

РОССИЙСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
ИМ. А.Н. КОСЫГИНА
(ТЕХНОЛОГИИ. ДИЗАЙН. ИСКУССТВО)

ВСЕРОССИЙСКИЙ ФОРУМ
МОЛОДЫХ ИССЛЕДОВАТЕЛЕЙ
«Дизайн и искусство - стратегия проектной
культуры XXI века»
ДИСК - 2023

СБОРНИК МАТЕРИАЛОВ
ВСЕРОССИЙСКОЙ НАУЧНО-ПРАКТИЧЕСКОЙ КОНФЕРЕНЦИИ

4
ЧАСТЬ

Москва, 2023 год

**МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**

**Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«РОССИЙСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
им. А.Н. КОСЫГИНА
(ТЕХНОЛОГИИ. ДИЗАЙН. ИСКУССТВО)»**

**Всероссийский форум молодых исследователей
«Дизайн и искусство –
стратегия проектной культуры XXI века»**

**СБОРНИК МАТЕРИАЛОВ
Всероссийской
научно-практической конференции
«ДИСК-2023»**

Часть 4

МОСКВА

УДК 378:7(06)

ББК 74.58:72

В 85

В 85 Всероссийская научно-практическая конференция «ДИСК-2023»: сборник материалов Часть 4. – М.: ФГБОУ ВО «РГУ им. А.Н. Косыгина», 2023. – 286 с.

ISBN 978-5-00181-508-2

Сборник составлен по материалам Всероссийской научно-практической конференции «ДИСК-2023», состоявшейся 14-17 ноября 2023 г. в рамках Всероссийского форума молодых исследователей «Дизайн и искусство – стратегия проектной культуры XXI века» в Российском государственном университете им. А.Н. Косыгина (Технологии. Дизайн. Искусство), г. Москва.

Ответственность за аутентичность и точность цитат, имен, названий и иных сведений, а также за соблюдение законов об интеллектуальной собственности несут авторы публикуемых материалов. Материалы публикуются в авторской редакции.

УДК 378:7(06)

ББК 74.58:72

Редакционная коллегия

Силаков А.В., проректор по науке и инновациям; Оленева О.С., доцент; Рыбаулина И.В., заведующий кафедрой; Волкодаева И.Б., заведующий кафедрой; Андросова И.В., старший преподаватель; Бузькевич А.О., инженер

Научное издание

ISBN 978-5-00181-508-2 © Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования «Российский государственный университет им. А.Н. Косыгина (Технологии. Дизайн. Искусство)», 2023
© Коллектив авторов, 2023
© Дизайн: Студенческое научное общество РГУ им. А.Н. Косыгина, Фонарёва П.Д.

СИНТЕЗ ПРИКЛАДНОГО ИСКУССТВА И ПРЕДМЕТНОГО ДИЗАЙНА В ТВОРЧЕСТВЕ КАРЛО БУГАТТИ

Авельцова А.Д.

Научный руководитель Денисова Е.А.

*Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования*

*«Российский государственный университет им. А.Н. Косыгина
(Технологии. Дизайн. Искусство)», Москва*

Карло Бугатти, выдающийся художник и дизайнер, является ярким примером синтеза прикладного искусства и дизайна. Его работы – это не только смелое экспериментирование с формами и материалами, но и глубокая эстетическая ценность, которую они приносят в мир предметного дизайна. Карло Бугатти был мастером своего дела, который рано выбрал свой собственный путь и неуклонно следовал ему. Бугатти проявил свое сильное влияние на развитие модерна, движения, которое стремилось освободиться от традиционных ограничений и подчеркнуть индивидуальность и авангардность в искусстве и дизайне. В то время, когда исторический эклектизм преобладал в декоре, его проекты сумели превратить этот стиль в современное искусство. Художник вдохновлялся модой на восточную иконографию и в своем дизайне сочетал архитектурные элементы с экзотическими украшениями, выполненными из разнообразных материалов, будь то животные или растительные.

Цель данной статьи заключается в исследовании важности взаимодействия художников с миром предметного дизайна через анализ творчества выдающегося художника Карло Бугатти. Фокус исследования направлен на принципы и техники, применяемые художником для слияния прикладного искусства и дизайна в его работах. Анализ творчества Карло Бугатти поможет понять, насколько результативным и вдохновляющим может быть взаимодействие художников и дизайнеров в создании уникальных и функциональных предметов.

Работы Бугатти предшествовали стилевым тенденциям своего времени. Он предвосхитил стилизованные и геометрические формы ар-деко на двадцать лет до создания самого движения. Бугатти использовал смешение текстур, что создавало неповторимый эффект и усиливало ощущение динамики при отсутствии симметрии. В своем производстве мастер применял также экзотические и редкие материалы, такие, как слоновая кость, перламутр, бронза, керамика, ткани, тропические сорта дерева. Его инновационный подход и изысканный стиль оказали значительное влияние на развитие дизайна и сформировали основу для последующих течений в искусстве. Особенным материалом, которым Карло Бугатти особенно увлекался, был пергамент. Он использовал его в своих

работах, а также передал эту технику своим ученикам – сыновьям Этторе и Рембрандту. Бугатти любил дополнять свои проекты графическими декоративными элементами, либо формами, напоминающими флору или фауну, либо изобретенными «письменами», отдаленно напоминающими японские или арабские. Дизайн Кобра-стула, который был впервые выставлен в 1902 году на Международной выставке современного декоративного искусства в Турине, произвел настоящую сенсацию. Группа из четырех стульев была расставлена вокруг небольшого круглого столика, который придавал комнате форму раковины улитки. Этот архитектурный подход смог поднять жаркие дебаты среди публики и жюри, которые провели гран-при д'Онорур в пользу Бугатти, наградив его за то, что он «первым в Италии создал, а не просто мечтал о современном стиле мебели».

Сегодня кресло «Кобра» считается великим произведением в творчестве Карло Бугатти, где его изобретательность сочетается с беспрецедентной современностью. Эта работа является одной из самых авангардных и запоминающихся в его творческом наследии. Ее изгибы и линии, игра света и теней, а также использование необычных материалов, привлекают внимание и восхищают дизайнеров и ценителей искусства по всему миру.

Таким образом, Карло Бугатти, своим особым стилем и экспериментами с материалами, показал, как художники могут быть вдохновлены мирами предметного дизайна и создавать уникальные и инновационные произведения. Его влияние на развитие декоративного искусства и предметного дизайна оставило понятный отпечаток, а его работы и сейчас служат источником вдохновения для многих художников и дизайнеров.

Список использованных источников:

1. Пендикова, И. Г. Стилистические особенности и основные этапы эволюции биодизайна как направления предметно-художественной деятельности человека // Омский научный вестник. – 2004.

2. Ливжурнал EISA. (2021). Карло Бугатти и его необычная мебель. [Электронный ресурс] // eisa-ru.livejournal.com:[сайт]. – cop. 2023. -- URL:<https://eisa-ru.livejournal.com/310262.html>

3. Interior.lv. (б.г.). Ар нуво. Многогранный Карло Бугатти. [Электронный ресурс] // interior.lv:[сайт]. – cop. 2023. -- URL:<https://interior.lv/ru/daudzpusigais-karlo-bugatti/>

4. Vekonika.ru. (б.г.). Неоготическая мебель Карло Бугатти. [Электронный ресурс] // veronika.ru:[сайт]. – cop. 2023. -- URL:<https://vekonika.ru/articles/neogoticheskaya-mebel-karlo-bugatti>

5. ART&Antiquesmag. John Dorhman. Carlo Bugatti: Furnishing a Fantasy. [Электронный ресурс] // ART&Antiquesmag:[сайт]. – cop. 2023. -- URL:<https://www.artandantiquesmag.com/carlo-bugatti-designs/>

© Авельцова А.Д., 2023

УДК 728.1.012

**АРХИТЕКТУРНАЯ ТЕОРИЯ ЛЕ КОРБЮЗЬЕ:
НОВЫЙ ВЗГЛЯД, ИДЕИ, КОНЦЕПЦИИ**

Аверченкова А.А.

Научный руководитель Портнова Т.В.

*Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования*

*«Российский государственный университет им. А.Н. Косыгина
(Технологии. Дизайн. Искусство)», Москва*

XX век привнес много изменений, как в истории, так и в искусстве, включая архитектуру. Огромное значение сыграла архитектурная теория Ле Корбюзье (1887-1965 гг.). Произошёл промышленный подъем: города начали развиваться, увеличилось населения, количество фабрик и заводов, развивались технологии, а в обществе случилось много перемен. Поэтому архитекторы столкнулись с новыми проблемами. «Начался поиск сценариев развития для следующего исторического цикла, приходящегося уже на третье тысячелетие», – отметил Иконников [1]. По его мнению, архитекторы разделились на три группы. Первая – это те, кто был готов на новые идеи, вторая – группа, связанная с массовым потреблением, в которой люди придерживались старым и проверенным тенденциям, и наконец, третья – это люди, которые выполняли требование заказчика, но не раздели его мнения. Именно первая группа сыграла важную роль в развитии архитектуры XX века. Так американский архитектор Фрэнк Ллойд Райт определил понятие органической архитектуры. Он пытался в первую очередь вписать здания в окружающую среду. «Органическая архитектура стремится к превосходному удобству использования и более тонкому чувству комфорта, выражающемуся в органической простоте», – так считал сам Фрэнк. Еще одним представителем архитекторов-новаторов был Людвиг Мис ван дер Роэ. Он является ведущим представителем модернистского движения. Людвиг считал, что архитектура тесно взаимосвязана с историческим периодом, в который она рассматривается. Он так же, как и Ле Корбюзье, который тоже был ведущим представителем модернизма, избегал лишних деталей на своих зданиях. Однако в своих проектах Людвиг выносил на передний план функциональность, которая диктовала будущую форму, в отличие от Ле Корбюзье, который считал, что форма – первоочередное звено во всем проекте [2]. Несмотря на то, что Жаннере занял значительное место в архитектуре XX века, он получил очень много критики. Швидковский говорил, что среди громких имен выдающихся деятелей художественной культуры XX столетия редко о ком спорили столь ожесточенно при жизни и так патетически после смерти как о Ле Корбюзье [3].

Шарль-Эдуар писал: «...затянуть планировку большого современного города – это значит открыть грандиознейшую битву. А можно ли начать битву без точного представления о цели, которую нужно достичь?» [4]. Именно поэтому он создал целую систему планировки и строительства города, четко расписав каждую деталь: землю, на которой должен стоять город, население и его плотность, какими должны быть улицы, движение, транспорт и многое другое. В первую очередь, при строительстве города нужно обратить внимание на поверхность, на которой впоследствии он будет стоять. Самым лучшим вариантом будет ровная поверхность. Ле Корбюзье разделил население на горожан, пригородное население и смешанное, а город на несколько частей: центральную, индустриальную и города-сады.

Так, в ноябре 1950 году Корбюзье поступило предложение создать план для столицы штата Индии Пенджаба Чандигарх. Архитектор разделил город на 47 секторов, в каждом из которых находилось все нужное для жизни: школы, магазины, офисы и так далее, что сделало Чандигарх удобным для жизни и пешеходным городом. Каждый сектор окружали деревья, ведь Корбюзье считал, что природа, культивируемая человеком, хорошо сочетается со зданиями, которые он строит [5]. По этой же причине Шарль-Эдуард выбрал живописное место, а именно у подножия горного хребта Сивалик и создал проект озеленения вокруг самого города. Благодаря Ле Корбюзье Чандигарх является первым опытом использования новых градостроительных идей XX века.

