Е.А. ЛАВРЕНТЬЕВА
Кандидат искусствоведения, доцент кафедры «Коммуникативный дизайн» РГХПУ им. С.Г. Строганова
e-mail: strogdesign@gmail.com

М.Л. ПЕТЛИЦКАЯ
Аспирант РГХПУ им. С.Г. Строганова
e-mail: voznesenskayamaria@gmail.com

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
e-mail: strogdesign@gmail.com

M. L. PETLITSKAYA
Graduate student. Russian State Stroganov University of Design and Applied Arts
e-mail: voznesenskayamaria@gmail.com

DOI: 10.37485/1997-4663_2026_1_2_52_61

ОРНАМЕНТ КАК ПРОСТРАНСТВО МИРОЗДАНИЯ И ПРОЕКТНЫЙ АНАЛОГ ДЛЯ ПОСТРОЕНИЯ МЕТАВСЕЛЕННОЙ

ORNAMENT AS A SPACE OF THE UNIVERSE AND A DESIGN ANALOGUE FOR THE CONSTRUCTION OF THE METAVERSE

В статье рассматривается потенциал преобразования традиционного орнамента и поисков художников XX века в области абстрактно-геометрического искусства — в пространственный элемент искусства, подходящий для описания современной виртуальной метасреды культуры. Акцентируется внимание на формообразующих и космогонических качествах орнамента. На примере работ А. Родченко, Я. Чернихова и коллектива «Движе-

ние» 1960-х годов, чье творчество и философские взгляды легли в основу развития трехмерных конструкций на основе орнаментальных структур, анализируется возможность моделирования структурно-информационных полей.

The article examines the potential of transforming traditional ornamentation and the search of XX century artists in the field of abstract geometric art into a spatial element of art suitable for describing the modern virtual meta-environment of culture. It focuses on the formative and cosmogonic qualities of ornamentation. Using the works of A. Rodchenko, Y. Chernikhov, and the "Movement" collective from the 1960s, whose creativity and philosophical views laid the foundation for the development of three-dimensional structures based on ornamental patterns, the article analyzes the possibility of modeling information environment.

Ключевые слова: орнаментальные структуры, пространственная структура, беспредметное искусство, коммуникативная система, комбинаторика, метапространство, цифровая среда, фрактальная геометрия, предметно-пространственная среда, история и теория декоративного искусства и дизайна.
Keywords: ornamental structures, spatial structure, non-objective art, communicative system, combinatorics, metaspace, digital environment, fractal geometry, object-spatial environment, history and theory of decorative art and design.

Орнамент — одна из древнейших систем сохранения и передачи информации, универсальный код, создающий эффект общности визуального языка той или иной традиционной культуры. Средство объединения элементов предметно-бытовой и архитектурной среды, элементов бытового уклада под знаком принадлежности к определенной мировоззренческой и сакральной программе, описывающей порядок вещей и устройство микрокосма — как «единое пространство сознания и мироздания» [6]. Именно таким емким определением орнамента завершается публикация, посвященная проблемам формообразования орнаментальных структур. С.В. Курасов, В.Ф. Зива, А.А. Киринюк, А.Н. Лаврентьев, И.В. Смекалов рассматривают происхождение и развитие орнамента как коммуника-

тивной системы, подчиняющейся принципам структурного комбинаторного формообразования, делая при этом акцент на экспериментальных, пространственных формах его построения. Опираясь на концепции В.Н. Гамаюнова и правила фрактальной геометрии, авторы приходят к выводу, что принципы формообразования, характерные для орнаментальных структур, могут быть представлены как геометрические универсалии пластического мышления.

Базовые элементы орнамента работают как минимальные элементы визуального языка, принцип построения рапорта — как система их организации. В современную цифровую эпоху модуль и комбинаторика — по сути, программа, задающая порядок размещения элементов и их качественные характеристики, — неожиданным образом оказываются созвучны основам компьютерного искусства. Орнамент как своего рода метакод культуры внедряется в цифровое поле через сам принцип существования цифровой среды.

