURINA
Graduate student of the Volga State University of Service (FSBEI in PVGUS)

СИНТЕЗ ИСКУССТВ КАК ИНСТРУМЕНТ ФОРМИРОВАНИЯ ЕДИНОГО КУЛЬТУРНОГО ЛАНДШАФТА ГОРОДА

SYNTHESIS OF ARTS AS A TOOL FOR DEVELOPMENT OF AN UNIFIED CULTURAL LANDSCAPE OF A CITY

Авторы исследуют роль единства искусств в проектировании городской среды и механизмы взаимодействия различных видов искусств в культурном ландшафте города. В последнее время растет потребность в создании эстетически привлекательных, многофункциональных городских пространств, наполненных различными видами искусств, образующими единую систему. В условиях урбанизации и быстрого роста городов данное единство даст возможность пересмотреть существующие подходы к проектированию городских пространств, повысить уровень комфорта, эстетической выразительности, а главное, отразить идентичность городских жителей. Приведенные примеры созданных в России и за рубежом общественных пространств демонстрируют успешную реализацию концепции синтеза искусств, подтверждая ее важность и актуальность на сегодняшний день. Данная работа обогащает теоретическое понимание принципов проектирования городской среды, предлагая комплексный подход к интеграции различных видов искусств в городском ландшафте. Сегодня проектировщик не просто создает пространство, наполняя его отдельными элементами, а устанавливает связи и определенный набор комбинаций между различными видами искусства и задачами, решаемыми в заданном пространстве города. Архитекторы формируют основу, в которую дизайнеры, скульпторы, художники, музыканты вкладывают элементы, дополняющие, объединяющие и обогащающие визуальную и смысловую структуру пространства. Благодаря объединению различных видов искусств создается уникальный лаконичный облик города, формируется и укрепляется городская идентичность.

The authors research the role of the unity of arts in the urban environment design as well as interaction mechanisms of different art types in the cultural landscape of a city. Currently, there is a growing need for creating aesthetically attractive, multifunctional urban spaces filled with various art types that form a unified system. In the context of urbanization and rapid growth of cities, this unity will bring an opportunity to reconsider existing approaches to the urban design, increase the comfort level and aesthetic expressiveness, and most importantly, reflect the identity of city residents. The given examples of public spaces in Russia and in foreign countries demonstrate the successful implementation of the concept of arts synthesis, confirming its importance and relevance for today. Practice shows that the combination of arts creates a special emotional atmosphere, and art in the urban environment plays the role of

a language, which conveys ideas, values, and cultural meanings to society. This paper enriches the theoretical understanding of principles of urban environment design by offering a multifaceted approach to the integration of various art types into the urban landscape. Today, a designer does not simply create a space, filling it with individual elements, but establishes links and a certain set of combinations between various art types and tasks solved in a given urban space. Architects form the basis where designers, sculptors, artists, musicians place features that complement, unite and enrich the visual and semantic structure of the space. Thanks to the unification of various art types, a unique laconic image of the city is created, the urban identity is formed and strengthened.

Ключевые слова: синтез искусств, единство искусств, структурные взаимосвязи, городское пространство, художественно-образная картина, этнокультурные ценности, идентичность.
Keywords: synthesis of arts, unity of arts, structural relationships, urban space, artistic and figurative picture, ethnocultural values, identity.

Городская среда представляет собой сложную многоплановую систему, в которой происходит гармоничное слияние произведений различных искусств в единый образ. Новые тенденции в обществе, а также политика государства влияют на формирование и развитие художественно-образной картины городской среды. Актуальность исследования определяется растущей потребностью в создании эстетически привлекательных, многофункциональных городских пространств, наполненных различными видами искусства, образующими единое поле. В условиях урбанизации и быстрого роста городов единое поле искусства даст возможность пересмотреть существующие подходы к проектированию городских пространств, повысить уровень комфорта, эстетической выразительности, а главное, отразить идентичность городских жителей.

В современном социокультурном пространстве поток времени имеет высокую скорость и динамику, активно влияя на городскую среду, он стремительно трансформирует ее облик при помощи искусства, науки и культуры. Формируется, уплотняется, становится более цельным и однородным общее пространство города, соединяющее в себе духовно-нравственные ценности и специфику культуры общества, системность и структурность проектирования, а также содружество искусств. Единство искусств создает сплошную физическую модель окружающей действительности. Данная модель имеет достаточно сложную систему связей между объектами, ключевые опорные точки и различные элементы в своем теле. К. Левин, введя понятие ландшафтное поле, в своих исследованиях показал, что значение имеет не только «природа объекта», но и его взаимосвязи и взаимоотношения с другими объектами и его окружением.

Процесс формообразования городской среды связан в первую очередь с построением образного ряда форм проектируемой среды [5]. «Опыт показывает, что на восприятие произведений искусства значительное влияние оказывают средовой контекст и определенные условия, в которых происходит восприятие» [5; с. 74].

Цель данного исследования — описать суть единства искусств в проектировании городской среды. Для этого поставлены следующие задачи — выявить виды искусств, участвующие в формировании городской среды, раскрыть взаимосвязь видов искусства, их роль и место в городском пространстве, выявить формы сотрудничества художников, архитекторов и дизайнеров в формировании гармоничной предметно-пространственной среды.

Исследованию проблем эстетической выразительности среды и организации многофункциональных пространств города с помощью синтеза искусств посвящены работы Ю.М. Лотмана, Г.П. Степанова, Е.Б. Муриной, Д.А. Надыровой, М.В. Дуцева. Среди ученых, исследовавших синтез искусств городского ландшафта и природы, стоит выделить Л.В. Кондрашову, А.В. Иконникова.

Труды Ю.М. Лотмана посвящены семиотике культуры и искусства. Синтез искусств, по его мнению, представляет собой сложный «текст культуры», в котором разные виды искусства взаимодействуют друг с другом, обогащая и дополняя общий «текст». Каждый элемент «текста», независимо от направления, архитектура, живопись или монументально-декоративное искусство, несет в себе определенные смыслы и культурные коды. Таким образом, каждый элемент в пространстве города формирует свою часть общего текста города. Ученый утверждает, что все виды искусств в общем «тексте» взаимно необходимы. «Именно разница в принципах освоения мира делает разные виды искусств взаимно необходимыми... С одной стороны, разные искусства, по-разному моделируя одни и те же объекты, придают человеческому художественному мышлению необходимую ему объемность, художественный полиглотизм. С другой стороны, каждый вид искусства для полного осознания своей специфики нуждается в наличии других искусств и параллельных художественных языков» [6; с. 385]. Автор также выделяет понятие «эквивалентность», утверждая, что «каждое свойство того или иного художественного языка определяется отношением его к некоторым, в определенном смысле эквивалентным, свойствам языков других искусств» [6; с. 385]. В городском пространстве формируются влияния: язык архитектуры влияет на скульптуру, живопись на декоративно-прикладное искусство, скульптура на графику. В городской среде эти языки находятся в постоянном диалоге, преобразуя и дополняя друг друга, создают уникальный культурный ландшафт.

Вовлечение различных видов и направлений искусства в тело города создает синергетический эффект, связанный с приобщением как художников-творцов, так и жителей города к семиотическому полю городского пространства.

Е.Б. Мурина изучала синтез искусств с точки зрения интеграции различных видов искусств в архитектурное пространство города. В своих исследованиях ученый отмечает, что архитектура занимает ключевую роль в проектировании городской среды. Архитектура, выступая как основа, определяет общую композицию пространства, задавая рамки во взаимодействии с живописью, дизайном, скульптурой и декоративно-прикладным искусством.

Г.П. Степанова в исследовании вопросов синтеза искусств в городской среде уделила особое внимание изучению роли декоративно-прикладного искусства в данном процессе. По ее словам, именно декоративно-прикладное искусство играет важную роль в формировании эстетики города, направляя внимание на отдельные элементы архитектуры, создавая выразительные детали. Степанова обратила внимание на то, что декоративные элементы в виде мозаик, витражей, росписей могут быть органично вписаны в архитектурные и ландшафтные объекты, тем самым усиливая общую композицию.

Д.А. Надырова рассматривала вопрос синтеза искусств в городской среде с точки зрения взаимодействия современных технологий с пространством города. Современные цифровые технологии открывают новые возможности в формировании среды, интегрируя интерактивные инсталляции, световые композиции, проекции в архитектуру города. Высока значимость аудиовизуальных элементов в городском пространстве, которые создают уникальную атмосферу, эмоциональный фон города. Ю.Н. Зубарев также обращает свое внимание на цифровизацию городской среды и выделяет современные технологии как важный элемент синтеза искусств.

Можно сделать вывод, что в процессе формирования городской среды синтез искусств нацелен на создание общего лаконичного облика определенной территории с поэтапным построением визуального ряда проектируемого пространства и созданием уникальной художественно-образной картины. Деятельность проектировщика здесь направлена на создание определенной среды в структуре городского пространства, объединяющей различные виды искусства в единое целое. Основа данной деятельности заключается в образовании связей и комбинаций профессиональных и предметных задач, решающих проблемы горожан, их быта и досуга, психоэмоционального состояния.

Л.В. Кондрашова в своих работах отмечает, что синтез искусств в городском ландшафте укрепляет культурную память и формирует культурный диалог между жителями и пространством. Т.В. Соколова рассматривает роль синтеза искусств как особый инструмент социального взаимодействия и коммуникации. По ее мнению, интеграция различных видов искусств в архитектуру города вовлекает горожан в диалог со средой, повышает уровень культуры и создает среду для социального взаимодействия.

В.Г. Власов в своем исследовании рассматривает синтез искусств как исторически сложившийся процесс. «Синтез искусств — это не просто объединение различных художественных форм, это выражение духа времени, идеалов и ценностей общества, воплощенных в городской среде» [2].

Единство искусств формируется в теле города за счет комплексного взаимодействия различных видов искусства, которые создают особый союз в виде гармоничного, выразительного, насыщенного культурой и историей пространства. Искусствоведы подчеркивают высокую значимость органически взаимосвязанного единства искусств и считают, что данный союз играет ключевую роль в формировании эмоционального восприятия городской среды. В.Л. Глазычев в своей работе отмечает, что город — это «сложная система визуальных кодов и символов, которая должна быть прочитана и понята как целое» [3]. Синтез искусств может быть представлен как динамическая целостность, включающая в себя определенное число целостных разновеликих элементов, связанных между собой определенной единой структурой. Синергия архитектуры, скульптуры, живописи, граффити, музыки, цифровых технологий, дизайна является на сегодняшний день главным принципом построения единой семиотической системы города.