Корбюзье считал, что самое важное в архитектуре – это удобство и практичность, поэтому он был против украшений на зданиях, ведь для него дом – это машина для жилья. Так у него было 5 принципов, которых он придерживался при создании проектов зданий. Первый принцип – это строительство зданий на опорах, благодаря чему появлялось свободное место под зданием, где можно было ходить и ставить машину. Второй – это плоская крыша, на которой можно было организовать сад, бассейн, вертолетную площадку, зону отдыха и многое другое, что также создавало свободное пространство, которое можно было обустроить по желанию владельца. Третий – это ленточные окна, то есть оконные блоки, соединенные в ряд, они позволяли большему количеству света проникать внутрь помещения и создавали дополнительное вентилирование здания, также их установка была гораздо экономичнее. Четвертый принцип – свободная планировка внутри, то есть можно было самим распределять комнаты, а стены не были несущими. Благодаря этому люди могли без труда обустраивать помещение под себя и создавать разные дизайны интерьера. И пятый – это свободное планирование фасада, что давало возможность для строительства зданий в разных формах. Однако несмотря на все преимущества, у этих пяти принципов также были и недостатки, которые являлись причиной непризнания архитектуры Ле Корбюзье людьми и

критики. Например, из-за ленточных окон при опасностях будет труднее выбраться из здания, а из-за плоских крыш будут протечки, кроме того, такие крыши являются дополнительной нагрузкой для стен. Таким образом, эти пять принципов использовались Ле Корбюзье для решения главной задачи сделать здание максимально функциональным и практичным.

Ле Корбюзье является одним из самых значимых и уникальных архитекторов XX века, но при этом он получил негативную реакцию от современников. Однако Шарль-Эдуард не только не побоялся критики, но и создал совершенно уникальные здания, не опираясь ни на кого другого, тем самым создав новую историю архитектуры. «Положения современной архитектуры и глубоки и точно выражены, техника абсолютно нова, и эстетика ... в настоящее время успешно сочетается в глубине нас самих с основами наших чувств, с основами чисто человеческих эмоций», – именно так Ле Корбюзье описал архитектуру XX века [6].

Список использованных источников:

1. Иконников А.В. Архитектура XX века. Утопия и реальность. М.: 2001-2002.

2. Людвиг Мис ван дер Роэ - гений свободной планировки // Losko URL: <https://losko.ru/ludwig-mies-van-der-rohe/?ysclid=lo1y7i585u678382162>

3. Швидковский О. А. Прикованный Прометей // Ле Корбюзье, Творческий путь. 1970.

4. Ле Корбюзье Шарль Эдуард Планировка города . 2022. с. 94

5. Ле Корбюзье Новый дух в архитектуре // Almanach d'architecture moderne. 1926.

6. Ле Корбюзье Новый дух в архитектуре // Almanach d'architecture moderne. 1926.

© Аверченкова А.А., 2023

УДК 7.06

АКТУАЛЬНОСТЬ ИНТЕРАКТИВНЫХ ПОП-АП КНИГ

Акназарова К.О.

Научный руководитель Пушкарев А. Г.

*Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования*

*«Российский государственный университет им. А.Н. Косыгина
(Технологии. Дизайн. Искусство)», Москва*

Поп-ап книги представляют собой особый и инновационный формат, который сочетает литературу, дизайн и механику. Их актуальность и привлекательность лежит в уникальном способе представления историй и информации через трехмерные подвижные элементы с выступающими механизмами, которые работают при открытии страниц. Поп-ап книги разрушают традиционные границы двумерной печатной страницы,

добавляя глубину и объем. Когда страница открывается или переворачивается, эти элементы раскрываются, создавая визуальные эффекты и добавляя глубину и интерактивность к чтению. Поп-ап книги являются искусством и сочетают литературу с элементами бумажного инженерства и дизайна. Они захватывают воображение читателя и предлагают удивительные визуальные сцены и иллюстрации. Развитие современных производственных технологий позволяет создавать еще более сложные поп-ап книги. Современные методы печати, резки и сборки позволяют внедрять более сложные механизмы и создавать различные трехмерные элементы. Книги вдохновляют детей и взрослых к более активному чтению и исследованию содержимого, создавая новый опыт чтения, позволяя не только наблюдать, но и участвовать в создании истории. Например, в знаменитой книге для детей «Очень голодная гусеница» от Эрика Карла [1] имеются разнообразные поп-апы на каждой странице, представляющие сцены превращения гусеницы в красивую бабочку. Другим примером может служить «Энциклопедия древностей: Динозавры» от Роберта Сабуда и Мэтью Рейнхарта [2], где показаны поп-ап изображения динозавров, а также приведены интересные факты и информация об их жизни. Читатель может перемещать поп-ап элементы и исследовать детали обитателей древних времен. В произведении «Живая планета. Джунгли: книжка-панорамка» [3] базировано на классической истории Редьярда Киплинга о приключениях Маугли и его друзей в джунглях. Каждая страница оживает с помощью поп-ап элементов, изображающих разных обитателей джунглей.

Следует подчеркнуть, что для более глубокого уровня взаимодействия и самостоятельности, существуют интерактивные поп-ап книги с дополненной реальностью. Данная категория книги – это уникальное сочетание поп-ап элементов и интерактивных функций, которые позволяют читателю взаимодействовать с книгой и управлять ее содержанием. Подобные книги предлагают не только визуальное воздействие, но и добавляют элементы игры и обучения, что делает чтение еще более увлекательным. Вместо традиционного линейного чтения, интерактивные книги предоставляют читателям более активную роль и контроль в процессе чтения, позволяя участвовать в сюжете и экспериментировать с различными вариантами, а также интегрируют различные элементы интерактивности. Многие интерактивные книги имеют образовательный контекст, предлагая читателю различные задания, головоломки или возможности для творческого самовыражения. Интерактивные книги часто имеют множество вариантов и путей развития сюжета, что позволяет читателю исследовать и читать книгу снова, открывая новые детали и концовки.

Необходимо обратить внимание на то, что в век инновационных открытий существуют интерактивные книги с дополненной реальностью

(AR), которые предлагают уникальный и вовлекающий опыт чтения, объединяя печатное содержимое и визуальные эффекты AR, которые оживляют страницы книги и добавляют дополнительные элементы виртуальной реальности. Такие книги могут быть представлены в различных форматах, включая печатные книги с дополнительными материалами или активностями, электронные книги со встроенными видео, звуковыми эффектами или интерактивными заданиями, а также приложения или игры на мобильных устройствах, которые позволяют сканировать определенные изображения или маркеры на страницах книги. Алгоритмы AR обрабатывают имеющуюся в произведении информацию и добавляют дополнительные элементы, такие как анимация, трехмерные модели и аудиоэффекты, которые появляются на экране устройства и взаимодействуют с реальными страницами книги. Ярким примером является книга «Динозавры» от Ирины Барановской, Вячеслава Ликсо и Елены Хомич [4]. Эта интерактивная книга с AR использует технологию для создания впечатляющих трехмерных демонстраций и визуализаций мира. Читатель может исследовать загадочные места, встретить существ и раскрыть тайны мира через AR-элементы на экране.

Интерактивные поп-ап книги могут способствовать улучшению визуального восприятия, пониманию пространства и логическому мышлению. Кроме того, применение поп-ап книг в образовательных целях показывает, что они могут стать эффективным инструментом для обучения, особенно в раннем детском возрасте, помогая детям усваивать знания и понимать сложные концепции через визуальное представление. Исследования подчеркивают роль поп-ап книг в создании положительных эмоциональных и межличностных взаимодействий между детьми и взрослыми [5], так как взаимодействие с поп-ап элементами может вызывать восторг, удивление и радость. Такой тип книг может использоваться в арт-терапии для стимуляции эмоционального выражения, развития творческого потенциала и улучшения психологического благополучия. Книги предлагают детям уникальный опыт чтения, активизируя их визуальное и тактильное восприятие, что позволяет им стать не только пассивными наблюдателями, но и активными участниками процесса. Трехмерные элементы, подвижные части и другие механизмы позволяют детям исследовать книгу через ощущения и взаимодействие с различными элементами на странице. Дети учатся переворачивать страницы, двигать механизмы, создавать интерактивные сцены, раскрывать элементы и запоминать последовательность действий при чтении книг. Интерактивность поп-ап книг способствует развитию координации, моторики и пониманию причинно-следственных связей. Они предоставляют для изучения трехмерные сцены и иллюстрации, которые обращают на себя внимание и вызывают интерес у детей, тем самым позволяя раскрывать элементы, исследовать детали и погрузиться в

визуальный мир истории. Все это помогает развивать их творческие способности. Воображение – важный аспект развития в детском возрасте, и поп-ап книги могут вдохновлять детей на создание своих собственных историй и мира. Чтение поп-ап книг способствует развитию навыков визуализации и понимания пространства. Дети учатся различать и представлять различные элементы их окружения, а также развивать практические навыки, которые в дальнейшем помогают решать справляться с трудностями. Чтение подобных литературы положительно сказывается на отношении и заинтересованности детей в книгах.

Подводя итоги, хочется заметить, что интерактивные поп-ап книги представляют собой особый вид искусства и дизайна, которые являются не только развлекательными, но и образовательными. Они стимулируют развитие моторики, воображения и логического мышления, а также дополняют учебные материалы в интересной форме. Поп-ап книги могут включать активности, загадки и дополнительные информационные блоки, которые помогают углубить знания ребенка по определенной теме. Это уникальная форма искусства и дизайна, которая продолжает производить впечатление своей инновацией. Поп-ап книги сохраняют свою актуальность благодаря их уникальности, интерактивности, развивающим возможностям и возможности погружения в визуальный мир. Особенность поп-ап книг заключается в их способности преобразить традиционное чтение в увлекательный и визуально-интерактивный опыт. В индустрии книгоиздания дизайнеры и авторы продолжают экспериментировать с этим форматом, открывая новые потенциалы и привлекая внимание публики всех возрастов. Таким образом, интерактивные поп-ап книги остаются актуальными и востребованными и продолжают развиваться в наше время.

Список использованных источников:

1. Карл Э. Очень голодная гусеница. [Электронный ресурс]: [parmambook.ru](https://www.parmambook.ru). – Режим доступа: <https://www.parmambook.ru/articles/17/> (дата обращения 13.10.2023)

2. Сабуда Р., Рейнхарт М. Энциклопедия древностей: Динозавры. [Электронный ресурс]: mirknig.eu. – Режим доступа: <https://mirknig.eu/enciklopedija-drevnostej-dinozavri> (дата обращения 14.10.2023)

3. Издательство Malamalama. Живая планета. Джунгли: книжка-панорамка [Электронный ресурс]: book24.ru. – Режим доступа: <https://book24.ru/product/pop-up-entsiklopediya-zhivaya-planeta-dzhungli-knizhka-panoramka-5428638/> (дата обращения 14.10.2023)

4. Барановская И., Ликсо В., Хомич Е. Динозавры [Электронный ресурс]: ast.ru. – Режим доступа: <https://ast.ru/book/dinozavry-871340/> (дата обращения 10.10.2023)

5. Рубин Д. Искусство арт-терапии. // – Секачев В., 2017 г. – С. 1-300.

© Акназарова К.О., 2023

БЕЗОБРАЗНОЕ В ИСКУССТВЕ

Албакова С.О.

Научный руководитель Баскакова М.Б.

*Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования*

*«Российский государственный университет им. А.Н. Косыгина
(Технологии. Дизайн. Искусство)», Москва*

В данной работе рассматривается отражение непривлекательного в искусстве и анализируются его различные формы, такие как гротеск, уродство и шокирующие элементы. Мотивацией художников при использовании безобразного в своих произведениях является: желание передать человеческие эмоции, переживания; отражение мрачных сторон жизни; используется как средство для размышления о социальных проблемах и неравенстве в обществе.

Живопись – одно из самых популярных видов искусства, которое существует уже многие века. Ее цель – передача красоты и гармонии мира через изображение. Однако художники не ограничивались только этим. Они стремились отражать реальность во всем многообразии, включая темные и безобразные стороны человеческого существования. В данной работе мы рассмотрим объекты и мотивы безобразного в искусстве и их значение.

Безобразное в живописи – это представление образов, сцен и сюжетов, которые вызывают в зрителе чувства неудобства, отвращения и даже шока. Оно отличается от эстетического идеала, и может вызывать споры в обществе. Однако, безобразное имеет свое обоснование и причины, по которым художники выбирают этот путь выражения: «Изображение безобразных предметов допустимо в живописи, ибо доставляет удовольствие самим фактом искусства – искусного подражания» – греческий философ Аристотель [2].