Развивая идею, выдвинутую авторами цитируемой выше статьи, можно предположить, что универсальность пластического мышления может раскрыть себя и в контексте проектирования цифровой среды, а именно — метавселенных — как аналог художественного образа и метод разработки структуры, устройства виртуального пространства, в связи с чем представляется необходимым обратиться к примерам, демонстрирующим интерес теоретиков, дизайнеров, художников к трехмерным построениям орнаментальных структур.

Идеи Гамаюнова — преобразовать «ортогональный чертеж, (умозрительную плоскость), на котором оставили свои следы в виде линий, пересекающиеся в пространстве другие плоскости в развертку, позволяющую на основе разработанного автором алгоритма превратить паутину линий этого чертежа в реальную развертку объемных фигур и сложных многогранных звездчатых тел», — были подробно описаны самим автором в журнале «Техническая эстетика» (1991, № 4) [1]. Гамаюнов назвал эту область исследований в области формообразования на основе пространственных симметрий «проективографией» [1]. Близкими построениями занимался и В.Ф. Колейчук — в его представлении «орнамент оказывается одной из проекций будущей конструктивной структуры, и не статичной, а трансформирующейся <…> Готовность, предрасположенность наблюдателя увидеть в нем пространственную структуру приводит к созданию трансформирующейся системы <…> острота интеллектуаль-

ного видения дизайнера фактически определяет глубину содержания изображения» [4, с. 62]. Также подобный, хорошо узнаваемый рельеф на основе геометрических орнаментальных структур стал «визитной карточкой» советского модернизма — Август Ланин проектирует в 1972–1973 гг. цветомузыкальные панно для завода в Светловодске и интерьер демонстрационного зала магазина-салона «Электроника» в Воронеже, обращаясь к идее «фронтальных пластических композиций на модульной основе» (1). Отметим, что и в рамках архитектурного, и дизайн проектирования (первый семинар во ВНИИТЭ из серии «Эксперимент в дизайне», посвященной формообразованию, прошел в 1984 г.), активно разрабатывалась идея трехмерных построений, при этом особый интерес для проектного сообщества представляли и бионические, как естественные, формы аналогичных структур.

В искусстве интерес к подобным построениям возник в эпоху авангарда — желание «открыть элементы искусства» привело к ряду аналитических экспериментов [10, с. 124].

Ранние конструктивные опыты Александра Родченко, строго говоря, строятся на идеях комбинаторики, выявлении законов сочетания элементов, которые, по определению В.Ф. Колейчука, «давали бы наибольшее количество вариантов форм из минимального числа исходных данных» [5, с. 32]. Однако, учитывая их модульность, представляется возможным сделать допущение об их близости к орнаментальным структурам — тем более, что Родченко и Степанова впоследствии использовали тот же принцип для создания рапортов. Модулем здесь выступает линия — ключевой элемент конструктивизма.

«Думаю назвать вещи “линиизм” — новое течение беспредметного искусства» [9, с. 78]. В данной серии, выполненной в 1919–1921 гг., — живописные и графические работы, а также так называемые «гравюры-чертежи». А.Н. Лаврентьев метко называет этот ряд композиций «пластическим событием из жизни линий» [7, с. 103]. Параллельно Родченко работает над сериями пространственных конструкций, две из которых — «Плоскости, отражающие свет» и «По принципу одинаковых форм» — исследуют возможности линейных построений в трехмерном пространстве. Каждая конструкция — это прежде всего изобретение структуры, упражнение в комбинаторике.

«Линия — новое мировоззрение: не изображать, а строить по существу целесообразные конструктивные сооружения» — линиизм Алек-

сандра Родченко, по сути, заложил основы трехмерной орнаментальной графики, хотя сам автор, прежде всего, мыслил о внедрении «конструктивных формул» в жизнь, о реорганизации жизни посредством новой архитектурной среды [9, с. 97].

В контексте ключевой темы данной статьи необходимо отметить, что Родченко создает не только новые классы объектов, но и новый зрительский опыт. Новый тип структуры виртуального пространства будет способствовать созданию нового пользовательского опыта.