Л.В. Агафонова указывает на то, что синтез искусств позволяет «достичь ощущения сопричастности и преемственности», формируя городскую среду не просто как набор зданий и различных объемов, а как цельный культурный феномен, «живой организм», отражающий ценности общества.

В городской среде представлены пространственные, временные, а также синтетические виды искусства, взаимодействие которых основывается на их умении дополнять друг друга, создавая при этом цельный образ пространства. Пространственные виды искусства несут в себе художественный образ и раскрывают его положение в пространстве. Это, прежде всего, архитектура, скульптура, дизайн, а также декоративное искусство, фотография.





Рис. 1. Инсталляция «Солнечная галерея», г. Самара

Рис. 2. Скульптура. Дом литераторов, г. Таруса

Архитектура в организации городских пространств занимает главенствующую роль, создавая базу, каркас городской среды. Архитектура, как основа города, определяет ключевые пространственные и визуальные параметры, формирует общий силуэт, задает ритм. Она закладывает основные объемно-пространственные композиции, выстраивая здания, которые впоследствии будут являться основными формами выражения идентичности того или иного места.

Дизайн активно детализирует архитектуру, интенсивно насыщая среду города дополнительными элементами: уличным оборудованием, вывесками, навигационной системой, разнообразием дорожных покрытий. Пример синтеза дизайна и архитектуры можно наблюдать на примере инсталляции «Солнечная галерея», ставшей частью общественного пространства, расположенного на территории особняка Курлиных в г. Самаре. Данная инсталляция зонирует дворовое пространство, выступая в качестве конструктивной основы для мини-сада, способного озеленить двор музея (рис. 1). Система ниш-беседок имеет посадочные места для отдыха, а также качели, предназначенные для размещения посетителей.

Скульптура вносит в городскую среду смысловую нагрузку, добавляет объемности, детализации, расставляет художественные акценты. Она тонко подчеркивает значимость того или иного места, события, оживляет город.

Декоративное искусство в городской среде влияет на оформление фасадов зданий, улиц и парков, проявляется в виде декоративной живописи, монументально-декоративной скульптуры, оформительского искусства. Декоративное искусство в городском пространстве выражено в качестве декоративной росписи на фасадах зданий, в форме рельефов на сооружениях, элементах, участвующих в оформлении общественных пространств. Живопись, представленная в виде росписей, фресок, мурал, обогащает городское пространство цветом, фактурой, символикой. Искусство в городской среде выполняет роль языка, транслируя обществу идеи, ценности, культурные смыслы. Ярким примером здесь могут выступать росписи на стенах, такие как муралы, которые являются частью коммуникации. Через них происходит общение художников со зрителями, передача историй и разговор на важные социальные темы.

Декоративное искусство активно работает в синтезе с монументальным искусством, яркими проявлениями данной работы являются лепной декор, фрески, мозаики, витражи. Примером синтеза архитектуры, скульптуры и декоративного искусства может служить Дом литераторов в г. Тарусе. Здание в стиле сталинского неоклассицизма имеет строгий



Рис. 3. Мозаика на фасаде здания. Дом литераторов, г. Таруса



Рис. 4. Скульптура. Дом литераторов, г. Таруса



Рис. 5. Остановочный павильон, г. Петрозаводск

белый фасад, боковые стены которого украшены яркими мозаичными панно. Возле здания, на территории парка установлены современные скульптуры (рис. 2, 3, 4). Другой пример синтеза искусств в виде слияния декоративного искусства с архитектурной средой — общественное интерактивное пространство, мозаика-парк «Сказки Байкала», созданный в г. Ангарске, в новом общественном пространстве в центре города. Грамотно спроектированное пространство парка наполнено яркими мозаичными скульптурами, передающими национальные особенности и местную идентичность.

На примерах этих двух комплексов можно наблюдать как декоративно-прикладное искусство и скульптура в городском пространстве могут выступать и в виде малых, камерных форм, единичных предметов, и в качестве масштабных форм, многопредметных ансамблей. Еще один пример синтеза архитектуры и декоративного искусства — остановочный павильон в г. Петрозаводске, украшенный витражным панно. Тематика панно отражает любовь к родному краю и местные особенности: карельскую морошку, Кижи, паруса плотов на волнах Онежского озера (рис. 5).

Можно сделать вывод, что взаимодействие искусств строится по следующим принципам: синтез архитектуры и скульптуры; синтез архитектуры и декоративного искусства; дизайн как элемент единства. Архитектура представляет собой каркас, который впоследствии наполняется скульптурными элементами, создающими акценты. Художники, скульпторы, дизайнеры, работая в городской среде, обращаются к традиционным техникам, экспериментируют с материалами, разрабатывают новые пути в решении трудной задачи, в основе которой лежит поиск синтеза декоративно искусства, скульптуры архитектуры, дизайна и живописи.

Виды искусства, существующие в городском пространстве «в моменте» и активно движущиеся в потоке времени, относятся к временным видам. Городские улицы и парки в определенные моменты могут быть наполнены музыкой, дворовые пространства музеев и музейных комплексов — литера-



Рис. 6. Музейный дворик «Эссен», Губернаторский историко-краеведческий музей, г. Оренбург



Рис. 7. Музейный дворик «Эссен», Губернаторский историко-краеведческий музей, г. Оренбург

турными произведениями, развитие сюжета которых можно проследить во времени. Современный проект в виде нового культурного пространства, появившегося в г. Оренбурге — музейный дворик «Эссен» Губернаторского историко-краеведческого музея, рассказывает об искусстве через музыку, литературу, танец (рис. 6, 7).

Синтетические (пространственно-временные) виды искусства, такие как театр и кино, могут быть представлены в архитектуре города в виде мероприятий, приуроченных к определенным событиям. Например, ежегодно в городах России проводится акция «Ночь кино», в рамках которой организуются кинопоказы в парках и на площадях.

Подводя итоги, можно отметить, что единство искусств имеет большое функциональное значение в проектировании городской среды. Союз искусств выполняет ряд функций: формирование идентичности; создание эмоциональной атмосферы; формирование коммуникации. В современных условиях синтез искусств в городской среде становится объемнее благодаря внедрению новых технологий, которые позволяют создавать динамичные, интерактивные городские пространства. Раскрыть взаимосвязь единства искусств из различных вариантов городских пространств возможно в том случае, если рассматривать это единство не в конкретном содержании того или иного образа городской среды, а в характере их восприятия человеком и обществом в целом.

Список литературы:

1. Берестовская Д.С., Шевчук В.Г. Синтез искусств в художественной культуре. - Симферополь: ИТ «Ариал», 2010. - 230 с.

2. Власов В.Г. Синтез искусств в городской среде: История и современность. - СПб.: Издательство СПбГУ, 2012. - 58 с.

3. Глазычев В.Л. Градостроительство. Логика развития. - М.: Прогресс-Традиция, 2008. - 154 с.

4. Калинина Л.Ю. Понятие «синтез искусств»: Актуальные аспекты // БГЖ. - 2016. - № 4 (17). - URL: https://cyberleninka.ru/article/n/ponyatie-sintez-iskusstv-aktualnye-aspekty (дата обращения: 01.10.2024).

5. Калиничева М.М., Жердев Е.В., Новиков А.И. Научная школа эргодизайна ВНИИТЭ: предпосылки, истоки, тенденции становления. Монография. - М.: ВНИИТЭ, Оренбург: ИПК ГОУ ОГУ, 2009. - 368 с.

6. Лотман Ю.М. Статьи по семантике культуры и искусства (Серия «Мир искусства») / Сост. Р. Г. Григорьева, предисл. С.М. Даниэля. - СПб.: Академический проект, 2002. - 544 с.

7. Мурина Е.Б. Искусство в городской среде: проблемы синтеза // Вестник культурологии. - 2015. - № 3. - С. 45-50.

8. Надырова Д.А. Особенности формирования архитектурного облика Казани конца XIX - начала XX в.: к постановке проблемы // Известия КГАСУ. - 2014. - № 2 (28). - С. 32-37.

9. Прохоров С.А. Проблема синтеза искусств в архитектуре // МНКО. - 2012. - № 5. - URL: https://cyberleninka.ru/article/n/problema-sinteza-iskusstv-v-arhitekture (дата обращения: 01.10.2024).

10. Устюгова, Е.Н. Эволюция проблемы синтеза искусств в эстетике // Koinon. - 2021. - Т. 2. - № 3. - С. 30-43. DOI: 10.15826/koinon.2021.02.3.026

А. Г. ТРУШЕЧКИНА
Аспирант по специальности «Теория и история культуры, искусства», Липецкий государственный технический университет

A. G. TRUSHECHKINA
Postgraduate student in the field of Theory and History of Culture and Art, Lipetsk State Technical University

СВЕТЛЫЕ МЕЧТЫ: ИМПРЕССИОНИЗМ КАК ИСТОРИЧЕСКОЕ ЗЕРКАЛО ЭПОХИ «БУРИ И НАТИСКА»

BRIGHT DREAMS: IMPRESSIONISM AS A HISTORICAL MIRROR OF THE ERA OF «STORM AND STRESS»

В статье автор анализирует ряд культурно-исторических предпосылок по-явления нового стиля «импрессионизм» в западноевропейской живописи, отме-чает его новаторство и художественно-эстетические особенности, обращая внимание на конфликт с академизмом и выявляя особенности влияния, как на эпоху его возникновения, так и на искусство нашего времени.

The article tells about the historical background of the emergence of a new style in painting «Impressionism», its innovation, features, conflict with academicism and influence on the era of that time.

Ключевые слова: импрессионизм, живопись, академизм, Клод Моне, Пьер Огюст Ренуар, Эдгар Дега, Берта Моризо.
Keywords: impressionism, painting, academicism, Claude Monet, Pierre Au-guste Renoir, Edgar Degas, Berthe Morisot.