Почему художники изображают безобразное? Первое, что следует отметить, это художественный выход за границы общепринятого и передача полного спектра человеческих эмоций и состояний. Это помогает создать более глубокое и реалистичное представление мира, отражая всю его полноту и разнообразие. Второе, безобразное в искусстве служит метафорой для освещения социальных проблем и недостатков, с которыми сталкиваются люди. Оно выступает в качестве критики и предупредительного знака, напоминая о недопустимости насилия и аморальности, существующих в нашем мире. Не только телесная красота стала предметом внимательного рассмотрения в искусстве. Художественная культура отражает интерес к человеку в самых разных проявлениях, в том числе и в страдании. [1].

Помимо создания образов, художники также использовали особые символы и атрибуты, чтобы передать ощущение безобразного. Например, изображение черепов и костей, которые символизируют смерть, тлетворность и уничтожение. Такие образы часто встречались в работах сюрреалистов, начиная от Дали и заканчивая Магриттом.

Одной из причин создания безобразного в живописи может быть стремление художника вызвать эмоциональный отклик у зрителя. Через отображение сцен, вызывающих неприятные чувства, художник может передать мысли, эмоции и свое отношение ко всему безобразному в мире. Примером является картина «Сатурн, пожирающий своего сына» Франсиско Гойи, где ярко и живо запечатлён сюжет древнегреческого мифа о чудовище Кроносе. По легенде, титан Кронос (римляне называли его Сатурном) получил предсказание, что падет от руки одного из своих отпрысков. Опасаясь пророчества, Кронос-Сатурн поедал собственных детей сразу после рождения. Эта картина вызывает шок и отвращение, но в то же время передает основополагающую идею о неравенстве в обществе и страданиях, которые испытывают обездоленные слои общества.

Еще одной причиной создания безобразного в живописи может быть желание художника отразить мрачную и темную сторону человеческой природы или сущности. Многие художники, такие как Густав Климт, Эдвард Мунк и Гильермо дель Торо, исследовали тему безобразия в своих работах, чтобы показать мир, насыщенный страхами, страданиями и безысходностью.

Также, безобразное в живописи может быть использовано как средство вызвать размышления о социальных проблемах и неравенстве в обществе. Картина «Герника» Пабло Пикассо – впечатляющий пример, который раскрывает ужасы и разрушения войны, что вызывает эмоциональный отклик у зрителя.

Художники используют определенные визуальные эффекты и техники рисования, чтобы отобразить безобразие. Мрачные и темные цвета, контрасты искаженных пропорций и форм, запутанные линии и нечеткая перспектива – все это придает произведениям пугающий и неприятный вид. Франсиско Гойя был мастером использования таких техник в своих работах, что делает его одним из наиболее узнаваемых представителей безобразного в искусстве.

И, наконец, безобразное в живописи – это способ привлечь внимание к проблемам или идеям, которые общество стремится забыть или не заметить. Такой вид искусства, как Грайм Арт, использует шокирующие образы для привлечения внимания к насилию, незаконным действиям или аморальному поведению. Один из наиболее ярких мотивов безобразного в живописи – это деформированное, деградированное изображение тела человека. Некоторые художники специализируются на изображении безобразного для привлечения внимания зрителя к своим произведениям.

Французский художник Антуан Ватто рисовал неприглядных людей, разоблачая дворянскую жизнь эпохи Рококо. Другой знаменитый художник Эдуард Мане изображал горожан в их самых отвратительных и безобразных проявлениях.

В рамках данного исследования были проанализированы различные проявления безобразия в искусстве. Было выяснено, что понятие безобразия обладает неоднозначностью и зависит от восприятия каждого отдельного человека. Однако, несмотря на разнообразие точек зрения, были выделены определенные общие черты произведений искусства, отражающих безобразное.

В процессе исследования было выявлено, что безобразие в искусстве может проявляться через шокирующие сюжеты, неприятные образы и использование нестандартных материалов. Примером таких произведений является живопись постмодернизма и некоторые направления современного искусства, что вызывает большое количество дискуссий и споров среди критиков и общественности.

Также было установлено, что безобразие в искусстве может выполнять функцию провокации и вызывать у зрителей эмоциональные реакции, что делает его важным аспектом искусствоведения. Однако, нет универсального подхода к определению границ безобразного в искусстве.

Безобразное в искусстве – это сложное и многогранное явление, требующее дальнейших исследований и обсуждений. Каждое произведение искусства может восприниматься по-разному в зависимости от индивидуальных предпочтений и взглядов зрителя.

Список использованных источников:

1. <https://newtonew.com/culture/beauty-and-ugly-art> – Зачем художники рисуют причудливое, жуткое и безобразное?
2. <https://studfile.net/preview/2067968/page:7/> – Безобразное в истории эстетики
3. Розенкранц К. Эстетика безобразного. / К. Розенкранц/. М: Феникс, 2010. 448 с.
4. Эко У. История уродства. / У. Эко/ пер. с итал. А. Сабашниковой. М: Слово, 2007. 456 с.

© Албакова С.О., 2023

УДК 75.051

МЕТОДИКИ СОЗДАНИЯ ЦИФРОВОЙ ИЛЛЮСТРАЦИИ НА ОСНОВЕ НАТУРНОГО ПОРТРЕТА

Аммосова С.Ю., Васильев А.В.

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования «Российский государственный художественно-промышленный университет им. С.Г. Строганова», Москва

Цифровая иллюстрация на сегодняшний день является одним из самых востребованных направлений в сфере мультимедиа дизайна и прикладного 2D искусства. Множество процессов, производимых ранее вручную, теперь выполняются в цифровом пространстве, по аналогии воссоздающим в виртуальной среде аналоговый инструментарий художника [1]. В первую очередь необходимость такой оцифровки классического станкового процесса продиктована временным фактором. Скорость работы в цифровом пространстве с применением вспомогательных инструментов и комбинированных техник создания изображений позволяет значительно ускорить процесс работы над иллюстрацией, а также исключает этап оцифровки итогового результата, позволяя моментально интегрировать работу в конечный проект: «Matte Painting – это создание изображения, будь то окружение (пейзаж) или персонаж, предмет, эффект с помощью любых средств цифрового искусства» [2]. основополагающим фактором при создании таких коммерческих изображений всегда выступает время. Каждый из существующих методов основан на задаче упростить художнику процесс поиска композиции, перспективы и проработки мелких деталей. Методики, облегчающие работу художника над основными этапами работы над картиной характерны не только для современной индустрии изобразительного цифрового искусства. Так, например, в своих трудах Альбрехт Дюрер (1471-1528 гг.) описывал механизм устройства, позволяющего художнику быстро перенести композицию с природы на плоскую поверхность: «Также я хочу научить, как можно нарисовать то, что видишь. Если ты хочешь нарисовать то, что ты видишь перед собой, сооруди для этого надлежащий прибор, а именно. Вставь чистое плоское стекло в квадратную раму. Затем сделай доску такой же ширины, как рама, но длиннее... И приделай сверху к этой палке маленькую тоненькую дощечку и просверли в ней отверстие, чтобы ты мог смотреть в него одним глазом сквозь стекло в раме. То, что ты увидишь через него, нарисуй на стекле кистью черной краской для стекла. Отсюда перерисуй все на ту поверхность, на которой ты собираешься писать» [3]. Похожую методику переноса объемного изображения посредством его проекции на плоскость ткани описывал в своих трудах и Альберти (1404-1472 гг.) [4]. Более того,

использования камеры обскура характерно для многих художников, хотя сам факт использования изобретения не освещался. Тем не менее, применение различных методик уплощения натурального изображения с целью ускорить процесс переноса основных пропорций на рабочую поверхность зачастую являлся неотъемлемой частью процесса создания произведения.

При работе в цифровом пространстве существует несколько основных методик работы с визуальными источниками. Всех их можно объединить под уже упомянутом выше термином *matte painting*. Цифровые художники зачастую прибегают к использованию 3D моделей в своих работах, обрисовывая их поверх. Это позволяет решить сложные композиционные задачи и корректно использовать линейную перспективу при работе с крупными массивами архитектуры [5]. В данной статье будет рассмотрена методика работы с натуры, совмещенная с использованием фотографий в качестве референсов для второстепенных объектов.

Говоря о работе только с двухмерными объектами в виртуальном пространстве, стоит отметить, что существует большое количество вариаций использования уже готового материала: *photobash* (коллаж на основе готовых фотоматериалов), натурное рисование в цифровой среде, работа по образцам без их прямого использования в итоговой иллюстрации, создание работы полностью по воображению без применения каких-либо дополнительных источников визуальной информации. Но в подавляющем большинстве случаев процесс включает в себя различные комбинации вышеперечисленных приемов.

Стоит отдельно остановиться на трактовке самого распространённого метода компиляции – фотобаш (*photobash, photobashing*) – это техника создания изображений при помощи фотографий и средств цифрового рисования. Термин происходит от слияния двух английских слов; *photo* (фотография) и *bash* (разбить). Суть метода заключается в том, что художники вырезают и перетаскивают детали и элементы для рисунка напрямую с фотографий, а не отрисовывают их с нуля, другими словами, разбивают фотографию на части. Такой метод считается цифровым аналогом традиционного метода аппликации или коллажа.

Ключевой особенностью всех вышеперечисленных методов является то, что для их корректного и правильного использования требуется профессиональная художественная подготовка. Речь идет не о академическом образовании как таковом, а о понимании автором принципов работы с композицией, формой, тоном и цветом на плоскости. Безусловно, такой художественный опыт можно наработать как через практические часы самостоятельного труда, так и при получении академического художественного образования. В подавляющем большинстве все материалы, которые можно найти в сети по методикам создания профессиональных цифровых иллюстраций, выполнены уже состоявшимися профессионалами, овладевшими всеми нюансами работы с

натурой и референсами. Человек, который до этого никогда не создавал такие сложные композиции, попросту не справится с поставленной задачей ввиду множества факторов, которые следует учитывать при работе над коммерческой цифровой иллюстрацией.

Для структуризации процесса обучения созданию цифровой иллюстрации был выбран комбинированный метод работы с натурой и фотореференсами [6], интегрированный в программу обучения курса дополнительного образования «Цифровая графика: основы концепт-дизайна». основополагающей идеей было совмещение работы с натурой и последующая разработка композиции на основе выполненного портрета и собранного материала на выбранную автором тему. Весь процесс создания иллюстрации от натурального портрета до итогового самостоятельного произведения был выполнен в графическом растровом редакторе Adobe Photoshop. Структуру работы можно разделить на следующие основополагающие этапы: эскиз-скетч, черно-белый набросок, уточнение портрета с натуры, распределение базовых пятен цвета, проработка портрета и антуража поверх в цвете, рендер деталей, цветокоррекция изображения посредством слоев-фильтров.

При решении учебной задачи в ходе обучения не стоит забывать о творческом аспекте работы художника: создание данной иллюстрации было вдохновлено ярко-рыжим цветом волос модели (рис. 1а), который вызвал ассоциации с переливами чешуи оранжево-золотистых карпов кои (рис. 1б). Психологический аспект работы с живой моделью позволяет художнику сформулировать дальнейшую концепцию иллюстрации, на которой героиня метафорически находится под водой в окружении мифических созданий – рыб. Ракурс модели, близкий к профилю, создаёт ощущение диагонального движения. Помимо диагонального ритма в пространстве иллюстрации рыбы были расположены вокруг главного персонажа для создания глубины пространства и деления плоскости изображения на три ключевых плана.

Сначала выполняется линейный набросок идеи по воображению (рис. 1в). Быстрый скетч такого типа помогает визуализировать придуманные образы на начальном этапе работы. В таком эскизе решается композиция работы, примерное расположение основных элементов, задается ритм, движение, общее психологическое настроение.



а б в

Рисунок 1 – а) фотография модели; б) карпы кои; в) скетч к иллюстрации

После зарисовки идеи начинается процесс закладки основных тоновых пятен, работа ведется в градациях серого по аналогии с классической техникой трехстадийного письма масляными красками. На этом этапе обучающемуся важно определить, какое освещение будет на

объектах, которые добавляются в рисунок по воображению. Важно, чтобы они выглядели гармонично в общей среде работы. В этом помогает базовое понимание законов физики света и перспективы, то есть умение представить, как был бы освещён тот или иной объект, если бы он находился в данной среде, как будет меняться тон в зависимости от удаленности предмета от зрителя. После закладки основополагающих тональных масс начинается процесс уточнения основных объектов на цифровом холсте. Основной этап моделировки формы проводится кистью с жестким краем с включенной динамикой тона, без текстуры и динамики толщины, что является аналогом процесса уточнения общих тональных масс в масляной живописи при помощи жесткой кисти большого размера. Работа ведется от пятна без использования линии.