Яков Чернихов начал работать над вопросами «нового орнамента» в 1915 г. — «основные принципы построения классического орнамента (симметрия, ритм повторения и пр.) <…> не давали простора для дальнейших продвижений. Отказавшись от этих принципов и заменив их другими, я, путем больших экспериментов, обнаружил новую <…> область, где композиционно-творческий метод нашел для себя неограниченный простор. В этом новом труде я заменил симметрию — асимметрией, а ритм повторения — ритмом соотношений» [11, с. 39]. Необходимо отметить, что Чернихов — архитектор: орнаментальные построения он воспринимает как упражнения по пространственному формообразованию, где заявленный им метод «удробления и усложнения изображения» позволяет создавать и прогнозировать алгоритмы изменений формы [11, с. 43]. «От линейно-графических построений мы переходим к плоскостным композициям <…> и, наконец, к пространственным задачам. Вместе с тем мы изучаем все виды фигур и их возможные сочетания друг с другом; мы затрагиваем область прозрачных плоскостей и объемов; мы строим объемы всех видов и характеров и не оставляем без внимания запросы конструктивизма, ритма, гармонии, равновесия» [11, с. 47].

Для Чернихова искусство сочинения орнамента в его классическом понимании стало точкой отсчета для авторских экспериментов проектного характера. Он использовал ключевые признаки орнаментальных структур — обязательную логику построения и идею базовой единицы рапорта — для создания самостоятельной науки под названием «искусство начертания»: «потребность декоративного оформления наших представлений, в виде графических начертаний, всегда была присуща человеку с незапамятных времен» [12]. Далее схожие построения стали базой для композиций, максимально близких к архитектурным формам, предчувствующим их.

Строго говоря, искусство начертания — это не орнамент в его привычном представлении, но визуальный язык, которому Чернихов

предлагал обучать представителей всех профессий для развития не только навыков коммуникации — «выразительная, точная и своеобразно-красивая графика — лучший спутник слова. <…> Всегда, везде и всюду заменяйте слово графикой» — но и для создания зрительных представлений об абстрактных понятиях [12, с. 40–48].

«Мы знаем, что с помощью изобразительного искусства мы можем представить себе предметы, явления и представления, не только существующие, но и такие, которые перестали существовать или которые существуют в нашем воображении» [12, с. 6]. Методы графического начертания, которые предлагает Чернихов, могут быть применены к разработке образов самого разного характера. Данный тезис оказывается максимально близок по смысловой нагрузке к созданию Метапространства культуры будущего, поскольку в подобном пространстве речь идет о построении новых взаимодействий при помощи знакомых человечеству идей и творческих направлений. Яков Чернихов в своих трактатах «предвидит» виртуальную реальность, он пишет о возможности «новым подходом передать наши представления без наличия самого предмета» [12, с. 6].

Беспредметность как язык искусства и опыт мировосприятия — одно из фундаментальных наследий эпохи авангарда. Метод, который не только стал основой проектного мышления, но позволил художникам говорить о вещах невидимых глазу. Второй авангард обращается к языку абстракции и как к связующей нити между поколениями, и как к средству визуализации незримого. Как вспоминает Франциско Инфанте, «[я] почувствовал, что мир, меня окружающий, — бесконечен. Ощущение собственной причастности к бесконечно устроенному миру было <…> подавляющим <…> [Художественные] средства, которые я к тому времени наработал, обучаясь в художественной школе, оказались лишними. Они не годились, чтобы как-то помочь в решении возникшей проблемы. <…> И я стал водить карандашом по бумаге, изображая бесконечные квадраты, круги, треугольники, которые, видимо, и являлись тогда для меня символом всего конструктивного и облегчали тяжесть навалившегося мира» [2, с. 9]. Переживание бесконечности мира потребовало поиска визуальных метафор, которые в итоге воплотились в серии работ, объединенных общих названием «геометрические метафоры бесконечности» [3, с. 20–39; 42–49].

Эта идея органично вписалась в то, чем были увлечены в тот момент остальные члены группы «Движение» — Лев Нусберг, Анатолий Волгин, Вячеслав Колейчук, Александр Григорьев.