Импрессионизм, как культурное явление, возникшее в конце XIX века, стал поистине уникальным художественно-культурным событием, которое, не-сомненно, оказало большое влияние на дальнейшее развитие мирового изобразительного искусства в целом. Импрессионизм как идейно-художественное движение является особенным с точки зрения теории и истории искусств. Это первый стиль в живописи, который ознаменовал начало новой эпохи не только в искусствоведении, но и в мировой социально-политической истории вообще. Этот период характеризовался глубокими социальными, экономическими и политическими изменениями, которые оказали значительное влияние на искусство и культуру [1; с. 54].

Характерной чертой искусства и культуры вообще второй половины XIX и первой половины XX века можно смело считать сосуществование художественных направлений, поскольку на протяжении всего XIX века просветительская и классическая европейские традиции романтизма, реализма, а позднее импрессионизма и символизма взаимно влияли друг на друга, преодолевая свою односторонность. Так, например, параллельно с развитием художественного реалистического направления в европейской философии и эстетике возникает и оформляется философско-эстетическое учение позитивизма, связанное с личностью Огюста Конта (1798–1857). Главным пунктом этого направления, оказавшего довольно существенное влияние на дальнейшее сложение идейно-художественных программ европейского искусства, было стремление получать достоверное (позитивное) знание окружающей действительности в опоре на эмпирический опыт и строгое научное наблюдение. Именно О. Конт и его последователи, исходившие из представления о тесной взаимозависимости всех природных и социальных явлений, предлагали распространять естественно-научные методы на решение всех социальных и культурно-художественных проблем современного им общества. Позитивизм О. Конта и его активных последователей стал философской отправной точкой такого оригинального худо-жественного течения, как натурализм, а позднее и импрессионизм [6; с. 328].



Рис. 1. Клод Моне. Впечатление. Восходящее солнце. 1873 г.

Однако поскольку в художественном направлении натурализма сознательно гипертрофировал некоторые наиболее «слабые» стороны в творчестве западноевропейских художников и писателей реалистов XIX столетия, постольку он оказался неспособным проникнуть в сущность изображаемого и художественно-эстетически осмыслить некоторые существенные закономерности действительности. Отсюда вытекал тот факт, что излишне детальное изображение патологического и безобразного у натуралистов превращалось в самоцель. Ставка на фактическую «достоверность», таким образом, приобретала самодовлеющий характер творчества художников-натуралистов, поскольку фиксация явлений вместо создания образа человека и общества становится одним из основных догматических принципов натурализма. Тем не менее натурализм как метод сыграл свою роль в художественных процессах XX столетия, которая заключалась, на наш взгляд, в проникновении натуралистических тенденций в реализм и в различные модернистские направления [6; с. 328].

В последней трети XIX столетия в европейском изобразительном искусстве сложилось новое художественное направление — импрессионизм. Импрессионизм хотя и просуществовал в искусстве всего каких-то двенадцать лет, начиная с первой выставки 1874 года и до последней выставки в 1886 году, но он оказал огромное влияние на последующее развитие всей мировой живописи и художественной культуры. Некоторые истоки этого направления можно отыскать и в романтизме с его поисками индивидуального, почти незаметного глазу, самовыражения и в реализме, который стремился к художественно-эстетическому воплощению объективного и достоверного. С самого своего возникновения программа «Салона отверженных» Э. Мане, К. Писсарро, П. Сезанна, К. Моне, О. Ренуара, Э. Дега и других включала последовательное отрицание любых условностей и догматических ограничений в искусстве, будь то классицизм, академизм или романтизм. Главным критерием художественно-эстетических ценностей, определившим идейно-художественные программы живописи импрессионистов, выступала подлинная, естественная реальность, достоверно схваченная человеческим восприятием живописца. Связью между человеком и окружающим миром служит «впечатление», которое аккумулирует в себе объективную душевную основу для работы чувств автора. Впечатление, согласно мнению импрессионистов, столь же субъективно, сколь и объективно, и оно не может быть постоянным даже у одного человека, поскольку и объект и субъект прибывают в постоянном изменчивом состоянии. Именно поэтому наиболее ценным и представляется первое непредвзятое случайное впечатление, которое, как правило, и раскрывает в объекте нечто неожиданное и новое [6; с. 336].

Именно по этой причине импрессионизм и стал главной отправной точкой современного искусства. Это художественное движение возникло как реакция на традиционные художественные стандарты и академические правила. Термин «импрессионизм» происходит от названия картины Клода Моне «Впечатление. Восходящее солнце» (рис. 1), представленное вниманию публики в Париже в 1874 году [12; с. 10]. Полотно получило скептические отзывы критиков. Один из критиков, Луи Лерой, использовал в своей статье слово «импрессионизм» для описания стиля художника, стремящегося передать сиюминутные впечатления, не завершая подробные детали сюжета. Поэтому для описания этого нового художественного движения был введен и широко использовался этот термин.

Необходимо учитывать, что на появление импресссионизма во многом оказала свое влияние западноевропейская промышленная революция. Из-за нее так называемые «отвержанные художники» смогли выходить на этюды [3; с. 65–70]. Ранее художники чаще всего работали в мастерских из-за того, что художественные материалы было проблематично переносить, особенно краски. Во второй половине XIX века начали изготавливаться специальные тюбики из металлического (чаще всего алюминиевого или оловянного) корпуса для красок, в которых краски не высыхали [1; с. 65–70]. То же самое касается и этюдников, благодаря которым художники смогли выходить на пленэры без особых трудностей. Помимо прочего в то время активно развивалось строительство железнодорожных путей, отчего легко можно было путешествовать в поисках новых сюжетов для картин [10]. Также необходимо учитывать и влияние нового и популярного в то время вида искусства — фотографии. Она стала соперником для художников — люди той эпохи предпочитали не заказывать портреты маслом, а сниматься на камеру, ведь это намного быстрее и современнее [5; с. 16–18]. Однако фотография являлась не только соперником, но иногда выступала даже помощником в творчестве молодых художников. Смотря на нее, живописцы увидели новые ракурсы, крупные планы и разложение движения на составные части. Там же они и разглядели то самое мгновение, которое промелькнуло в секунде и больше никогда не повторится.



Конечно, промышленная революция сопровождалась культурными и социальными изменениями в обществе. В это время произошел пересмотр традици-онных ценностей и норм. Французская литература и философия также пережили период интенсивных перемен. Большое влияние на импрессионистов оказало творчество Шарля Бодлера, призывавшего художников быть «современными» и отражать «героизм современной жизни» [8; с. 3]. Также в эпоху импрессионистов поменялось отношение к художнику: он стал не просто ремесленником, выполнявшим заказы в своей мастерской, а маэстро, которым восхищались, вдохновлялись, его полотна мечтали приобрести. У такого маэстро учились как у человека, занявшего свою нишу в своем художественном стиле. Естественным образом, все эти процессы непосредственно повлияли на изобразительное искусство того времени, отчего художники новой эпохи предпочли отойти от академизма и начали экспериментировать.

Особенностью, отличающей этот стиль, является, как называли ее критики импрессионизма, незавершенность работы. Действительно, с точки зрения академизма, эти работы выглядят недорисованными. Импрессионисты, в отличие от академистов, опирались не на форму, а на цвет, свет, воздух и время суток. Они стремились передать то самое неповторимое мгновение, которое витает в воздухе, в людях и даже в настроении художника. У Клода Моне есть серия работ, посвященных Руанскому собору, которую художник писал в разные времена года и суток в течение трех лет, с 1892 по 1895 год (рис. 2). Ради написания этого собора Моне арендовал помещение напротив, откуда открывался прекрасный вид [2; с. 123]. Будучи гениальным художником и «сыном» своего времени, Моне



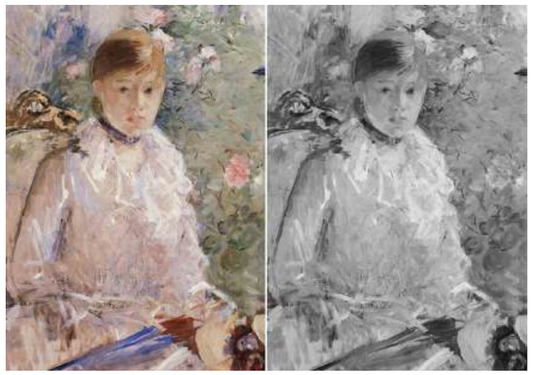


Рис. 2. Клод Моне. Часть картин из серии работ, посвященной Руанскому собору. 1892-1895 гг.

Рис. 3. Пьер Огюст Ренуар. Бал в Мулен де ла Галетт. 1876 г.

Рис. 4. Берта Моризо. Лето. Оригинальные и ахроматические цвета. 1880 г.

стремился экспериментировать, исследовать то, как свет и атмосфера влияют на восприятие архитектуры. Утренние картины отличаются холодными голубыми и розовыми тонами, тогда как дневные работы наполнены яркими желтыми и белыми оттенками. Вечерние полотна часто имеют теплую палитру с преобладанием оранжевых и красных цветов. Одним из ключевых аспектов серии является техника, которую использовал Моне. Он наносил краску быстрыми, короткими мазками, что позволяло ему передавать игру света и тени. Эта техника также помогала создать ощущение мимолетности и эфемерности.

Еще одной особенностью импрессионизма является отказ от черного цвета. Художники, чтобы передать свет и цвет в их чистейших формах, решили отказаться от традиционного использования черного для создания теней и контуров. Вместо этого они использовали комплементарные цвета и различные оттенки для достижения нужного эффекта. Импрессионисты считали, что использование черного цвета утяжеляет картину, ведь они стремились к тому, чтобы изображение выглядело легким и воздушным. Тени писались различными темными цветами. Например, в картине «Бал в Мулен де ла Галетт» Пьер Огюст Ренуар создает тени с помощью теплых и холодных оттенков, таких как синие и фиолетовые, что делает сцену более живой и динамичной (рис. 3) [2; с. 142-143]. Отсутствие черного цвета в работах импрессионистов также подвергалось критике, потому что многие картины в целом однотонные, что особенно видно в переводе картинки в ахроматические цвета (рис. 4). С точки зрения академических правил, это является грубой ошибкой.