Следующий этап – детализация портрета, работа с натурой. Главными задачами являются уточнение пропорций, передача портретного сходства и работа с особенностями психологического портрета человека, как отправной точки для всей иллюстрации. Весь процесс уточнений ведется от пятна, практически без использования линий, той же кистью, что и раньше. При необходимости настройки инструмента изменяются, например, включается динамика формы, чтобы нарисовать мелкие детали, такие как волосы, глаза, губы, серёжки, кружева на воротнике (рис. 2).



Рисунок 2 – Детализация портрета с натурой

Далее с помощью функции параметров наложения слоёв в работу вводится цвет. На новом слое располагаются цветные пятна мягкой кистью (имитация аэрографа). В процессе первичной покраски изображения по очереди вводятся слои с разными цветовыми пятнами, в последствии к каждому из них индивидуально подбирается свой режим наложения.

Эти режимы художник подбирает интуитивно – по порядку выставляются режимы из требуемой категории (затемнение, осветление, цвет) и выбирается, какой больше подходит в конкретной ситуации. Часто после выбора подходящего режима наложения используется коррекция данного слоя маской. Это позволяет изменить цвет и тон (hue/saturation) для достижения желаемого эффекта (например, меняется оттенок свечения с оранжевого на желто-золотой) (рис. 3).

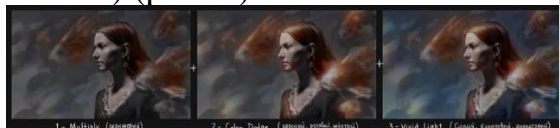


Рисунок 3 – Методика послойной колоризации изображения

Следующим этапом идет работа с интегрированными элементами – подбор референсов рыб (англ. Reference «справка, сноска»). При работе над данной иллюстрацией сбор материала требовался для изучения

особенностей внешнего вида карпов кои. Для поиска референсов подойдет любое хранилище фотографий. В данном случае использовался интернет-сервис Pinterest (рис. 4а).

После поиска референсов возобновляется процесс работы с натурой и детализация портрета поверх ранее созданных слоев с режимами наложения и смешивания цветов. Параллельно с работой над натурой начинается детализация окружения, в качестве примера используются подобранные ранее фотографии (рис. 4б).

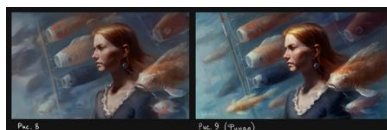


а б

Рисунок 4 – а) скриншот сайта Pinterest; б) этап детализации портрета в цвете

На данном этапе производится анализ композиции для уточнения всех ритмических взаимоотношений в «листе»: рыба слева от модели начинает «спорить» с рыбой на переднем плане. Для уравнивания композиции дальняя от зрителя рыба была заменена на несколько коинобори – японские «воздушные флаги» из бумаги или ткани с рисунком карпа. Алгоритм изменения композиции идентичен методике подбора референсов в начале, корректировка самой иллюстрации же производится практически мгновенно благодаря возможностям работы на независимых друг от друга цифровых слоях изображения. Перед завершающим этапом цветокоррекции добавляются различные мелкие детали и акценты с помощью нескольких текстурных кистей. Возможность использования готовых текстур в качестве отпечатка для цифровой кисти позволяет текстурировать объекты в иллюстрации гораздо быстрее, при этом сохраняя рукотворность и авторский почерк художника (рис. 5а).

На последнем этапе работы используются инструмент «уровни», с помощью которого редактируется контрастность, и инструмент «Hue/Saturation» для изменения насыщенности цветов и их оттенков в работе.



а б

Рисунок 5 – а) изменённая композиция; б) финальный вариант иллюстрации

В ходе такого учебного процесса выполнения иллюстрации на основе натурального портрета важным остается художественная идея конечной работы. Для данной иллюстрации было выбрано название, пришедшее во время процесса создания: Sea Catcher («Ловец моря»). Бумажные коинобори обычно развеваются на ветру, словно ловя ветер ртом. В данной же

иллюстрации героиня находится под водой и вместо ветра рыбы движутся в потоке морской воды (рис. 5б).

Таким образом, в процессе работы профессиональный иллюстратор и художник может использовать практически любые инструменты и средства, опираясь на свой богатый практический опыт и знание фундаментальных законов изобразительного искусства. В формате обучения же молодые специалисты зачастую получают знания изолированно: если изучается академическая база изобразительного искусства, то на задний план отодвигаются цифровой инструментарий профессиональной сферы деятельности, востребованный в современной художественной индустрии. Напротив, при самостоятельном обучении лишь посредством цифровых инструментов и источников информации студент искусственно пытается восполнить те же знания и навыки, которые он мог бы получить сравнительно быстрее при работе с натуры и всестороннем анализе формы, света и цвета. Данная статья призвана показать возможность комбинирования классических систем академического художественного образования и современных актуальных инструментов работы цифровых художников.

Список использованных источников:

1. Перова О. В. Изображение фигуры человека с учетом возможностей современных графических редакторов / О. В. Перова. // Молодой ученый. – № 28 (214). – 2018.– С. 102-105.

2. Сидорова Л., Карпова А. Что такое Matte Painting, Photobashing и 3D Kitbash? – URL: <https://cglab.pro/articles/chto-takoe-matte-painting-photobashing-3d-kitbash> (дата обращения: 20.10.2023)

3. Дюрер А. Дневники. Письма. Трактаты. // Т.2 –Л.-М.: государственное издательство искусство, – 1957. – 255 с.

4. Альберти Л.-Б. Десять книг о зодчестве: В двух томах // Т. 2 – М.: Издательство Всесоюзной академии архитектуры, – 1935-1937. – 791 с., ил.

5. Васильев, А. В. Компьютерные технологии в современном изобразительном искусстве: Цифровая 2D графика в системе проектного мышления: дис. ... канд. искусствоведения: 5.10.3/А.В.Васильев – М., 2023. – 304.

6. Перова, О. В. Этапы работы над цифровой иллюстрацией / О. В. Перова // European Scientific Conference : сборник статей XII Международной научно-практической конференции : в 2 ч., Пенза, 08 января 2019 года. – Пенза: "Наука и Просвещение" (ИП Гуляев Г.Ю.), – 2019. – С. 190-194.

© Аммосова С.Ю., Васильев А.В., 2023

ФЕНОМЕН ИСКУССТВА МАНГА

Андрианова Э.В.

Научный руководитель Буфеева И.Ю.

*Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования**«Российский государственный университет им. А.Н. Косыгина
(Технологии. Дизайн. Искусство)», Москва*

Искусство манга насчитывает миллионы поклонников по всему миру, независимо от их возраста. До недавнего времени манга издавалась только в Японии, но сейчас захватила и мировой рынок: печатные издания, как на языке оригинала, так и переведенные можно приобрести в США, Германии, Канаде, Англии, России и других странах. Помимо официальных печатных изданий, существуют любительские переводы сканов, которые размещаются в открытом доступе в сети Интернет, что дает возможность читать манга на родном языке без финансовых вложений, что еще больше способствует ее распространению среди масс. Поэтому выявить точное число поклонников манга крайне затруднительно. В чем же заключается причина такого успеха японских комиксов?

Манга представляет собой особый вид изобразительного искусства, в котором иллюстрации совмещаются с текстом, при этом представляя современное литературное явление. Несмотря на влияние западных культурных традиций, в особенности США, в послевоенные годы второй половины XX века манга сохранила свой аутентичный язык повествования, берущий начало в средневековом японском искусстве. Существует множество версий происхождения манга. Дословно манга переводится как «причудливые наброски». И некоторые исследователи выдвигают теорию о том, что история манга берет свое начало с карикатурных свитков «Тёдзюгига» XII века, заложивших основу восприятия иллюстрационного материала справа налево. На свитке изображены животные, пародирующие будничную жизнь людей (рис. 1).



Рисунок 1 – Тоба Содзё. Первый свиток «Карикатур», фрагмент. XII век, Токийский национальный музей (Токио)

Сам же термин манга впервые был введен известным художником укиё-э Кацусика Хокусаем. В период с 1814 по 1878 год он выпустил 15 томов с зарисовками и иллюстрациями городской жизни людей под названием «Хокусай манга». По своей сути это дневниковые записи, выполненные с помощью живописных техник без дополняющего их текста. Его манга стала не только действительным отображением жизни

феодалной Японии, но и повлияла на творчество других художников благодаря наличию разнообразных сюжетов и тем. Укиё-э заметно повлияло на вид современной манга. На мой взгляд, сохранился ряд художественных традиций и приемов, используемых современными художниками манга. Это можно рассмотреть на примере гравюры неизвестного автора XIX века (рис. 2) и автора современной манга Кохэя Хироси, чье произведение «Моя геройская академия» продолжает традицию в настоящее время (рис. 3) Основным художественным приемом в обеих работах является использование диагональных и ломаных линий, добавляющих динамики и создающих ощущение напряженной схватки. Оба художника используют прямую перспективу, как бы выдвигая объекты на зрителя.



Рисунок 2 – Неизвестный художник «Битва с тигром». Япония, XIX век. Б., цв. ксилография. Государственный музей Востока (Москва)



Рисунок 3 – Кохэй Хироси «Моя геройская академия», Том 32, глава 317, фрагмент. 2021 год

Одним из главных успехов манга является использование традиционных графических приемов и техник, а также их вариативность. Большая часть современной манга выпускается в черно-белой печатной графике с использованием туши и бумаги.

Помимо традиционных изобразительных техник в манга часто встречаются герои богатого японского фольклора: демоны, а также лисы-оборотни. Последние, на удивление, довольно часто играют роль положительных персонажей, что возможно связано с их привлекательным образом. Примером этому служит манга Сузуки Джульетты «Очень приятно, Бог». А манга «Клинок, рассекающий демонов» Коёхару Готого строится на противостоянии мечников и демонов. Это говорит о трепетном отношении японцев к их культуре, о ее актуальности и популярности, одним из способов выражения которой в современном мире является манга. Свое отображение на старницах манга находят главные японские праздники и фестивали. Безусловно, это представляет интерес для иностранных читателей, поскольку с помощью понятных и занятных графических

произведений, они погружаются в увлекательный мир японской мифологии и быта.

В манга имеется свой язык передачи настроения персонажей: это делается не только с помощью окружающей обстановки и природы, но и с помощью жестов и знаков, которые зритель подсознательно считывает. Например, если вокруг персонажа возникают огни пламени или бурные волны – персонаж разъярен или разгневан, а капля пота на затылке – показывает страх и нервозность героя. Таких символов очень много, и они не всегда доступны для понимания человеку незнакомому с японской культурой.

Отличительной чертой персонажей манга от героев других комиксов являются глаза. Они непропорционально большие и отражают внутренний мир героев. Именно с их помощью в основном передается состояние и настроение героя, его характер. Чем больше размер глаз персонажа, тем он более открыт и дружелюбен, зачастую герои с такими глазами являются положительными. И, чем уже разрез глаз, тем герой становится более замкнутым и, скорее всего, наделяется отрицательными чертами характера.

Как я уже упоминала ранее, манга имеет поклонников практически среди всех возрастов. Это связано с богатым разнообразием жанров, нацеленных на определенные возрастные аудитории. Кодомо (кодомомукэ манга) – для детей до 12 лет. В ней используется яркая рисовка, простой сюжет, понятный детям. Сёнен – для юношей от 12 до 18 лет, однако в реальности этот жанр пользуется популярностью у совершенно разных возрастов. В нем главным героем является подросток, который сталкивается с трудностями жизни, но по мере повествования он становится сильнее. Здесь могут присутствовать сцены гнева и принуждения. Главными темами являются дружба, духовное и физическое воспитание, преодоление себя, спорт. Существует манга и для девочек от 12-18 лет – сёдзё, в ней раскрываются проблемы повседневной жизни девушки - подростка, здесь основная сюжетная линия чаще всего романтическая. Для взрослых существует особый эротический жанр – хентай, в котором содержатся откровенные любовные сцены. На мой взгляд, это прямо продолжает традицию средневекового жанра укиё-э – сюнга, в котором так же изображались подобные сцены. Как в средневековой гравюре, так и в современной манга, фантазия автора не имела ограничений и в своем выражении могла быть близка к абсурду.