Первая выставка содружества, тогда еще озаглавленного «Коллектив свободных художников», носила название «Выставка орнаменталистов» (1963), что весьма показательно. С одной стороны, это был способ уйти от цензурирования (орнамент воспринимался как часть декоративного искусства, а формалистические построения — активно входившей в сознание общества проектной культуры и дизайна), с другой — попыткой сформулировать вектор художественных поисков, указать его логическую/математическую природу, связь с «техноэволюцией». Особо следует подчеркнуть трехмерную природу подобных построений, выраженную как графически, так и в создаваемых художниками объектах-модулях («Пространство. Движение. Бесконечность» Ф. Инфанте, 1963).

Вячеслав Колейчук и Франциско Инфанте были не просто частыми гостями на уже упоминавшихся семинаров по формообразованию во ВНИИТЭ — Колейчук был сотрудником отдела теории и истории дизайна, в паре с А. Лаврентьевым он стал их организатором и вдохновителем. В 1988 г. был проведен семинар «Динамическая и кинетическая форма в дизайне». Своего рода «эмблемой» семинара стал puzurs (пузурс) — объект традиционной культуры, привезенный кем-то из участников из Латвии. Это слово не имеет перевода и представляет собой легчайшую структуру из соломинок и перышек, напоминающую многогранный кристалл. Его основа, минимальная базовая единица — октаэдр. Подобные подвесные конструкции характерны для народов Балтии и представляют собой образ мироздания. Более того, их подвешивали в местах, где постоянные сквозняки — они должны были находиться в вечном движении. На фотографиях А. Лаврентьева запечатлены участники семинара — на одной из них С. Хан-Магомедов рассказывает о кинетической архитектуре, а над ним висит puzurs, впоследствии оказавшийся на обложке сборника, выпущенного по итогам семинара.

Puzurs как объект традиционной культуры и «герой» семинара уникальным образом объединяет тезисы настоящей статьи.

«Найти новые средства, но главное формы, и даже символы, которые не могли раньше появиться в их полной мере из-за технической недостаточности — с одной стороны, и несколько другого устремления — состояния психики человека (иные цели и установки) — с другой, уже в наше время стало возможным, более того, просто необходимым, писал Нусберг (2). «Техноэволюция» и в эпохи первого, и второго авангарда требовала введения нового языка в искусстве, но как это ни парадоксально, язык этот базировался в том числе и на глубинных принципах развития

культуры — и прежде всего на ее традиционных основах, ставших отражением представлений об устройстве мироздания (3). Цифровую эпоху сегодня неофициально называют «третьим авангардом», акцентируя ее связь с очередным витком «техноэволюции».

Среди базовых закономерностей формообразования орнамента принято выделять следующие: принципы комбинаторики, коммуникативно-информационную составляющую и геометрические коды, которые «выводят простейшие геометрические ритмические построения на уровень космогонии» [6, с. 15].

«Орнамент не есть что-либо измышленное, — пишет Чернихов, он создан, в основных своих формах, самой природой, и человек только схематизировал и организовал ее формы, с которыми ему приходится встречаться в природе» [13, с. 9]. Именно позиционирование орнамента одновременно как пространственной структуры и хранилища генома культуры и памяти о мире является приоритетным тезисом в контексте данной статьи, выдвигающей проектную гипотезу о возможном устройстве будущих Метавселенных по принципу орнаментальных структур. Заданный алгоритм построения орнамента позволит «автоматически» наращивать дополнительные блоки, прогнозировать развитие структуры. Подобная неожиданная аналогия неслучайна (хотя в большинстве случаев для проектирования виртуальной реальности используется принцип «копирования» аналоговой реальности).

В трехмерной системе координат орнамент может проявлять себя как пространственная формообразующая структура — основа для построения нового типа виртуального пространства. При этом данный принцип будет иметь аналогию и с реальным природным миром, где существуют примеры подобных структур (пчелиные соты, рост кристаллов, геологические породы). Подобные природные ассоциации будут способствовать адаптации в новом «раппортном» пространстве, которое безусловно будет логичнее выстроить и создать в них иерархию при помощи глубинных орнаментальных структур.