Импрессионисты, помимо прочего, привнесли новые, ранее не применяемые сюжеты в живопись. Художники нового времени старались фокусироваться на повседневных сценах и обычных людях. Это было радикальным отходом от академической традиции, которая предпочитала исторические, мифологические и религиозные сюжеты. Примером может служить работа Эдгара Дега «Абсент» (рис. 5). Художник изображает двух человек в кафе, погруженных в свои мысли. Картина написана в коричневых, мрачных цветах. Это передает ощущение одиночества и отрешенности, несмотря на то, что герои картины находятся в общественном месте [4; с. 9–11]. В работах импрессионистов просто необходимо выделить особый живописный язык, пользующийся сознательным приемом разложения сложного тона на несколько более «простых» чистых цветов, которое гармонично соединяется воедино лишь в глазах зрителя, «собирающего» воедино отдельные множественные колористические и композиционные «впечатления». Такая живопись, построенная



Рис. 5. Эдгар Дега. Абсент. 1876 г.

на игре разнообразных мазков, делает красочный слой картины живым и трепетным, оставляя ощущение незаконченности и неполноты восприятия.

Дальнейшее логическое завершение подобный метод нашел в творчестве художников-неоимпрессионистов (дивизионистов или пуантилистов) Ж. Сера и П. Синьяка, которые даже пытались выстроить научную теорию света. Закономерным продолжением данного развития европейской живописи и стало направление постимпрессионизма, наиболее яркими представителями которого были П. Сезанн, В. Ван Гог и П. Гоген. Несмотря на тот факт, что эти художники не были объединены ни общей программой, ни единой методикой, они, постепенно преодолевая эмпиризм импрессионизма, стремились к передаче более длительных состояний и более устойчивых идейно-художественных целей. В лучших живописных произведениях этих мастеров активно представлена конкретность и материальность человеческого тела (П. Сезанн), повышенная экспрессия и обостренная восприимчивость (В. Ван Гог) с цельностью и отчетливостью художественных образов (П. Гоген). Именно эти художники окончательно связали живопись уходящего XIX века с наступающим новым искусством XX столетия [6; с. 337].

Заключение. Учитывая все вышеописанное, можно сделать вывод, что импрессионизм является одним из важнейших и переломных стилей в истории изобразительного искусства. Он не только оказал значительное влияние на искусство, но и явился отражением той исторической эпохи. Импрессионизм как бы спровоцировал некий творческий толчок для сложения художественно-образной системы последующих стилей, всех дальнейших так называемых «измов». Работы импрессионистов стали символом модернистской эпохи перемен и новаторства, эпохи «бури и натиска» молодого капитализма, оставив неизгладимый след в истории искусства. Отголоски этого стиля мы можем встретить даже в наши дни в работах современных художников эпохи постмодернизма, этого господствующего пока направления в развитии искусства настоящего времени [7]. Хотя постмодернистскому искусству и свойственны определенные признаки, которые вызывают много серьезных противоречий, например, таких как отказ от идеи прогресса, ирония и пародия, отсылки, фрагментарность, плюрализм и самое главное — отказ от общих истин [11, с. 87].

Список литературы:

1. Дылейко А. Искусство. Иллюстрированная энциклопедия. - М.: Белфакс, 2002. - 334 с.

2. Раздольская В. Искусство Франции второй половины XIX века. - Л.: Искусство, 1981. - 319 с.

3. Ревалд Джон. История импрессионизма. - М.: Искусство, 1959. - 470 с.

4. Импрессионизм / Авт.-сост. Е. Владимирова. - М.: Эксмо, 2012. - 384 с. : ил.

5. Краткая история современной живописи / Герберт Рид. - М.: Ад Маргинем Пресс, 2017. - 360 с. : ил.

6. Культурология: Теория и история культуры: монография / Под ред. О.Ю. Усачевой, Л.И. Мещеряковой. - Липецк: ЛГТУ, 2003. - С. 354.

7. Кутырев В.А. Философия постмодернизма: Научно-образовательное пособие для магистров и аспирантов гуманитарных специальностей. - Нижний Новгород: Изд-во Волго-Вятской академии государственной службы, 2006. - 95 с.

8. Мировое искусство. Иллюстрированная энциклопедия. Направления и течения от импрессионизма до наших дней / А. Савельева. - М.: ОНИКС, 2006. - 190 с.

9. Мировое искусство. Импрессионизм / Сост. И. Г. Мосин. - СПб: ООО «СЗКЭО "Кристалл"», 2006. - 176 с.: ил.

10. Михаил Герман. Импрессионизм. Основоположники и последова-тели. - М.: Азбука, 2017. - 398 с.

11. Современное искусство: для тех, кто хочет все успеть. - М.: Эксмо, 2018. - 128 с. - (Энциклопедия быстрых знаний).

12. Энциклопедия импрессионизма / Под ред. М. и А. Серюлля; пер. с фр. Н. Матяш. Науч. ред. и авт. послесл. К. Богемская. - М.: Республика, 2005. - 295 с.: ил.

ВЭН ЦЗЯНЬ КАЙ
Аспирант РГХПУ им. С.Г. Строганова

WENG JIAN KAI
Postgraduate student of the Russian State Stroganov University of Design and Applied Arts

НАСЛЕДОВАНИЕ И РАЗВИТИЕ ЛЯНЬХУАНЬТУ В ЦИФРОВУЮ ЭПОХУ

THE INHERITANCE AND DEVELOPMENT OF LIANHUANTU IN THE DIGITAL AGE

С развитием цифровых медиа современное китайское лянь-хуаньту (дословно – «цепочка картинок) также претерпело огромные изменения. Оно включает более богатое культурное содержание, более яркие сюжеты и более продвинутые научные знания. С прогрессом современной науки и появлением современных элементов, таких как 3D-графика, динамика и звуковые эффекты, образ ляньхуаньту стал совершенно новым, в то же время творческие методы становятся все более разнообразными. Сейчас оно обладает не только оригинальным историческим наследием, но и более богатым ощущением современности, что делает ляньхуаньту широко узнаваемым и популярным.

With the development of digital media, modern Chinese lianhuangtu (literally «chain of pictures») has also undergone tremendous changes. It includes richer cultural content, more colourful plots and more advanced scientific knowledge. With the progress of modern science and the emergence of modern elements such as 3D graphics, dynamics and sound effects, the image of lanhuangtu has become completely new, while at the same time the creative methods have become more and more diverse. Now it has not only original historical heritage but also a richer sense of modernity, which makes lanhuantu widely recognisable and popular.

Ключевые слова: цифровые медиа, китайские традиционные изображения ляньхуаньту, печатная графика.
Keywords: digital media, Chinese traditional lianhuantu images, printed graphics.

Традиционное китайское искусство — ляньхуаньту пользуется любовью широкой публикой. Его уникальный образ мышления и изысканные навыки рисования произвели глубокое впечатление на все поколения. С быстрым развитием информационных технологий многие произведения ляньхуаньту стали заветными сокровищами, и их наследие также продолжается. Ляньхуаньту меняется вместе с современным обществом. Оно не только сохраняет традиционный стиль, традиционные добродетели китайской нации, но и адаптируется к текущим тенденциям развития.

Традиционное ляньхуаньту и цифровое медиаискусство

Традиционное китайское ляньхуаньту проходит разные этапы в истории своего развития. Еще в древние времена люди начали создавать различные формы произведений искусства. Во времена династий Сун, Юань, Мин и Цин люди создали различные формы цепочек картинок. Основная тема была посвящена теме «Праздник весны (китайский новый год)». В современном Китае ляньхуаньту продолжалось развиваться. Благодаря постоянным усилиям создателей их работы продолжают совершенствоваться. Однако нынешняя ситуация ещё не идеальна, традиционное ляньхуаньту не может соответствовать высоким художественным требованиям современного общества.

Цифровое медиаискусство — это область художественных инноваций, сформировавшаяся в результате сочетания цифровых технологий и современного медиаискусства. Это новый вид художественной категории, сочетающий эмоциональное мышление искусства с рациональным мышлением людей. От династий Инь и Шан до династий Цинь и Хань, от панцирей черепах, бронзы, бамбуковых накладок до бумаги династии Восточная Хань, от печатания подвижным шрифтом династии Хань до механической печати XVIII века, от фотографии XIX века, кинопленки до электронных медиа XX века и, наконец, до цифровых медиа XXI века. С тех пор цифровое медиаискусство постепенно вошло в повседневную жизнь людей.

Традиционное ляньхуаньту и цифровое медиаискусство — это два разных вида искусства, и каждое в отдельности обладает своими особенностями и очарованием. Однако с быстрым развитием и популяризацией цифровых медиатехнологий наметились некоторые пересечения и взаимодействия между традиционным ляньхуаньту и цифровым медиаискусством.

Прежде всего, ляньхуаньту и цифровое медиаискусство — это оба вида искусства, и оба они могут визуально выражать мысли и эмоции художника. Традиционное ляньхуаньту обычно создаются с помощью ручной росписи или гравюры на дереве. На их стиль и форму выражения влияют традиционная культура и историческое прошлое, и они обладают богатыми этническими особенностями.

Цифровое медиаискусство — это вид искусства, который использует компьютерные технологии для производства, и его формы выражения более разнообразны, включая цифровую живопись, анимацию, виртуальную реальность и т. д. Появление цифрового медиаискусства облегчило художникам создание и выражение своих идей, а также расширило границы и возможности их художественного самовыражения.

Во-вторых, существуют также некоторые взаимодействия между традиционным ляньхуаньту и цифровым медиаискусством. Например, в цифровом медиаискусстве художники часто используют элементы и стили традиционного ляньхуаньту, например, традиционные китайские техники рисования тушью для создания цифровых картин или анимации или применяют традиционные сюжеты и персонажей к виртуальной реальности. В свою очередь, художники традиционного ляньхуаньту также могут использовать цифровые медиатехнологии для расширения своих творческих методов и средств самовыражения, например, использование компьютеров для рисования и создания электронных ляньхуаньту.

Наконец, взаимосвязь между традиционным ляньхуаньту и цифровым медиаискусством также отражает тенденцию диверсификации и развития современного искусства. Благодаря непрерывным инновациям и популяризации цифровых медиатехнологий все больше художников начинают изучать творческие методы и формы выражения цифрового медиаискусства и в то же время продолжают исследовать и наследовать культурную ценность и художественное очарование ляньхуаньту. Такой вид общения и взаимодействия не только обогащает форму и содержание художественного самовыражения, но и способствует взаимопониманию и обмену между различными культурами и видами искусства.