Есть также целые поколения людей, «выросших» на одном произведении манга: на данный момент одним из самых популярных изданий в Японии и за ее пределами является манга «Большой куш». Впервые она вышла в свет 22 июля 1997 и продолжает выпускаться до сих пор. По словам ее автора, Эйтиро Оды, он даже наполовину не раскрыл сюжетную линию своего произведения.

Большой спрос на манга в Японии и за ее пределами приводит к росту количества художников манга и их конкуренции. Сегодня манга представляет собой особый вид печатанных изданий. Чаще всего новые главы разных произведений выходят в еженедельных журналах, которые могут достигать до 1000 страниц. Самая популярная манга печатается отдельно томами. Далеко не все художники справляются с таким темпом работы, когда необходимо нарисовать целую главу, состоящую из 10-15 страниц, всего за неделю. Из-за этого они часто прибегают к упрощению рисовки, но при этом сохраняют узнаваемый стиль. Наибольший успех автора манга ожидает, если его произведение экранизируют.

Современное искусство Японии, в особенности анимационное и изобразительное – это культурное явление, которое вызывает не только интерес, но и нуждается в дальнейшем изучении.

Список использованных источников:

1. Иванов Б. А. Введение в японскую анимацию.– М: Эзенштейновский центр исследований кинокультуры. 2002. – 336 с.
2. Штейнер Е. С. Манга Хокусая: Боги и люди.– М: АСТ. 2022.–322 с.
3. Thompson J. Manga: The Complete Guide. – New York: Del Rey Books, 2007. – 556 p.
4. Савельева. А. Мировое искусство. Мастера японской гравюры. – М: Кристалл. 2007. – 208 с.
5. Schodt, Frederik L. Manga! Manga! The World of Japanese Comics. – Tokyo: Kodansha International. 1986. – 260 p.

© Андрианова Э.В., 2023

УДК 347.782.5

ТЕАТРАЛЬНАЯ РЕФОРМА А. АППИА И Г. КРЭГА

Анисимова А.А.

Научный руководитель Гордеева М.Н.

*Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования*

*«Российский государственный университет им. А.Н. Косыгина
(Технологии. Дизайн. Искусство)», Москва*

Наибольшее влияние на искусство сценографии конца XIX – начала XX века оказали два человека. Один – Адольф Аппиа, художник и архитектор из Швейцарии, путь которого на сцену лежал через музыкальное образование. Второй – Гордон Крэг – английский актер, выросший в театре, и оставивший сцену, ради того, чтобы стать художником и режиссером.

Аппиа и Крэг – два мастера, стремившиеся к переменам в театре, но идущие к цели разными путями. Их встреча произошла в 1914 году, на международной выставке театрального искусства в Цюрихе [3]. Находки

мастеров в области оформления сценического пространства отличались новизной на фоне уже ставших привычными «картинных» декораций.

Аппиа, имея архитектурное и музыкальное образование, обратил внимание на то, что в современном ему театре, есть значительная доля несоответствия музыкальной и визуальной составляющей спектакля. Этот момент привел его к тому, что он стал искать новые средства выразительности для постановок его любимого композитора Рихарда Вагнера.

Аппиа воплотил концепцию музыки немецкого композитора в своей сценографии, свете и пластике. Скандинавская мифология, восходящая к древнегерманской, отображается на эскизах Аппиа бесконечными пространствами, уходящими за пределы зеркала сцены. Яркое ровное освещение заднего пространства контрастно фронтальным декорациям первого плана, где размещены камни и уступы, словно поднимающиеся из недр планеты. Место действия отрешено от реальности, а время размыто. Все элементы поддерживают вневременную исключительность эпического нарратива Вагнера.

Цель Аппиа – визуализировать, материализовать музыку в спектакле. В ранних эскизах он создавал пространство дикое и вместе с тем дружественное человеку.

Однако, при всей новизне и свежести взглядов, сценография все еще не была главным определяющим элементом творчества Аппиа. В 1903 году на частной сцене Парижа он поставил спектакль, посетить который, могли только избранные лица. Отклики зрителей разнились, вместе с тем они вызвали небывалый интерес к взглядам Аппиа.

Несколько позже он выбрал для своих постановок «Кармен» Ж. Бизе и «Манфред» Р. Шумана. В «Кармен» рисованные кулисные декорации виноградной лозы, озаренные луной, Аппиа заменил освещением. Сценический свет подавался так, словно сияние луны, проходящей через виноградные листья, отбрасывали тень. В «Манфреде» Аппиа, использовал цветное освещение, при помощи которого обозначал места действия, например, красными и черными фильтрами подсвечивал преисподнюю. Работа Аппиа заслужила похвалу со стороны критиков-современников [5].

В 1906 году художник познакомился с профессором женеvской консерватории – Э. Жак-Далькрозом, который изучал взаимовлияние музыки и пластики. Открыв для себя такой новый элемент, как ритм, Аппиа создал серию эскизов – «Ритмическое пространство» (1909-1910 гг.), для работы с учениками, в основанном Жак-Далькрозом Институте Ритма в Хеллерау [2].

В поздних работах Аппиа появляются архитектурные компоненты, которые поддерживают ритмику постановок. Безграничное пространство теперь «освоено и обжито» архаичной цивилизацией. Геометрию и направление сцене давали пандусы, колонны, пролеты. По этим

первоэлементам мира, созданного Аппиа, передвигались актеры, плавно перемещаясь по пандусам, резко и ритмично – по лестницам.

Результатом совместной работы современного метода «ритмопластики» и нового взгляда на сценографию стала постановка оперы К. Глюка «Орфей и Эвридика» в Хеллерау (1912-1913 гг.).

Актеры размещались на лестнице, которая стала основообразующей частью сцены (не считая освещения). В начале лестница формировалась из трех пролетов. Первый ряд ступеней обращен в профиль к зрителю, второй нисходил до пола и почти доходил до кресел зрителей. Занавес не отделял зрительный зал от сцены. Позднее к декорациям добавились ткани синего и белого цветов. Синие – покрывали видимую зрителем часть лестницы, белые – стены.

Не малую роль в задумке Аппиа сыграло освещение. Свет в зрительном зале не выключался, а освещение сцены намерено было усилено. Это было сделано, чтобы стереть между ними границу. В самом зрительном зале все пространство (стены, потолок) было обтянуто белой материей, которая скрывала за собой множество ламп, что создавало приглушенный, рассеянный свет. Интенсивность освещения можно было регулировать по желанию – усилить или смягчить.

Другим мастером, который шел во многом похожим путем, в области представления о том, как должно выглядеть современное театральное-декорационное искусство, был Гордон Крэг.

Его первой режиссерской работой стала постановка оперы Г. Пёрселла «Дидона и Эней», которая была представлена публике в Хемпстеде в 1900 году.

Здесь, также как и в «Орфеи и Эвридике» Аппиа, главную выразительную нагрузку нес свет. Крэг разделил осветительные приборы на две части: одна располагалась над сценой, на специальном помосте, а другая – в глубине зала. При их помощи мастер вертикально и горизонтально направленными лучами менял пространство, создавал необходимые тени, изменял атмосферу действия. Немаловажное значение играл в постановке цвет. Красные тона, вызывающие чувство трагедии, ближе к концу сменялись торжествующими зелеными и синими оттенками.

Позднее Крэг развивал свои идеи в области сценографии в постановках Г.Ф. Генделя, Х. Ибсена, особое внимание уделял трагедиям У. Шекспира.

Следующими этапами в становлении сценографии Крэга становятся конструктивные, геометрические объемы и динамическое освещение. Плоские декорации он заменил новой архитектурой, создаваемой при помощи ширм, пилонов, кубов, лестниц, стремительно поднимающихся вверх за пределы зеркала сцены. Принцип подвижных элементов, присутствующих на сцене, позволял быстро изменять пространство, формировать необходимую по ходу спектакля атмосферу. Даже действие,

происходящее в естественной природной среде, подчинялось этому принципу. Пространство сцены становилось действующим лицом спектакля.

В 1908 году Крэг начал работу над постановкой пьесы У. Шекспира «Гамлет» в Московском Художественном театре. Начинаясь спектакль без привычного занавеса, что давало возможность зрителям видеть приготовления сцены, расстановку ширм, которые стали основным элементом декораций для этого спектакля. Представление начиналось с того, что постепенно выключался свет и внезапно тонким лучом пробегающим по ширме он появлялся вновь. Едва различимые лучи отражали тень, принадлежащую отцу Гамлета. После свет расплывался, освещая все пространство сцены.

При всей новизне, созданных Крэгом декорациях, прийти к абсолютному согласию в работе с К. Станиславским у него не получилось. В. Качалов, который играл Гамлета, делал все по-своему. Только одна сцена была сыграна так, как желал того Крэг. В сцене «Мышеловки» он наставлял Качалова, говорил ему о важности движения Гамлета на сцене, подобно молнии.

Свет в «Мышеловке» тоже претерпел изменения. Изначально Л. Сулержицкий установил освещение вопреки идеям Крэга. Позже Станиславский все же согласился изменить свет в соответствии с задумкой английского режиссера.

Пространство, освещение, цвет, движение – все это стало основными средствами выразительности Крэга. Замысел его спектакля раскрывался как через актерскую игру, так и через сценографию. Свет Крэга стал одним из основных элементов спектакля. Лучи выделяли необходимые элементы декораций, равномерно освещали сцену или бликами создавали образы, скользящие по передвигаемым ширмам [1].

Отказываясь от избыточной декоративности сцены XIX века, Крэг отображал общий замысел спектакля. Все в его сценографии было подчинено символизму. Никаких лишних вещей, только актеры и подчиненное геометрии пространство ширм и света. Мир героев – тюрьма.

Если сценическое пространство Аппиа неразрывно связано с человеком внутри него – оно пластично и природно, сцена, выстраиваемая Крэгом, напротив – враждебна и коварна. Мир и герой у него противостоят в бесконечных коллизиях.

Аппиа в своих работах возвышает героя над сценой. Для этого он пользуется «пьедестальной» архитектурой (лестницы, пандусы), которая становится местом действия для ритмичного движения исполнителей. Не используя многообразие насыщенных цветов, приглушая свет, делая его мягче, Аппиа создавал пространство радужное как по отношению к актеру, так и к вовлеченному в действие зрителю.

Сцена Крэга тоже динамична, но пространство служит не для возвышения героя пьесы, а для его подавления. Массивные пилоны, настораживающий, где-то агрессивный свет, объем, рвущиеся молниеносные движения – все элементы сдавливают, сковывают героя, представляя из себя тюрьму для него.

Два автора, разных в своих представлениях, создали наследие, к которому обращаются театры до сих пор. Работы Аппиа перерабатывались В. Мейерхольдом, Й. Свободой, А. Таировым и др. Идеи Крэга нашли свое отражение в творчестве Л. Йеснера, А. Эстер, Р. Альё, Ю. Любимова, Д. Боровского и т.д.

Книги обоих авторов издают по сей день, проходят выставки их эскизов, теорию мастеров преподают в театральных ВУЗах мира. Аппиа и Крэг вошли в историю как экспериментаторы сцены, которые смогли объединить героев и пространство сцены так, чтобы те жили в едином идейном потоке.

Список использованных источников:

1. Бачелис Т. И. Эволюция сценического пространства. (От Антуана до Крэга) // В кн.: Западное искусство XX века. М.: Наука, 1978. С. 148–212.

2. Березкин, В. И. Искусство сценографии мирового театра: От истоков до середины XX в. / В. И. Березкин; Гос. Ин-т искусствознания. - М.: Эдиториал УРСС, 1997. – 541 с.