«Среди определений культуры, — пишет Т. Лешкевич, — существенно понимание того, что культура — это способ бытия социальности, в нем акцентируется связь культуры с человеческой активностью, подчеркивается практическая ценность исследования социокультурных трансформаций. В контексте современной культуры ощутим макросдвиг, формирующий новый культурный ландшафт, стирающий грань между

виртуальным и реальным, который вошел в литературу под названием "метавселенная"» [8, с. 108]. Орнамент, ввиду его уже заявленной космогоничности, мы можем воспринимать как «слепок» бытия социальности. И не является ли в этом случае его принцип формообразования одним из наиболее убедительных для построения универсального пространства, которое сможет стать и хранилищем данных, и местом для общения, досуга, искусства, работы? «С позиций "цифрового гуманизма" метавселенная способствует созданию его улучшенной версии. Обеспечивая хранение, распространение и местонахождение того или иного цифрового артефакта, метавселенная как макротренд современного технологического развития присваивает себе будущее» [8, с. 114], которое с точки зрения проектной составляющей мы сможем прогнозировать, создав цифровой аналог «живой», «самовозводящейся» архитектуры одновременно являющейся хранилищем культурной памяти.

Примечания:

1. Такое название в среде архитекторов получил объемный геометрический орнамент. См. *Ланин А.В., Явейн О.И.* Пластическая композиция на модульной основе. Методические указания к заданиям для студентов специальности 1201 — архитектура. — Л.: ЛИСИ, 1987.

2. *Нусберг Л.В.* В защиту кинетизма! (сокращенная запись беседы) // Рукопись. — М., 1965. — С. 306–307. — URL: https://samizdat.wiki/images/7/7f/%D0%A7%D0%90%D0%A1%D0%AB14-10-%D0%9D%D1%83%D1%81%D0%B1%D0%B5%D1%80%D0%B3-%D0%9A%D0%B8%D0%BD%D0%B5%D1%82%D0%B8%D0%B7%D0%BC.pdf (дата обращения: 23.11.2025).

3. Там же. — С. 306.

Список литературы:

1. *Гамаюнов В.Н.* Проективография, или Современный феномен учений о фигурах, пропорциях и отображениях // Техническая эстетика. — 1991. — № 4. — URL: https://tatlin.ru/articles/proektivografiya_ili_sovremennyj_fenomen_uchenij_o_figurax_proporciyax_i_otobrazheniyax (дата обращения: 23.11.2025).

2. *Инфанте Ф.* Артефакты. Ретроспектива. — Москва: Государственный центр современного искусства, 2004.

3. *Инфанте Ф., Горюнова Н.* Артефакты. Альбом-каталог ретроспективной выставки / Московский музей современного искусства. — Москва: Художник и книга, 2006.

4. *Колейчук В.Ф.* Азбука Колейчука / Каталог выставки. — Москва: МГХПА им. С.Г. Строганова, 2012. — 88 с.

5. *Колейчук В.Ф.* Комбинаторика // Эксперимент в дизайне: учебное пособие / составитель Александр Лаврентьев. — Москва: Издательский дом «Университетская книга, 2010. — 242 с.

6. *Курасов С.В., Зива В.Ф., Киринюк А.А., Лаврентьев А.Н., Смекалов И.В.* Проблемы формообразования орнаментальных структур: от коммуникативных символов и знаков — к комбинаторным структурам и геометрическим универсалиям пластического мышления // Декоративное искусство и предметно-пространственная среда. Вестник МГХПА им. С.Г. Строганова. — 2022. — № 3/ 1. — С. 11–30.

7. *Лаврентьев А.Н.* Александр Родченко. — Москва: С.Э. Гордеев, 2011. — 400 с.

8. *Лешкевич Т.Г.* Метавселенная как макросдвиг современной культуры // Вопросы философии. — 2024. — № 4. — С. 107–115.

9. *Родченко А.М.* Опыты для будущего. — Москва: Грантъ, 1996. — 416 с.

10. *Степанова В.Ф.* Человек не может жить без чуда. — Москва: Ад Маргинем Пресс, 2023. — 384 с.

11. *Чернихов Я.Г.* Творцы авангарда. — Москва: Фонд «Русский авангард», 2009. — 240 с.

12. *Чернихов Я.Г.* Искусство начертания. — Ленинград: Книгоиздательство Академии художеств, 1927.

13. *Чернихов Я.Г.* Орнамент. Композиционно-классические построения. — Москва: Сварог и К, 2007.