Текущее состояние ляньхуаньту в эпоху цифровых технологий

Китайское ляньхуаньту — традиционный вид искусства с долгой историей, но его наследование и развитие по-прежнему сталкиваются со многими проблемами, такими как сбор данных, сохранение творческих навыков, распространение и популяризация, а также национальная политическая поддержка. В то же время развитие искусства ляньхуаньту в эпоху цифровых технологий также сталкивается с большой нестабильностью. С упадком традиционной культуры многие старые художники постепенно ушли и многих студий по созданию ляньхуаньту больше не существуют. Сейчас наше понимание комиксов ограничено художниками старшего поколения, а с появлением новых форм медиаискусства в виде различных аниме и мультфильмов за рубежом интерес и познавательные способности к комиксам также снижаются. Кроме того, быстрое распространение эпохи интернета и фрагментированные привычки потребления поставили ляньхуаньту в невыгодное положение и даже могут быть заменены другими видами искусства. Таким образом, основа наследования ляньхуаньту относительно слаба, необходимо усилить соответствующие образование и пропаганду, чтобы обеспечить их наследование и развитие.

Используя цифровые технологии, старая версия данных сканируется с высокой точностью и загружается в интернет. В сочетании с устройствами хранения большой емкости данные можно эффективно хранить и обмениваться. Этот метод цифрового хранения более экологичен, чем традиционная печать на бумаге, а также является лучшим выбором для защиты ляньхуаньту. В 2009 году Шанхайское народное издательство изобразительных искусств начало собирать и оцифровывать более 4500 классических ляньхуаньту, включая «Письмо пера», «Путешествие на Запад», «Беловолосая девушка» и т. д., и создало специальную редакторскую студию, ответственную за постобработку и редактирование, чтобы сохранить эти произведения. С развитием науки и техники появление таких новых платформ, как «магазин для ляньхуаньту», «старое ляньхуаньту», позволит людям смотреть классические цифровые ляньхуаньту с помощью мобильных телефонов.

Широкое использование цифровых технологий и новых медиа оказывает глубокое влияние на понимание и восприятие людьми прочитанного. Поэтому нам необходимо интегрировать эту информацию в нашу традиционную культуру и соответствующим образом обновить и скорректировать ее. Таким образом, мы сможем по-настоящему сохранить и приумножить наше культурное наследие.

CG art — это очень гибкий инструмент для рисования, который может создавать точные и быстрые визуальные эффекты. Используя этот инструмент, можно легко преобразовать сложные объекты или сцены во множество различных визуальных

эффектов для создания уникальных цифровых изображений. Благодаря использованию передовых технологий мы можем поддерживать произведения в актуальном состоянии и обеспечивать расслабляющее и приятное чтение для широкой аудиторий.

Со временем традиционные методы и приемники создания ляньхуаньту нуждаются в совершенствовании и обновлении. Традиционные методы и технологии создания комиксов не могут удовлетворить потребности современных потребителей. Поэтому в современную эпоху цифровых медиа интеграция традиционных методов и технологий придаст больше жизненности и устойчивости традиционным традициям. С развитием науки и техники цифровые медиа стали неотъемлемым элементом современного общества, и эта тенденция особенно важна для защиты и продвижения китайского искусства ляньхуаньту. Хотя в этом процессе существует еще много трудностей, но у нас также есть благоприятные условия для содействия его развитию. Необходимо усиливать продвижение и распространение ляньхуаньту, укреплять его воспитательную базу, уделять внимание инновациям и развитию, сбалансировать творческий потенциал создателей и потребности аудитории, усиливать подготовку талантов, сохранять их традиционные культурные особенности и художественную ценность.

Заключение

С момента основания Китайской Народной Республики ляньхуаньту процветало. Его уникальный образ мышления и богатое культурное выражение оказывали глубокое влияние на китайский народ на протяжении тысячелетий. Несмотря на то, что влияние ляньхуаньту в последние годы ослабло, мы сегодня наблюдаем, что культурные начинания Китая находятся на новом этапе и в ближайшее время столкнутся с вызовами цифровизации. С развитием цифровых медиа современные ляньхуаньту уже претерпели огромные изменения, от простой записи изображений до более насыщенного визуального выражения, объединив в себе характеристики творчества, воображения, развлечений и современной науки и став важным средством коммуникации в современном обществе. Он обладает уникальными культурными ценностями. С развитием современной науки появление современных элементов, таких как 3D-графика, динамика и звуковые эффекты, открылись новые возможности для традиционного литературного творчества. Традиционные литературные произведения выражаются по-новому, способствуя тем самым трансформации традиционной литературы. И это все больше принимается людьми в современном мире обществе и стало важной частью традиционной литературы. Хотя в Китае пока нет всеобъемлющего исследования цифровых ляньхуаньту, его огромные возможности для развития и широкие художественные перспективы по-прежнему заслуживают внимания.

Список литературы:

1. 姜维朴，王素.连环画艺术欣赏[M].大原：山西教育出版社，1996. Цзян Вэйпу, Ван Су. Оценка искусства ляньхуаньту. Тайюань: Образовательное издательство Шаньси, 1996.

2. 连环画论丛编辑组.连环画论丛：第三辑[M].北京:人民美术出版社,1982. Редакционная группа серии комиксов. Серия ляньхуаньту: Серия 3. Пекин: Народное издательство изобразительных искусств, 1982.

3. 连环画论丛编辑组.连环画论丛：第四辑[M].北京:人民美术出版社，1983. Редакционная группа серии комиксов.Серия ляньхуаньту: Серия 4. Пекин: Народное издательство изобразительных искусств, 1983.

4. 李四达.数字媒体艺术概论：第2版[M].北京:清华大学出版社,2012. =Ли Шида. Введение в цифровое медиаискусство. 2-е изд. - Пекин: Издательство университета Цинхуа, 2012.

5. 刘惠芬.数字媒体：技术•应用•设计[M].北京:清华大学出版社，2003. Лю Хуэйфэнь. Цифровые медиа: Технология. Применение•Дизайн. Пекин: Издательство университета Цинхуа, 2003.

ТАН И
Аспирант РГХПУ им. С.Г. Строганова

Г.З. СПЕКТОР
Кандидат педагогических наук, доцент кафедры «Средовой дизайн» РГХПУ им. С.Г. Строганова

TAN YI
Postgraduate student of the State Stroganov University of Design and Applied Arts

G.Z. SPEKTOR
Candidate of Pedagogical Sciences, Associate Professor of the Russian State Stroganov University of Design and Applied Arts

ВЛИЯНИЕ ИННОВАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ НА ЛАНДШАФТНЫЙ ДИЗАЙН ГОРОДСКИХ ОБЩЕСТВЕННЫХ ПРОСТРАНСТВ АРХИТЕКТУРНОЙ СРЕДЫ

THE INFLUENCE OF INNOVATIVE TECHNOLOGIES ON THE LANDSCAPE DESIGN OF URBAN PUBLIC SPACES OF THE ARCHITECTURAL ENVIRONMENT

В статье рассматриваются вопросы структурной перестройки постиндустриального общества, приведшей к доминированию наукоемких отраслей промышленности и интеллектуальных технологий; влияние этого процесса на городское проектирование и ландшафтный дизайн городских общественных пространств архитектурной среды; выявляются задачи ландшафтного дизайна в свете будущих изменений; анализируются передовые инновационные архитектурные объекты, выявляются их функционально-эстетические особенности («Supertree Grove», Singapore Changi Airport, «The Line», «Aequorea», дом-ковчег «Ковчег»), выявляется потенциал и значение ландшафтных кластеров в современной архитектуре.

The article examines the issues of structural restructuring of post-industrial society, which led to the dominance of knowledge-intensive industries and intelligent technologies, the impact of this process on urban design and landscape design of urban public spaces of the architectural environment; identifies the tasks of landscape design in the light of future changes; analyzes advanced innovative architectural objects, identifies their functional and aesthetic features («Supertree Grove», Singapore Changi Airport, «The Line», «Aequorea», ark house «Ark»), reveals the potential and importance of landscape clusters in modern architecture.

Ключевые слова: ландшафтный дизайн городских общественных пространств архитектурной среды, инновационных технологий и материалы, «Supertree Grove», Singapore Changi Airport, «The Line», «Aequorea», дом-ковчег «Ковчег», тенденции ландшафтного дизайна в городских общественных пространств архитектурной среды.
Keywords: landscape design of urban public spaces of the architectural environment, innovative technologies and materials, «Supertree Grove», Singapore Changi Airport, «The Line», «Aequorea», the Ark house, landscape design trends in urban public spaces of the architectural environment.

Начавшаяся в 1960–1970-х годах структурная перестройка постиндустриального общества привела к доминированию наукоемких отраслей промышленности и интеллектуальных технологий. Благодаря технологическому развитию, появлению новых материалов и технологий открылись новые возможности для развития ландшафтного дизайна город-







Рис. 1. Кластеры супердеревьев и облачные леса.
Фото автора, август 2021





Рис. 2. Хаб аэропорта Чанги с водопадом Rain Vortex (фотография из открытых источников - https://uniquesingapore.ru/otpusk-v-aeroportu-27-chasov-v-komplekse-jewel-changi-airport/)

ских общественных архитектурных пространств. Являясь важной частью имиджа города, ландшафтный дизайн таких пространств влияет не только на внешний вид города, но и связан с качеством жизни в нем. Урбанизация и глобальное преобразование городов, которое ускорилось в XXI веке, не только изменяет образ жизни людей и социальный уклад общества, но проявляет многие глобальные проблемы, такие как изменение климата, нехватка ресурсов и другие экологические проблемы, что, несомненно, оказывает влияние на ландшафтный дизайн городских общественных пространств архитектурной среды [1, 2]. Ряд исследований Вестминстерского университета, в отчете «Smart Things Future Life Report» указывают на то, что в следующем столетии образ жизни, работы и развлечений претерпит огромные изменения в связи с тем, что интеллектуальные технологии займут очень важное место в планировании и реализации всех аспектов жизни городов [3]. Задачами дизайна является открытость к инновациям, реагирование на быстро меняющиеся потребности, а также переосмысление подходов к проектированию и формирование новых критериев эстетической оценки ландшафтного дизайна городских общественных пространств архитектурной среды и его адаптация к будущим изменениям [4].