3. Бобылева, А. Л. Хозяин спектакля. Режиссерское искусство на рубеже XIX-XX веков / А. Л. Бобылева; Гос. Ин-т искусствознания. - М.: Эдиториал УРСС, 2000. – 168 с.

4. Волконский, С. М. Художественные отклики. / С. М. Волконский; Кн. Сергей Волконский. - СПб.: Аполлон, 1912. – 223 с.

5. Ульянова, А. Б. Театральная концепция и режиссерско-сценографическая деятельность Адольфа Аппиа: дис. кандидата искусствоведения: 17.00.01 / А. Б. Ульянова. – СПб., 2009. – 161 с.

© Анисимова А.А., 2023

УДК 72.021.2

ХУДОЖЕСТВЕННОЕ ПРОИЗВЕДЕНИЕ КАК ИСТОЧНИК ВДОХНОВЕНИЯ ДИЗАЙНЕРА

Асютина М.А., Домовцева Н.В.

*Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования*

*«Российский государственный университет им. А.Н. Косыгина
(Технологии. Дизайн. Искусство)», Москва*

В настоящее время дизайн охватывает практически все сферы жизни человека, и объектов, с которыми работает дизайнер, всегда очень много. Задача дизайнера, это не только творческая деятельность, но и строгие

расчеты и прогнозирования, позволяющие сделать объект визуально привлекательным и, главное, удобным в использовании, эргономичным. Поэтому можно сказать, что в проектировании чего-либо дизайн является совокупностью последовательной деятельности, связанной с искусством, исследованием, моделированием и конструированием. Первоначально приступая к проектированию, отталкиваемся конечно же от идеи, а основана она на вдохновении чем-либо.

При проведении данного исследования, темы источника, вдохновляющего на идею, принимали во внимание потребителя как клиента избирательного и требовательного на рынке. Рассматриваемый в данной статье подход достаточно заманчивый и преимущественный вариант, так как выбранный источник для вдохновения, является ярким узнаваемым художественным произведением, переосмысленный и внедренный в разнообразные концепции и проекты, хорошо принимаемый «зрителем».

Беря во внимание тему художественное произведение, имеем в виду произведение, автора или целого течения изменившие мир и вошедшие в классику мирового искусства, проверенное временем, вызывающее эмоции и коммуникационное доверие.

Примеров, иллюстрирующих вдохновение от художественных произведений в истории дизайна довольно много. Одной из отраслей является мода. Коллекции и показы часто вдохновлены работами какого-либо художника или целым течением. Так Ив Сен-Лоран в своей коллекции 1965 года использовал картины Пита Мондриана (рис. 1). Поместив ассиметричные цветные прямоугольники на трикотажные платья простого кроя без рукавов и воротников, он обрёл небывалый коммерческий успех [1]. Такое решение носило и технический характер – черные линии, обрамляющие цветные квадраты, скрывали швы. Работы этого художника послужили вдохновением и другому дизайнеру, теперь уже в промышленной сфере – Герриту Ритвельду. В 1918 году он придумывает известный красно-синий стул (Red Blue). Главные идеи, которые преследовал автор – визуальная чистота, простота формы и отсутствие декоративных излишеств. И колористическое решение из синего и красного цветов с дополнением желтым и черным, решённое в стиле Мондриана, дополнило его.



Рисунок 1 – Слева направо: «Красно-синий стул» Геррита Ритвельда, платье Ив Сен-Лорана из коллекции 1965 г, «Композиция с красным, синим и желтым» Пита Мондриана

Искусство часто вдохновляло и архитекторов. Так Заха Хадид во время многих интервью признавалась, что на становление её стиля повлияли русские авангардисты. Малевич являлся для неё одной из

ключевых фигур, ведь именно он избавился от всех художественных принципов и традиций. А его архитектоны представляют собой чистые геометрические формы, из которых можно получить различные здания.

В данном исследовании проанализировали, как используя картину в качестве источника вдохновения, дизайнеры выявляют основополагающие формы, их комбинации, пропорции, которые помогают ему передать общее ассоциативное впечатление в новом объекте. В одном случае это тяжелые, приземленные объекты, в другом – легкие, тонкие и летящие формы.

Этот прием может быть применен и в других различных сферах дизайна – при проектировании жилого интерьера для заказчика, тематического парка, малых архитектурных форм. Таким образом дизайнер задействует чувства и эмоции человека, что помогает сделать его проект привлекательным для пользователя.

Одним из наиболее ярких направлений в истории искусства является импрессионизм. Картины данного течения обладают особенным, насыщенным, но в то же время очень гармоничным колоритом. Импрессионизмом, название которого образовано от слова «впечатление» (по одной из картин Клода Моне), любят вдохновляться дизайнеры, оно помогает создать определенное теплое, обволакивающее нежностью ощущение объекту.

Рассмотрим, как можно применить этот метод при концептуальном проектировании реального объекта.

«Кувшинки» Клода Моне – одни из наиболее известных картин в импрессионизме. Это целый цикл из более чем 250 картин, которые художник писал в свои последние 30 лет жизни. Усадьба в Живерни – один из наиболее излюбленных мотивов автора. В создание своего уникального сада Моне вложил много сил. Начав работу над ним в 1893 году, Моне изменяет русло реки Рю, чтобы устроить свой пруд с лилиями. [2] Наиболее известными картинами из серии являются 8 полотен, представленные в двух овальных залах музея Оранжерии. Идея оформить этими цветами и их отражениями помещение округлой формы пришла к художнику в 1896 году. Находясь в этом пространстве, зритель будто переносится в сад художника, пруд с кувшинками, зеркальная гладь воды окружают его. Картины навевают состояние спокойствия и умиротворения.

Передать такое же ощущение решено было создав проект средового объекта. Вдохновившись картиной и принимая во внимание, что большое количество проектов в области дизайна являются актуальными для городской, садово-парковой и в целом ландшафтной организации, важно было провести полноценный предпроектный анализ в этой области. Проанализировав, четко увидели, как переосмыслить её в малую архитектурную форму, например, в мост для объектов у воды.

Можно точно определить, основные формы, использованные художником, круги и овалы, повторяющие очертания листьев и цветов (рис.

2). Они и были взяты за основу проекта малой архитектурной формы пешеходного моста (рис. 3). Так же, как и сами кувшинки, мост может находиться на поверхности воды с помощью понтонных конструкций. Такая конструкция, разделенная на круглые модули позволяет использовать её в различных местах, компоновать их для рек и водоёмов различной ширины. Понтонные мосты не требуют больших финансовых затрат, они легко собираются и разбираются. Такая конструкция может выдерживать большую нагрузку, противостоять ветру и течению реки. Понтоны – это плавучие платформы, которые держатся на поверхности благодаря пустому внутреннему пространству, заполненному воздухом или другим материалом. Между собой они удерживаются с помощью соединительных элементов, в основе которых лежат шарнирные связи или замковые механизмы. Понтонные мосты могут быть использованы на реках и водоемах с переменчивым уровнем воды, на болотистых участках и песчаных отмелях [3].



Рисунок 2 – «Водяные лилии» Клод Оскар Моне, 1916

Расположение непосредственно на воде помогает создать контакт с природой. Дополнением этого является использование природных материалов в отделке – террасной доски. Одни из модулей могут быть использованы для озеленения – на них, как на островках, можно высадить влаголюбивые растения – лабазник, астильба, аир болотный.

Для более протяженных, прогулочных мостов можно предусмотреть ещё один вариант модуля – округлую застекленную зону отдыха. Он выполнен в форме цветка, лепестки которого созданы из цветного оргстекла под колористическое решение картины. Также, как и в овальном зале, человек, входя в него, оказывается в округлом уединенном пространстве, окруженном водной гладью. Цветное остекление создает ощущение переливов света как на картинах импрессионистов. Такое пространство создает легкое затенение, позволяет спрятаться во время небольшого дождя. Зазоры между лепестками дают приток свежего воздуха, не образуя парникового эффекта. Также с двух сторон имеются проходы, позволяющие беспрепятственно проходить посетителям.



Рисунок 3 – Проект пешеходного понтонного моста, вдохновленный картиной Клода Моне «Водяные лилии»

В качестве основного материала застекленной части может выступать оргстекло – материал, отличающийся гибкостью, пластичностью,

ударопрочностью. Благодаря этим свойствам ему легко придать округлые, выгнутые формы. Также существуют инертные к ультрафиолету и шумозащитные разновидности. Оргстекло может быть матовым или глянцевым, равномерно окрашенным в любой тон. Оно имеет большую палитру оттенков. Также оно различается по толщине листа. Для ограждений и перегородок используется 12-ти миллиметровое стекло. К преимуществам данного материала также относится влагостойкость, высокая способность светопропускания, легкость (оно в 2,5 раза легче силикатных аналогов), стойкость к воздействию погодных явлений. Оргстекло в 10 раз прочнее обычного, а при разбивании не рассыпается на мелкие кусочки. Также стоит отметить, что оно легко поддается любой обработке, его легко резать, выгибать, гравировать, имеет долгий срок службы и может быть вторично переработан [4]. Колористическое решение такого модуля также может быть вдохновлено картиной. Каждый из «лепестков» окрашивается согласно цветовой палитре полотна, тем самым ещё раз подчеркивая связь с произведением искусства, которым вдохновлен проект.

Таким образом, спроектировав такое концептуальное пространство, которое максимально рационально организовано с точки зрения функционала, осмотра и отвечающее современным требованиям технологического обеспечения такого рода объектов, все это даст высокую эффективности реализации проекта.

Возможностей много и ограничений на предпроектном этапе нет. Производство искусства, его художественная ценность, может не только подсказать дизайнеру форму и колорит будущего проекта, но и задать его особенную атмосферу.

Список использованных источников:

1. Платье – арт-объект: за что женщины до сих пор благодарны художнику Мондриану [Электронный ресурс]– Новый Очаг– Режим доступа: URL: <https://www.novochag.ru/fashion/fashion-trends/plate-art-obekt-za-chto-zhenshchiny-do-sih-por-blagodarny-hudozhniku-mondrianu/> (дата обращения: 11.10.2023).

2. Кинг. Р. Чарующее безумие. Клод Моне и водяные лилии / перевод Захаревич А.Б., Глебовская А. -М: Издательская Группа „Азбука-Аттикус“, 2017. – 528 с.

3. Что такое понтонный мост? [Электронный ресурс] –AlfaCasting – Режим доступа: URL: <https://alfacasting.ru/faq/cto-takoe-pontonnyy-most?ysclid=lnn90htjrg110574700> (дата обращения: 11.10.2023).

4. Оргстекло - популярный материал [Электронный ресурс] – Рекламные материалы– Режим доступа: URL: <https://reklama-mat.ru/articles/orgsteklo-populyarnyy-material/?ysclid=lnn8cj8ja1315766630> (дата обращения: 11.10.2023).

© Асютина М.А., Домовцева Н.В., 2023

Асютина М.А.

Научный руководитель Денисова Е.А.

*Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования*

*«Российский государственный университет им. А.Н. Косыгина
(Технологии. Дизайн. Искусство)», Москва*

Граффити – это, пожалуй, один из самых противоречивых видов искусства. Одни находят в них ценность и важные послы, другие – порчу имущества. За последние годы появилось огромное количество самобытных, уникальных авторов, исследующих в своих работах различную проблематику. Одним из тех, кто пошел ещё дальше и стал создавать «разрушая», стал Алешандре Фарту, известный под псевдонимом Vhils.

Vhils – художник из Лиссабона. Его путь в мир стритарта был вполне типичным – рисование цветных надписей на стенах в подростковом возрасте. Окончив институт искусств в Лондоне, он начинает развиваться в этой сфере. Первые работы он начал создавать на слоях рекламных постеров, наклеенных на ветхих многоэтажках (рис. 1). Это создавало интересный контраст: яркие цвета плакатов и серость, нищета зданий. Снимая бумагу слой за слоем, он создавал на ней портреты людей.



Рисунок 1 – Граффити художника Vhils, созданное на основе рекламных плакатов.