Исследования показывают, что в дальнейшем в ландшафтном дизайне городских общественных архитектурных пространств ключевую роль будут играть инновационные технологии, которые могут не только улучшить их эстетику и функциональность, но и повысить их экологичность и интерактивность.

Использование инновационных технологий и материалов в ландшафтном дизайне городских общественных пространств архитектурной среды становится все более распространенным. Можно выделить ряд знаковых проектов, где с помощью подобных технологий созданы и функционируют уникальные инновационные объекты. В разных странах мира реализованы проекты озеленения небоскребов Bosco Verticale в Милане и Verticale Forest (архитектора Стефани Бори), жилой комплекс «Tree House» в Сингапуре и вертикальная галерея Hortus Celestia в Налдвейке (от компании SIGN), вертикальный сад культурного центра Caixa Forum в Мадриде (от архитектурного бюро Herzog and de Meuron), эко-небоскреб Clearpoint Residencies в Коломбо, воплощающие эстетически эффектное решение проблемы сохранения чистого воздуха в городах и единения человека с природой.

Новые технологии внесли революционные изменения в ландшафтный дизайн городских общественных пространств архитектурной среды, которые значительно обогатили функциональные и эстетические возможности проектирования. Это прослеживается в ряде знаковых проектов современности. Британская архитектурная компания «Grant Associates» реализовала проект «Supertree Grove» (начало строительства 2006 г.) в Сингапуре. Объект расположен на территории делового центра города и представляет собой комплекс древоподобных сооружений в виде вертикального сада с густой растительностью, образ которого отсылает к футуристическим пейзажам из фантастических фильмов. Он состоит из смотровых вышек с прекрасным видом на город, специальный каркас которых позволяет разместить множество тропических цветов и папоротников, оборудован солнечными батареями, специальными климатическими технологиями, системами сбора дождевой воды для полива растений сада, встроенными технологиями вентиляции и охлаждения воздуха. Достопримечательностью этого проекта является «Cloud Forest» — парк, расположенный под огромным куполом, полностью изолированный от внешнего мира, внутри которого поддерживается искусственная атмосфера и собственный климат. Его особенностью является самый большой водопад из размещенных в помещениях. Комплекс обладает продуманной экологической инфраструктурой, создающей комфортную атмосферу, позволяющую множеству растений со всего мира благополучно произрастать в Сингапуре, даже если им не подходит местный климат. Огромный парк не только обеспечивает досуг жителям и туристам, но и помогает повысить уровень образования нации, поскольку в нем проводятся различные образовательные программы по изучению природы. Этот объект развивается и в нем появляются новые зоны, способствующие его привлекательности (рис. 1) [5].

Другим примером инновационного ландшафтного дизайна в городском общественном архитектурном пространстве является среда Сингапурского международного аэропорта Чанги (Singapore Changi Airport). Причем включение ландшафтной составляющей стало основой образного решения проекта, поддерживающей концепцию Сингапура как «города-сада». Это многофункциональный комплекс с самым большим в мире искусственным водопадом Rain Vortex (рис. 2), который окружают террасы с тропами для прогулок, засаженные многообразными тропическими растениями, тематические сады, бассейн с лежаками, спа-центры, соседствующие с торговыми центрами, кинотеатрами и ресторанами, внутренней транспортной магистралью Skytrain, отелем YOTELAIR и инновационными инсталляциями всемирно известных художников. Терминалы аэропорта являются ярким примером использования вертикального озеленения в архитектурной среде, в целях смягчения интерьера гигантского строения и





Рис. 3. Рендеры проекта города-небоскреба «The Line» (фотографии из открытых источников - https://naked-science.ru/community/482565)

визуального соединения границ между различными залами. Растения подобраны по принципу жизнестойкости и способности к восстановлению в условиях искусственной среды. Крыша со световыми люками наполняет пространство рассеянным светом, а автоматическая система кондиционирования создает климатический режим в пространстве здания. Для поддержания огромного количества растений разработана специальная система остекления, статического и динамического затенения, в условиях достаточного солнечного освещения города, а также эффективная и инновационная система вытесняющей вентиляции, солнечные панели и системы водоотведения. Дизайн сооружения сочетает элементы современного стиля — стеклянные фасады и минималистичные конструкции с использованием традиционных восточных орнаментальных мотивов, его инфраструктура воплотила передовые технологические решения в многообразном функционале, поддерживающем экологические принципы, что делает здание аэропорта одним из самых экологически продвинутых в мире [5].

Еще один инновационный проект — город-небоскреб «The Line» в Саудовской Аравии. Проект находится в стадии строительства и позиционирует себя как город без машин с развитой инфраструктурой, который использует только чистую энергию. Авторы считают, что линейная структура сможет решить многочисленные проблемы, которые свойственны современным городам, например, наличие пригородов, вся инфраструктура будет располагаться вдоль одной линии, что сделает логистику и жизнь горожан наиболее удобной и комфортной, а многоуровневая высокоскоростная транспортная система обеспечит доступ к любой точке города за пять минут. Проект предполагает использовать только возобновляемые источники энергии, в основном солнечную и ветряную, с помощью которой будут опреснять морскую воду, использовать передовые методы сельского хозяйства для выращивания продуктов в пустыне. Проектировщики настаивают, что город-небоскреб станет настоящей лабораторией для тестирования инновационных технологий, таких как летающий транспорт, роботы-уборщики, автоматизированные системы доставки товаров, «умные дома» и пр. Правительство Королевства Саудовская Аравия поддерживает революционный подход к организации городской жизни и отмечает, что реализация проекта сможет обеспечить жизнь, сохраняющую окружающую природу, поддерживающую идеальный климат, будет способствовать созданию ландшафтных оазисов, где жители смогут наслаждаться пешими прогулками [6].

Рендеры, которые демонстрируют создатели проекта, не оставляют сомнений, что проектное решение наполнено различными ландшафтными локациями, парками, водопадами, водоемами, что свидетельствует о важной роли подобного функционала в будущем городском и архитектурном планировании и особом значении рекреационной составляющей в архитектурном строительстве (рис. 3).

Несомненно, проект является весьма амбициозным, многие эксперты скептически относятся к возможности реализации и экологичности многих проектных идей, так как сегодня не существует многих технологий, однако быстрое их развитие в современных условиях будет способствовать реальности воплощения задуманного к стадии завершения строительства в 2030 году. Город-небоскреб «The Line» может стать моделью для проектирования городов в будущем и продемонстрировать ценные идеи для развития городских пространств [7].

В эпоху постмодерна стали популярны теории пост-апокалипсиса, одна из которых предлагает освоение водной среды, как возможности спасения в условиях глобальных катастроф. Среди проектов, решающих эту задачу, можно выделить работы бельгийского архитектора Винсента Каллебота (Vincent Callebaut). Например, футуристические плавающие острова «Aequorea» на береговой линии Рио-де-Жанейро представляют собой энергетически самодостаточные модульные конструкции, которые используют биолюминесценции симбиотических организмов, опреснительные станции как источники питьевой воды. Купольная архитектура островов имеет различный функционал — это модульные жилые помещения, коворкинг-пространства, производственные лаборатории, заводы по переработке отходов, научные лаборатории, образовательные кластеры, спортивные площадки, аквапонные фермы и лагуны фитоочистки, включающие обширное экстерьерное и интерьерное озеленение. Рендеры проектного решения демонстрируют наличие полноценных парковых ландшафтов, водоемов, позволяющих жителям находиться в естественной природной среде (рис. 4). Архитектор предлагает не просто организацию локальных ландшафтных зон, скорее это тотальное озеленение экстерьера и интерьера архитектуры. Несомненно, такое проектное решение будет способствовать организации многообразного рекреационного функционала в этих «зеленых зонах» [8].

Наша страна не отстает от мировых процессов в данной области. Российская архитектурная мастерская Александра Ремизова представила проект дома-ковчега «Ковчег». Авторы отмечают, что «Ковчег» специально разработан для использования в районах с отсутствием энергоресурсов, сейсмоопасных зонах и в местах возможного поднятия уровня мирового океана (здание может держаться на плаву). Это биоклиматическое устройство с автономной системой жизнеобеспечения. Главные задачи, которые решает данный проект — создание искусственной среды обитания для жизни сообщества (соседского сообщества), удовлетворение его культурных и социальных потребностей, бережное отношение к окружающей среде (ресурсоэффективность и энергоэффективность) и создание здоровой и комфортной среды обитания внутри здания. Согласно проекту, здание будет выполнено в виде купола с центральной опорой. Предполагается, что здание оборудуют системами уменьшения выбросов углекислого газа, сбора и использования дождевой воды, утилизации отходов. Стеклянный прозрачный купол способен эффективно собирать солнечную энергию и дает возможность размещения внутри объекта ландшафтных оазисов, способствующих организации различных рекреационных видов деятельности, судя по рендерам в полноценных природных зонах (рис. 5) [9].

Исследование показало, что уже сегодня существуют инновационные технологии и материалы, позволяющие создавать визуально естественные ландшафтные кластеры в городской общественной





Рис. 4. Рендеры плавающих островов Aequorea (фотографии из открытых источников - https://www.designboom.com/architecture/vincent-callebaut-architectures-aequorea-oceanscraper-12-28-2015/)





Рис. 5. Рендеры проекта «Ковчег» (фотографии из открытых источников) - https://kr-pro.livejournal.com/36983.html

архитектурной среде. Это становится ясно прослеживаемой тенденцией архитектурного строительства общественных пространств, причем размер подобных зон поражает своими масштабами и явно превалирует в структуре архитектурного пространства. Такие «зеленые зоны» способствуют размещению разнообразного функционала рекреационной и научно-образовательной направленности, от полноценных прогулочных пространств и тематических садов, до искусственных водопадов и бассейнов со спа-зонами, что обладает огромным социокультурным потенциалом, а также способствует повышению качества жизни.

Данная тематика обладает огромным потенциалом в достижении эстетичности и широкой функциональности городских общественных пространств архитектурной среды, а также значительно повышает их экологическую составляющую, что основывается на использовании инновационных технологий, материалов и стратегий проектирования. Эти аспекты потребуют дальнейших исследований, некоторые эксперты выявляют ряд проблем, которые предстоит решать архитекторам, биологам и другим специалистам [10; с. 74], но, несомненно, что внедрение инновационных методов и стратегий проектирования, новых инновационных материалов и технологий будет способствовать тому, что ландшафтный дизайн в городской общественной архитектурной среде станет не только визуально-эмоциональным фактором ее эстетического и функционального обогащения, но и в перспективе может оказаться способом сохранения и совершенствования естественной природной среды в искусственных условиях или вообще средой обитания человечества.

Список литературы:

1. Marcotullio PJ, Sorensen A: Editorial: Future urban worlds: Theories, models, scenarios, and observations of urban spatial expansion. Frontiers in Built Environment, 2023, № 9. p. 1-7.
2. Архитектурные соображения, которые формируют города будущего [Электронный ресурс]. - URL: https://www.archdaily.com/927262/7-architectural-considerations-that-are-shaping-future-cities] (дата обращения: 20.09.2024).
3. Как технологии изменят наш образ жизни через 100 лет. [Электронный ресурс]. - URL: https://m.chinaagv.com/news/detail/202212/24829.html (дата обращения: 16.09.2024).

科技将如何改变我们在100年后的生活方式

4. Ся Яобинь. Исследование применения инноваций в области материалов и устойчивого развития в современном архитектурном дизайне // Архитектура и строительство. - 2023. - № 5 (20). - С. 80-81.

夏垚斌： 现代建筑设计中的材料创新与可持续发展应用探索. 建筑与施工 2023, 5 (20): 80-81.

5. Сингапурский международный аэропорт Чанги. [Электронный ресурс]. - URL: https://singapuracity.blogspot.com/2014/07/gardens-by-the-bay.html (дата обращения: 25.10.2024).
6. Великая Саудовская стена: ближневосточное королевство построит 170-километровый зеркальный небоскреб-мегаполис посреди пустыни [Электронный ресурс]. – URL: https://www.mn.ru/smart/velikaya-saudovskaya-stena-naslednyj-princz-blizhnevostochnogo-korolevstva-nameren-postroit-v-170-kilometrovyj-zerkalnyj-neboskreb-megapolis (дата обращения: 25.10.2024).
7. Официальный сайт NEOM. [Электронный ресурс]. – URL: https://www.neom.com/ru-ru/ (дата обращения: 25.10.2024).
8. Архитектура Винсента Каллебаута представляет 3D-печатный океаноскреб. [Электронный ресурс]. - URL: https://www.designboom.com/architecture/vincent-callebaut-architectures-aequorea-oceanscraper-12-28-2015/ (дата обращения: 25.10.2024).
9. Дом-ковчег. [Электронный ресурс]. - URL: https://kr-pro.livejournal.com/36983.html (дата обращения: 25.10.2024).
10. Пикулевский В.О., Мирская Л.А. Научно-технический прогресс и футуродизайн //Гуманитарий юга России. - 2024. - Т. 13. - № 4 (68). - С. 61-80.



Заключение

А.Н. ЛАВРЕНТЬЕВ
Доктор искусствоведения, профессор, и.о. проректора по научной и международной работе РГХПУ С.Г. Строганова

О.А. ЕФРЕМОВА
Кандидат педагогических наук, доцент, Директор Института профессионального образования РГХПУ им. С.Г.Строганова

В.Ф. ЗИВА
Доктор педагогических наук, профессор, зав. отделом дополнительного образования МГХПА им. С.Г. Строганова, Председатель ФУМО «Изобразительное и прикладные виды искусств»

А.А. КИРИНЮК
Доктор исторических наук, профессор, зав. отделом аспирантуры и докторантуры РГХПУ им. С.Г. Строганова

A.N. LAVRENTIEV
Doctor of Arts. Professor of the Department of Monumental and Decorative Sculpture of the Russian State Stroganov University of Design and Applied Arts

O.A. EFREMOVA
Candidate of Pedagogical Sciences, Asssistant professor, Director of the Institute of Professional Education of the Russian State Stroganov University of Design and Applied Arts

V.F. ZIVA
Doctor of Pedagogical Sciences, Professor, Head of the Department of additional education of the Moscow State Stroganov Academy of Industrial and Applied Arts, Chairman of the FUMO in Fine and Applied Arts

A.A. KIRINUIK
Doctor of history, professor, Head of the Departtment of postgraduate studies of the Russian State Stroganov University

СТРАТЕГИИ И ТАКТИКИ ПРОЕКТНО-ХУДОЖЕСТВЕННОГО ТВОРЧЕСТВА В КОНТЕКСТЕ ПРОБЛЕМ ХУДОЖЕСТВЕННО-ПРОМЫШЛЕННОГО ОБРАЗОВАНИЯ И СОХРАНЕНИЯ НАЦИОНАЛЬНОЙ КУЛЬТУРНОЙ ИДЕНТИЧНОСТИ РОССИИ

STRATEGIES AND TACTICS OF DESIGN AND ARTISTIC CREATIVITY IN THE CONTEXT OF THE PROBLEMS OF ARTISTIC AND INDUSTRIAL EDUCATION AND THE PRESERVATION OF THE NATIONAL CULTURAL IDENTITY OF RUSSIA

В статье анализируются основные направления исследования стратегий и тактик проектно-художественного творчества в контексте актуальных проблем художественно-промышленного образования и сохранения национальных культурных кодов: особенности перехода к новому технологическому укладу, интеграция в научной и художественной сфере, гуманитарные исследования в сфере антропологии искусства. Опыт стратегического позиционирования Строгановской школы на протяжении почти двухвековой истории позволяет сформировать современное представление о векторе развития художественно-промышленного образования в России.

The article analyzes the main directions of research on strategies and tactics of design and artistic creativity in the context of current problems of art and industrial education and the preservation of national cultural codes: the peculiarities of the transition to a new technological order, integration in the scientific and artistic fields, humanitarian research in the field of art anthropology. The experience of the Stroganov School's strategic positioning over almost two centuries of history allows us to form a modern understanding of the vector of development of art and industrial education in Russia.

Ключевые слова: технологический уклад, перекрестки наук и искусств, антропология искусства, креативные индустрии, центры притяжения креативных индустрий, проектная культура цифрового искусства и дизайна, взаимодействие организаций высшего образования творческой направленности с профессиональным сообществом, история и теория декоративного искусства и дизайна Строгановская школа.
Keywords: technological structure, intersections of sciences and arts, anthropology of art, creative industries, centers of attraction of creative industries, project culture of digital art and design, interaction of higher education institutions of creative orientation with the professional community, history and theory of decorative arts and design Stroganov school.

Согласно исследованиям экономистов, культурологов и социологов, цивилизация вступает в новый технологический уклад. Один из вариантов периодизации технологических укладов (доминирующих типов технологии в тот или иной временной отрезок и связанных с волнами инноваций в науке и технике) был разработан советскими экономистами С.Ю. Глазьевым и Д.С. Львовым [1] в 1986 году. Их гипотеза опиралась на исследования российского и советского экономиста Николая Кондратьева, изучавшего инновационные процессы в производстве и предположившего, что эти изменения имеют некие локальные временные характеристики и ритмичность [2].

Технологические уклады и волны — это периодически наступающие в экономике и доминирующих массовых технологиях производства изме-

нения. По сути, речь идет о нескольких взаимосвязанных и последовательно сменяющих друг друга поколениях техники, эволюционно реализующих периодически меняющийся общий технологический принцип.

От эпохи пара и чугуна Человечество перешло к эпохе производства стали и металлопроката, к эпохе бензиновых двигателей и конвейерной пооперационной сборке, к эпохе пластмасс, телевидению и средств массовой информации, компьютеризации и Интернету, автоматизированному производству. На каждом из этих этапов развивались свои инструменты проектирования, изменялись и форматы проектной графики: от традиций архитектурного чертежа или рисунков шаблонов – к сборочным чертежам и далее к автоматизированным системам проектирования. Можно увидеть корреляцию в использовании объективных методов преподавания пропедевтических дисциплин во ВХУТЕМАСе и Баухаузе, основанных на комбинаторике, — и принципами стандартизации и пооперационной сборке на конвейере в машиностроении.

Нынешний этап характеризуется использованием цифровых и нанотехнологий, искусственного интеллекта и виртуальной реальности, технологий 3-d печати. Каждый новый этап не отменяет предыдущие достижения, которые адаптируются, продолжают существовать как в виде дополнительных возможностей, так и музейных артефактов.

Эти изменения влияют и на подход к художественному образованию. Какие-то области знания постоянно выдвигаются вперед. Математический аппарат и программирование все шире используется не только в естественных науках, но и в гуманитарных и художественных дисциплинах. Предпроектные исследования в дизайне также опираются на статистические данные, обмеры и исследование эргономических параметров.

Если посмотреть на публикуемые отчеты по структуре организации научных исследований — все больший вес приобретают науки-перекрестки [3]. Возникает неожиданный симбиоз в выработке и появлении новых областей знания (медицина и социология, химия и физика, биология, молекулярная биофизика). Эти процессы проникают также и в форматы организации игр и образовательных квестов — например квест-игра «На перекрестке наук» [4] для школьников для обучающихся центров образования «Точка роста» [5].

Социальные и гуманитарные науки, математика, физика и биология, вероятностные модели развития процессов — все сходится в разных комбинациях в точках научных достижений, новых трактовок информации, приобретающей новый контекст. Предметом анализа в современных исследованиях процессов развития науки становятся подходы к созданию карт науки [6].

Сама интеллектуальная и творческая сфера проектно-художественной деятельности становится сферой производства, основанной на цифровых технологиях, что выражается в появлении таких понятий как «креативная индустрия», «креативная экономика», «творческие кластеры» и т.п. Широкое использование подобной терминологии говорит об изменении поля традиционной деятельности дизайнеров и художников, что естественно, будет влиять на корректировку учебных программ.

Меняющаяся реальность требует более широких универсальных компетенций. По оценке экспертов жизненный цикл востребованных профессий заметно сократился и это отражается и на постоянном обновлении компетенций художников, дизайнеров, архитекторов. Речь идет о о превращении проектной деятельности в «интеллектуальное производство», как об этом писали деятели отечественного дизайна 1920-х годов. Универсализация и широкий творческий кругозор будет сочетаться со специализированным владением инструментами.