Однако на этом его стиль не перестал формироваться. Вместо привычных для многих граффитистов баллончиков, вёдер с красками, Vhils вооружается абразивными инструментами – молотком, зубилом, перфоратором. Нанеся набросок кистью, художник начинает вытачивать изображение, снимая слои штукатурки и краски. Изредка он дорабатывает это аэрозолем. В итоге на старых стенах выступают портреты людей – знаменитостей и совсем обычных жителей, а иногда и собирательные образы. Впервые такая барельефная техника резьбы по поверхности стен была представлена Алешандре Фарту на выставке VSP group в Лиссабоне в 2007 году и на фестивале Sans в Лондоне в следующем году [1]. Этот подход был признан одним из самых влиятельных в сфере уличного искусства за последнее десятилетие.

Как признавался сам художник, образы одновременно индивидуалистичные и собирательные. Определяется портрет исходя из

места, где он будет создан. Обычно Vhils использует фотографии, вырезки из газет, которые совмещаются с помощью компьютерных программ. Для граффитиста обычные люди представляют больший интерес, чем знаменитости, ведь каждый человек представляет множественность жизни. Часто автор показывает жителей тех самых домов, на которых изображены портреты. Идея этого – сохранить память о прежних хозяевах, будто призраки прошлого смотрят, как живет новый мир. Известные образы он использует, когда хочет своей работой сказать что-то определенное (рис. 2). Так в 2011 году Vhils создает портрет немецкого канцлера Ангелы Меркель, добавляя ей третий глаз, «око провидения». Таким образом он хотел привлечь внимание к проблеме экономического кризиса в Евросоюзе [2]. Изображая портреты знаменитостей в трущобах и заброшенных домах, он сообщает общественности о проблеме бедности.



Рисунок 2 – Портрет Ангелы Меркель, выполненный Vhils, Берлин, 2011.

Сам художник называет свои работы рассказом о времени. Стены не только отражают то, чем мы живем в настоящем, но и накапливают в своих слоях историю. Их можно сравнить с культурными слоями в археологических раскопках, или отложениями пород, демонстрирующими эволюцию Земли [3]. Старые здания создавались из материалов, не рассчитанных на долгое существование, новые же – из более прочных, демонстрирующих нерушимость. Благодаря технологиям эти два полюса соединяются в одном пространстве, стены становятся свидетелями истории данного места. Они накапливают следы деятельности человека, воздействия погоды, грязь и происшествия, показывая человеку историю города. Автор уверен, что отражение времени – это не только видимые следы, но и звуки, поглощенные зданиями, которые, возможно, когда-то получится расшифровать. Каждая работа Vhils – это рефлексия о том, как эти наслоения формируют современного человека, материальное окружение. Они свидетельствуют о переменах, которые в конечном счете формируют идентичность человека, его жизнь, мечты. Другая же идея, которую несут его работы – продемонстрировать, насколько в действительности хрупки кажущиеся нерушимыми конструкции. Каждую работу Vhils считает незаконченной, ведь после него погода, природа внесут в неё свои коррективы. Автор стремится действовать не против них, а заодно. На улице произведение трансформируется под воздействиями этих сил и человека в том числе. Vhils рассматривает эти изменения как часть самого произведения, это неизбежно.

Поиск подходящей стены – довольно трудоемкий процесс. Он не ограничивается подходящим местом, где было бы достаточно большое

скопление людей, обращающих внимание на работу. Важно подобрать необходимые слои материалов, чтобы в итоге портрет получился живым и достаточно контрастным.

Искусство художника – это нечто на стыке монументального искусства, граффити и стрит-арта, даже что-то большее, за пределами этих «ярлыков». Интересна и связь работ с этимологией слова «граффити». Сначала его использовали для обозначения найденных археологами надписей и рисунков на древнеримских стенах. Всё оказалось связанным – резьба, археология и живопись.

Работы Vhils не ограничиваются только улицей, он также создает искусство на продажу, для музеев. Эти два формата дополняют друг друга. К каждому из них требуется разный подход. Иногда уличное искусство оказывается даже требовательнее коммерческого, ведь нужно создать то, что будет привлекать внимание даже среди быстрого городского ритма. Произведения для галерей могут быть более глубокими и сложными, ведь их могут понять люди, разбирающиеся в искусстве. За последнее десятилетие он работал в различных сферах искусства, включая скульптуру, фреску и инсталляцию. В его работах можно встретить двери, оконные рамы, взрывчатку, бетон, световые короба, металл и кирпич. Все это создаёт энергичные текстурные поверхности, которые отражают безостановочную живость городского пространства. Из кажущихся жестокими действиями – сверления, вырубки и взрыва – Vhils создает глубокие символические работы и исследует влияние времени на современную идентичность.

Персональная выставка Vhils «Annihilation» в 2018 году в Over The Influence в Лос-Анджелесе была посвящена глобализации и окружающей среде. Работа «Diminish Series #03» (2017 г.), завершающая шоу, представляла собой большой панорамный городской пейзаж Лос-Анджелеса на стопке рекламных щитов, собранных в виде рельефа на стене. На ярко-белом фоне запечатлены кварталы и небоскребы города, под которыми видны красочные слои рекламных изображений. По бокам работы видны края плакатов, которые повторяют часть геологических пластов Земли и демонстрируются как окаменелость города. В этой работе автор символично связывает экономический рост с его последствиями для окружающей среды, обвиняя массовое потребление и материальные желания [3].

Одна из работ Vhils расположена и в Москве. Это портрет Владимира Маяковского на одной из построек в арт-пространстве «Хлебзавод». Художник выполнил её в день 125-летия русского писателя.



Рисунок 3 – Портрет Маяковского, Vhils, Москва, ул. Новодмитровская, 1 «Хлебзавод».

Современное искусство граффити очень разнообразно. Каждый из авторов стремится обрести свою характерную черту, используя различные графические приёмы. Отличительной особенностью творчества Vhils стало созидание путем «разрушения». Таким образом он переосмысливает историю места, в котором творит, и обращает внимание на важные социальные проблемы.

Список использованных источников:

1. About. – Текст : электронный // Vhils aka Alexandre Farto : [сайт]. – cop. 2023. – URL: <https://vhils.com/about/> (дата обращения: 11.10.2023).

2. Vhils New Mural In Berlin, Germany. – Текст : электронный // Street art news : [сайт] / Streetartnews.net. – cop. 2023. – URL: <https://streetartnews.net/2011/12/vhils-new-mural-in-berlin-germany.html> (дата обращения: 11.10.2023).

3. Vhils. Disrupting urban space with large-scale portraits of everyday heroes. – Текст : электронный // Avant Arte : [сайт]. – cop. 2023. – URL: <https://avantarte.com/artists/vhils> (дата обращения: 11.10.2023).

© Асютина М.А., 2023

УДК 7.067

**ПРОУНЫ Э. ЛИСИЦКОГО
В МЕТОДИКЕ ОБУЧЕНИЯ 3D В ГРАФИЧЕСКОМ ДИЗАЙНЕ**

Базаева Е.Б., Манцевич А.Ю.

*Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования*

*«Российский государственный университет им. А.Н. Косыгина
(Технологии. Дизайн. Искусство)», Москва*

Графический дизайн – это способ визуальной коммуникации, в которой гармонично сочетаются разные графические объекты такие, как текст, фотографии, иллюстрации, диаграммы и другие виды графики. Проекты графического дизайна могут быть выполнены в цифровой, печатной или виртуальной среде. Графический дизайн по сравнению с видами искусств достаточно молод, но его значение не менее важно. Сегодня технологии позволяют развиваться в самых разных областях: брендинг и реклама, полиграфия, анимация, гейм дизайн.

3D моделирование – это процесс создания трехмерной модели по заранее разработанному эскизу или проекту. С развитием технологий 3D медленно, но неизбежно вошло в нашу жизнь. Оно используется в кинематографе, мультипликации, создании компьютерных игр, печати, медицине, рекламе и маркетинге, визуализации архитектуры. Конечно и в сфере дизайна 3D занимает не последнее место. С его возникновением развитие получили такие направления как: дизайн интерьера, дизайн архитектуры и окружающей среды, гейм дизайн, графический дизайн и

многие другие. К тому же каждое из этих направлений будет иметь и дополнительные специализации. 3D в настоящее время помогает воплотить дизайнерские концепции создавая точные, объемные копии объектов, прототип будущего здания, коммерческого продукта.

Большую популярностью пользуется и 3D-печать, которая позволяет напечатать созданную вами или загруженную из интернета модель.

Для графического дизайна 3D – это способ взглянуть за рамки двумерного изображения и вдохнуть в ваш проект жизнь, путём его проработки в объёме и анимации. Развивая навыки работы в 3D, графический дизайнер учится визуализировать свои идеи более уникально и проработано.

Для работы в этой сфере можно использовать планшет, мобильный телефон, компьютер и различные оргтехники. Программ для работы с 3D существует множество, однако наиболее востребованными считаются Maya, 3Ds Max, ZBrush, Cinema 4D и Blender. Blender предоставляет большой спектр возможностей, является бесплатным, а благодаря всевозможным видеороликам работать с ним может научиться каждый.

В освоении трёхмерного пространства помогает пространственное мышление Эля Лисицкого. Эль Лисицкий был одним из первых деятелей искусства, предсказавшим значение технических средств для современных творцов, советский художник и архитектор.

Лазарь Мордухович Лисицкий, более известный как Эль Лисицкий, учился в высшей политехнической школе Дармштадта на архитектурном факультете, что не только сделало его хорошим специалистом в данной области, но и в дальнейшем повлияло на его пространственное мышление. Благодаря знакомству с Казимиром Малевичем в 1919 году в Витебске, Лисицкий открыл для себя революционную концепцию формообразования. Само творчество Лисицкого колоссально изменилось под влиянием супрематизма Казимира. Поэтому невозможно рассматривать работы Лисицкого, не затронув идеи Малевича, которыми он восхищался.

В супрематизме главенствующую роль берет цвет, который придаёт холсту ощущение движения. Живопись же в своей предметности лишена этого. Супрематизм открыл для Малевича новый взгляд на изображение пространства; оно стало в его представлении «бесконечным» и ничем не ограниченным в своей динамике движений. Максимальной динамикой наделены только беспредметные элементы, такие, как простейшие формы на холсте, раскрашенные в разные цвета.

Эти идеи с воодушевлением воспринял Эль Лисицкий. Однако, вознамерился создать свою собственную систему, в которой супрематизм будет на равне с архитектурой. Как архитектор он стремился к созданию новых, целостных форм и для этого обратился к беспредметности супрематизма Малевича. Неологизм «проун» – это «проект утверждения нового», был создан Элем Лисицким и обозначал новую художественную

систему, заключающую в себе идею размещения плоскости с учётом конструктивного построения объёмной формы (рис. 1) [1, с. 182-185].

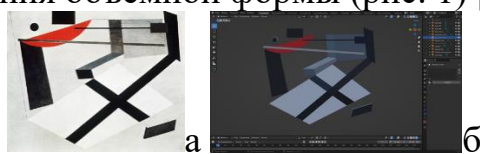


Рисунок 1 – а) Э. Лисицкий. Проун 1920 г.; б) Фронтальная проекция проуна Э. Лисицкого в 3D

Основополагающим термином работ Эля Лисицкого является пространство, но пространство динамическое, расширяющее трёхмерность и трёхмерность трансформирующее. Для него главным принципом взаимодействия является совмещение и наложение рановременных событий и объектов, которые разделены значительными промежутками времени и действуют автономно. Здесь спусковым моментом послужил уновисовский период супрематизма, актуализировавшийся в проунах, где плоскость, виртуальный объём и линия объединились во всеобщую форму [2, с. 6].

Он переводил искусство супрематизма из плоскости в объём, а новые принципы организации архитектурной формы – в плоскость художественных произведений. Изображения были одновременно плоские и объёмные, перспектива прямая и обратная, направление движения воспринимается по-разному и устанавливается произвольно. Наглядным результатом такого интегрирования являются «проуны», представленные в виде аксонометрических изображений, находящихся в равновесии различных по форме геометрических тел. Они являются своеобразными моделями новой архитектуры, которые Лисицкий создает в 1919-1921 гг. [3, с. 106-107].

Методика работы в 3D заключается в следующем. Для работы была использована программа Blender, а предметом визуализации был проун 1920 года (рис. 1б).