Однако, вступление цивилизации в новый технологический уклад, диверсификация изменений в социокультурной сфере, глобально используемые единые цифровые технологии и инструменты ИИ зачастую приводят к унификации художественных и проектных решений. Усредняется уровень профессиональных навыков в художественном творчестве, возникает угроза утраты национальной культурной идентичности. Многие государства запускают исследовательские программы по выявлению и изучению национальных культурных кодов, проявляющихся и через традиционные формы искусства, и через генерацию оригинальных творческих художественных программ. И цифровые технологии, как показывают выступления участников конференции из России и Китая, помогают систематизации, сохранению и популяризации ярких произведений живописи и графики, мебельного искусства и дизайна.

В сфере проектно-художественной деятельности, в актуальном искусстве, дизайне и архитектуре идут процессы размывании границ между различными видами художественного творчества. То, что происходит в науке в целом — имеет свою аналогию в сфере художественного и проектного творчества, здесь также возникают своеобразные жанры-перекрестки. К ним можно отнести, например, поиски в области цвето-музыкального синтеза, кураторскую деятельность по созданию комплексных проектов в сфере культуры, медиадизайн, информационную архитектуру и др.

Потенциал нового видения мира в искусстве, потенциал новых технологий следует поставить на службу формирования гармоничной предметно-пространственной и информационной среды, опирающейся на ценностные критерии художественной и проектной культуры сохраняя национальную культурную идентичность России.

Выработка стратегий развития всех видов визуальных и пространственно-средовых искусств становится инструментом не только формирования современной картины мира человека, но и сохранения ценностей национальной культуры России.

На современном этапе развития мировой культуры, культуры, искусства и производственно-экономической России необходима перезагрузка и переосмысление многих существующих социо-культурных, искусствоведческих концепций, а также теории и методики дизайна, ценностных критериев, выстраивание теоретической модели классификации видов искусств, формирование концептосферы современного искусства и дизайна.

Выявление основ национальной культурной идентичности в дизайне, изобразительном и декоративном искусстве приводит к необходимости использовать еще один исследовательский подход, помимо анализа технологической составляющей или интеграционных процессов в науке и искусстве. Речь идет о набирающих темпы антропологических исследованиях.

В этой области накоплен огромный потенциал в изучении традиционной народной культуры, опыт этнографических исследований. Однако, современный этап требует расширения данного взгляда и методологии и на сферу профессионального и непрофессионального творчества, изучение современного технологического фольклора, проведения исследований человеческого фактора восприятия многих явлений современного медиаискусства. Важным итогом работы в данном направлении стали периодические конгрессы традиционной культуры [7], семинары по антропологии искусства, организованные Институтом этнологии и антропологии имени Н.Н. Миклухо-Маклая РАН совместно с факультетом искусств МГУ имени М.В. Ломоносова и РГХПУ им. С.Г. Строганова.

Представленные в нынешнем сборнике материалы дают представление об актуальных поисках в данном направлении преподавателей и исследователей России, Китая, Узбекистана. В этих примерах раскрываются возможности национальных декоративных и конструктивных форм в современных проектах изделий, объектов для общественных пространств, элементов графической идентификации.

Необходимость сохранения национального культурного достояния и развития отечественной культуры ставит задачи:

— выработки актуальных стратегий изучения, сохранения и реставрации памятников национальной культуры и искусства;

— определения специфики национальной и региональной идентичности России в изобразительном и декоративном искусстве, архитектуре, дизайне и художественно-реставрационной деятельности, что даст возможность выработать стратегию развития этой области культуры, а творческий потенциал станет основой коммерциализации, брендирования регионов как интернационально конкурирующих центров производства.

В ситуации активного расширения занятых в сфере творческой художественной и дизайнерской деятельности специалистов, развития новых технологий и форм художественной деятельности (кураторская деятельность как формат мета-искусства, использование проектного подхода во всех видах творчества и индустриальных технологий обработки материалов и информации), расширения применения возможностей ИИ в различных видах деятельности становятся востребованными:

— выработка подходов описания творческого процесса на основе анализа современных механизмов синтеза искусств и медиа, кросс-платформенных тенденций в актуальном художественном процессе;

— определение роли креативных индустрий, и связанных с ними понятий «креативной экономики», «кластеров креативных индустрий», «креативных творческих кластеров», которые вошли в российскую действительность вместе с национальными целями и стратегическими направлениями развития отечественной экономики на период до 2030 года, в выработке новых ориентиров в развитии предпринимательства, занятости населения и требующими мер государственной поддержки.

— целенаправленное исследование роли человеческого фактора в истории дизайна, художественного и проектного творчестве как с точки зрения творческого процесса, так и с точки зрения использования и восприятия результатов, на основе антропологического подхода.

— исследование и развитие семиотических инструментов анализа в связи необходимостью разработки принципов построения каналов коммуникации между профессионалами в области проектного и художественного творчества инструментами ИИ.

Определение перспективных национально-ориентированных творческих направлений в дизайне, декоративно-прикладном искусстве и архитектуре позволит более успешно применять опыт национальной культуры в практической проектной и художественной деятельности, опираясь

на информационные базы изучения особенностей «русского стиля».

Комплексное исследование художественных программ искусства, дизайна, архитектуры, нравственных и эстетических идеалов и гуманистической иерархии ценностей в контексте смены технологических циклов, актуального интегративного художественного процесса и антропологии предметно-пространственной среды будут способствовать выявлению и сохранению культурного потенциала регионов России.

Примечания:

1. Технологи́ческий уклад (синонимы: англ. waves of innovation, англ. techno-economic paradigm, нем. Techniksysteme) определяется как совокупность сопряжённых производств, имеющих единый технический уровень и развивающихся синхронно. Это связано с доминирующими материалами и технологиями их переработки, источниками энергии. Смена доминирующих в экономике технологических укладов предопределяет неравномерный ход научно-технического прогресса.

Термин «технологический уклад» – аналог понятий «волн инноваций», «технико-экономической парадигмы» и «технического способа производства», используемых экономистами. Впервые он был предложен в 1985 году советскими экономистами Д.С. Львовым и С.Ю. Глазьевым в статье «Теоретические и прикладные аспекты управления НТП» (Глазьев С.Ю., Львов Д.С. Теоретические и прикладные аспекты управления НТП // Экономика и математические методы. – 1985. – №5. – С.793-804).

См. Нанотехнологии как ключевой фактор нового технологического уклада в экономике / Под ред. С. Ю. Глазьева и В. В. Харитонова. – М.: Тровант, 2009. – 304 с.

Согласно определению С.Ю. Глазьева, технологический уклад представляет собой целостное и устойчивое образование, в рамках которого осуществляется замкнутый цикл, начинающийся с добычи и получения первичных ресурсов и заканчивающийся выпуском набора конечных продуктов, соответствующих типу общественного потребления. Информационное производство и потребление становится все более доминирующим в современном мире. В учебном пособии «Цифровое искусссство: история, теория, практика» 2016 г. авторы встроили данную концепцию в историю развития дизайна (с.153-169). См.: Лаврентьев А.Н., Жердев Е.В., Кулешов В.В., Мясникова Л.Г., Сазиков А.В., Бирбков В.Е., Покровская Л.В., Левина О.Ю. Цифровое искусссство: история, теория, практика. – М.: МГХПА им. С.Г.Строганова, 2016. – 280 с.: илл.

2. Циклы Кондратьева (К-циклы или К-волны) – периодические циклы сменяющихся подъёмов и спадов современной мировой экономики продолжительностью 48–55 лет, описанные в 1920-е годы Николаем Кондратьевым.

См. Коротаев А.В., Гринин Л.Е. Кондратьевские волны в мир-системной перспективе Кондратьевские волны. Аспекты и перспективы / Отв. ред. А.А. Акаев, Р.С. Гринберг, Л.Е. Гринин, А.В. Коротаев, С.Ю. Малков. – Волгоград: Учитель, 2012. С. 58-109.

Кондратьев Н.Д. Большие циклы конъюнктуры и теория предвидения. – Москва: Экономика, 2002. – 767 с.

3. Map of Science. URL: https://sciencemap.eto.tech (дата обращения: 06.10.2024).

High resolution maps of science. URL: https://flowingdata.com/2012/01/02/high-resolution-maps-of-science/ (дата обращения: 06.10.2024). В комментариях к этой карте 2012 года авторы справедливо указывали, что визуально выразительная и интригующая схема, по сути, отражает лишь одну группу публикаций, связанных с выпуском журналов издательством Elsevier и входящих в базу Scopus. Что не дает представления о гораздо более широком контексте научных изданий. Однако, образ наук-перекрестков эта схема, тем не менее, дает.

Научная карта России. URL: https://научнаякарта.рф (дата обращения: 06.10.2024).

4. Волькенштейн М.В. Перекрестки науки. - Москва: Наука., 1972.

5. https://www.yaklass.ru/t-novosti/akcii-i-novosti-za-2024-god/stati-i-novosti-za-04-2024/Itogi-mezhregionalnoj-kvest-igry-Na-perekryostke-nauk?ysclid=m78sb2iry9623069364

6. Козлова И. В. О подходах к созданию карт науки // МНИЖ. 2015. №10-2 (41). URL: https://cyberleninka.ru/article/n/o-podhodah-k-sozdaniyu-kart-nauki (дата обращения: 06.10.2024).

7. VI Международный конгресс традиционной народной культуры: фундаментальные исследования народного искусства. (23-25 октября 2022 г. Ханты-Мансийск) / под ред. В.Б. Кошаева и др. Издание 2-е, дополненное. Ч. 1. Сборник статей. - Москва: РГХПУ им. С.Г. Строганова, 2024. - 414 с.

Горизонты художественного образования и искусства XXI века.
(Архитектура, дизайн, изобразительное и декоративное искусство, искусство реставрации).
К 200-летию Строгановской школы (1825–2025).
Коллективная монография по материалам международной научной конференции.

Составители: А.Н. Лаврентьев, А.В. Сазиков
Научные редакторы: А.Н. Лаврентьев, А.В. Сазиков
Редактор-корректор: Н.В. Яшина
Дизайн, верстка: А.Н. Лаврентьев, А.В. Сазиков

Подписано в печать: 07.03.2025
Формат 60x90/8
Печ. л. 36
Отпечатано в типографии «OneBook»
Тираж 500 экз