Задачей учебного задания было воссоздать оригинальную работу Эля Лисицкого во фронтальной проекции и на её основе создать авторские варианты проуна в видах сбоку и сзади. Таким образом методика изучения 3D графики начинается с представления плоской композиции с условным изображением объёма в пространственном решении форм. Если Эль Лисицкий пространство плоско «упаковывал» в проуны, то в данном задании было необходимо развернуть плоское изображение в объёмную/пространственную форму.

После размещения изображения проуна в пространстве программы, сначала была набрана общая композиция такими формами как: плоскость, куб, сфера и цилиндр (рис. 1б). Здесь стоит продумать, какие формы будут работать в других проекциях композиции. Так, на пример, круг может быть решён при помощи сферы, цилиндра или конуса, которые будут разительно отличаться по своей пластике и динамике формообразующих линий.

Для повышения качества работы были настроены материалы и окрашены все элементы композиции. Зрительно такой подход уточняет модель проуна Эля Лисицкого и создаёт ограниченный список материалов для данной работы.

После завершения этапа присвоения материалов, предстоял творческий процесс компоновки форм относительно друг друга в авторской интерпретации в трёх других проекциях. Ключевой задачей было композиционно грамотно расположить объекты, не нарушая фронтальную проекцию – проун Эля Лисицкого.

После завершения создания трёхмерной композиции. Было принято решение представить её в виде инсталляции. Инсталляция (англ. Installation – установка, размещение, монтаж) – приём художественной экспозиции, благодаря которому произведение или их совокупность активно распространяется в пространстве [4]. Хотелось, чтобы модель не висела в пустоте, а была частью одной из выставок Эля Лисицкого, поэтому была создана «белая комната» – пространство/формат проуна: три плоскости куба условно выступают стенами помещения. Источниками света являются прожектор 15000 w и точечное освещение 1000 w сцены.

В конце задания осталось настроить вид камеры и рендер изображения (рис. 2). Создать рендер всех видов проекций трёхмерной композиции и представить в презентации к заданию.

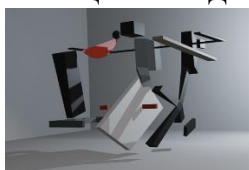


Рисунок 2 – Авторский вариант проуна Э. Лисицкого в 3D

В результате исследования творчества Эля Лисицкого была проведена работа с проунами, разработана методика обучения 3D графике. В ходе работы было выявлено, что концепция Эля Лиситского и его проуны 1920-ых гг. актуальны и работают в помощи дизайнерам-графикам «выйти» из двумерного пространства в объём.

На практике в Blender создана авторская работа в 3D: преобразование композиции в плоскости в трёхмерный объект. Методика позволяет на элементарных формах практиковать пространственное мышление.

Список использованных источников:

1. Иньшаков А.Н. «О будущем в творчестве Эль Лисицкого». Научная статья. [Эл. ресурс] URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/o-buduschem-v-tvorchestve-el-lisitskogo/viewer> (дата обращения 28.09.2023)

2. Котович Т.В., Духовников А.Э. Пангонометрия города: монография/ Котович Т.В., Духовников А.Э. Витебск: ВГУ имени П.М.Машерова, 2020. – 276 с.

3. Лисенкова Ю.В. Образовательные программы по полиграфии Отто Нейрата и Эль Лисицкого. Наука, образование и экспериментальное

проектирование в МАРХИ: Тезисы докладов международной научно-практической конференции профессорско-преподавательского состава, молодых ученых и студентов. – Т. 1. – М. : МАРХИ, 2020. – 568 с.

4. Инсталляция. Большой Энциклопедический словарь. 2000. [Эл. ресурс] URL: https://dic.academic.ru/dic.nsf/dic_fwords/17325/ Инсталляция (дата обращения 28.09.2023)

© Базаева Е.Б., Манцевич А.Ю., 2023

УДК 7.025:535.67:75.023

**ПРЕДРЕСТАВРАЦИОННОЕ ИССЛЕДОВАНИЕ
И ОПРЕДЕЛЕНИЕ МАТЕРИАЛОВ
ИКОНЫ КОНЦА XIX – НАЧАЛА XX вв.**

Балякина Н.О., Третьякова А.Е.

*Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования*

*«Российский государственный университет им. А.Н. Косыгина
(Технологии. Дизайн. Искусство)», Москва*

Иконопись – многослойная темперная живопись, которая требует определенных условий хранения. Однако иконы в действующих храмах подвергаются воздействию копоти, влаги, температурных перепадов, что негативно сказывается на состоянии. Доска, холст, на которых нанесен левкас, красочные слои и защитный слой – лак, олифа, в таких условиях меняют свои линейные параметры, возникают внутренние напряжения, которые передаются вышележащим слоям, жестким и хрупким. Возникает осыпание красочных слоев, если лак – то кракелюры, появляются утраты, зачастую невозможные.

Иконы – объекты как историко-культурного наследия, так и свидетельство бытования, особенностей религиозной атрибутики, характеризующие период, к которому они относятся, иконописной школы и т.д. Проблемы изучения поздней русской иконописи, в основном памятников XVIII–XX вв., представляются весьма актуальными, т.к. произведения этой эпохи не были должным образом изучены и систематизированы. Большая часть исследователей направили свой труд на выдающиеся произведения XI–XV веков, скептически относясь к вещам XVIII–XX вв. Однако, даже малочисленные публикации, посвященные иконописи данного периода, позволяют выделить основные проблемы, с которыми сталкиваются исследователи поздней иконы.

Одной из этих проблем оказывается первичная классификация материала. Так, М.М. Красилин прослеживает в поздней иконописи два направления – линия мастеров Оружейной палаты и линия народных иконописцев [1]. В данной работе рассматривается произведение ремесленно-самодеятельного толка. Подобные недорогие иконы конца XIX

– начала XX вв. получили в простонародье название «краснушки» [2]. Это связано с тем, что большая их часть была написана самыми доступными и дешевыми красками и с очень ограниченной палитрой, чаще всего в три-четыре цвета [3]. Наиболее часто использовались такие пигменты, как охра желтая и красная [2].

Часть подобных икон была написана под оклад [4], в частности исследуемая авторами икона с образом Иверской Богоматери. На подобных подрезных образах изображаются только открытые части тела: по фону контурной линией на данной иконе очерчиваются живописно проработанные лики и руки святых, которые видны сквозь «оконца» оклада.

Появление таких икон связано с широким распространением паровой машины в середине XIX века, благодаря которой можно было массово производить разные сложные предметы из меди или латуни [5]. Такую штампованную ризу мог себе позволить практически каждый, и иконы очень часто писались ремесленниками для готового оклада. С XVIII века распространение получают пышные чеканные оклады, выполненные под влиянием стиля барокко, с преобладанием скульптурного оклада – высокого чеканного рельефа (нередко барельефа) [6]. Если декоративные элементы были накладными, т.е. изготавливались из отдельных элементов, их припаивали к окладу. На рассматриваемой иконе оклад сделан, предположительно, из латуни, с припаянными декоративными элементами.

В подобных иконах зачастую используются дешевые пигменты, а цветовая палитра ограничена: золото имитируется желтым цветом, лики почти однотонные [4]. Для древнерусских икон иконописцы использовали темперные краски, а с XIX века в обиход вошли масляные [7]. Именно масляными красками чаще всего писали народные подокладницы, что позволяет предположить на рассматриваемой иконе наличие масляной росписи.

На покрытие подобных икон всегда используются мягкие лаки – как правило чистая олифа [8]. Левкас всегда кладется тонким слоем и прямо на дерево, без паволоки. Зачастую левкас вовсе не клали на подобные дешевые иконы (однако на изучаемой иконе в местах сколов хорошо видно его наличие). Отсутствуют лессировочные слои.

Для таких икон используются доски из доступных и недорогих пород древесины. Чаще всего это сосна, ель, лиственница. Наряду с этим у них есть существенный недостаток – имеющиеся в них смоляные ходы, при повышении температуры, выделяют находящиеся в них смолы, которые выступают на поверхности доски, в некоторых случаях прямо на живописном слое. Для данной иконы использовалась сосновая доска, т.к. сосна по цвету темнее, имеются более крупные смоляные ходы по сравнению с другими хвойными породами, и для нее не свойственны такие свилеватость и сучковатость, как для ели [9].

На рассматриваемой иконе также выполнена надпись (по доске выцарапано, предположительно, число 44). Это может позволить определиться с классификацией и датировкой более ценных икон, т. к. подпись мастера на иконе становится частым явлением со второй половины XVII века, однако надписи на народной иконе возникли из практической необходимости. Они служили памяткой и теряли свое значение после получения заказа. Процарапанные на основе или выполненные карандашом, они имеются на большинстве народных икон, и не всегда поддаются прочтению [10].

К сожалению, в данный момент, несмотря на широкое распространение подобных народных икон, их сложнее всего датировать, а также как-либо классифицировать – чуть ли не каждая подобная икона представляет особый тип.

Список использованных источников:

1. Красилин М. М. Памятники искусства XVII – начала XX вв. в немусейных собраниях Москвы. - Художественное наследие: хранение, исследование, реставрация: сб. статей / ВНИИ Реставрации – [Вып.] 13. М., Искусство, 1990. С. 127–162.

2. Каменская Е. Ф. Иконы-«краснушки». – В кн.: Вопросы русского и советского искусства. ГТГ. Вып. 3. М., 1973.

3. Тарасов О. Ю. Русские иконы XVIII – начала XX века на Балканах. - Славяноведение, 1990, N 3, с. 49 - 70.

4. Басова Марина. К вопросу типологии церковной живописи XIX – начала XX века // Русская поздняя икона от XVII до начала XX столетия: Сб. статей. – М., 2001. – С. 263–270.

5. Вальчак Дорота. Икона в сияющем окладе в каждом доме. Подокладные (фолежные) иконы в России на рубеже XIX-XX вв. // Studia Humanitatis. 2021. №4. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/ikona-v-siyayuschem-oklade-v-kazhdom-dome-podokladnye-folezhnye-ikony-v-rossii-na-rubezhe-xix-xx-vv> (дата обращения: 14.10.2023).

6. Субботина Е.В. Окладные иконы конца XVIII – начала XX века в собрании приморской картинной галереи // Искусство Евразии. 2022. №2 (25). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/okladnye-ikony-kontsa-xviii-nachala-xx-veka-v-sobranii-primorskoy-kartinnoy-galerei> (дата обращения: 14.10.2023).

7. Генрих Бочаров. О некоторых направлениях в иконописи XVIII-XIX веков // Русская поздняя икона от XVII до начала XX столетия: Сб. статей. – М., 2001. – С. 263–270.

8. Наумова М.В. Реставрация икон: Методические рекомендации. -М., изд-во ВХНРЦ им. академика И. Э. Грабаря, 1993–VII, 226 с.

9. Мукин И. М. - Музейная реставрация мебели, 2003

10. Надежда Гаврилова - Надписи XVIII-XIX веков на иконах саратовского края. // Русская поздняя икона от XVII до начала XX столетия: Сб. статей. – М., 2001. – С. 263–270.

© Балякина Н.О., Третьякова А.Е., 2023

УДК 791.44.02

ИСТОРИЯ РАЗВИТИЯ ТЕХНОЛОГИЙ СОЗДАНИЯ СПЕЦИАЛЬНЫХ ЭФФЕКТОВ ДЛЯ КИНОФИЛЬМОВ

Баранова Е.Н.

Научный руководитель Каршакова Л.Б.

*Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования*

*«Российский государственный университет им. А.Н. Косыгина
(Технологии. Дизайн. Искусство)», Москва*

В создании современного кино важную роль играют спецэффекты, позволяющие создавать невероятные и захватывающие визуальные образы. С появлением и развитием компьютерной графики, спецэффекты стали как никогда реалистичными. Сейчас, с помощью технологий можно создать буквально, что угодно. Однако, несмотря на все достижения в области компьютерной графики, некоторые классические методы спецэффектов, разработанные до появления продвинутых технологий, до сих пор остаются актуальными и используются в киноиндустрии. Многие из них стали прорывными, изменили судьбу кинопроизводства и влияют на создание спецэффектов до сих пор.

Задача данной статьи рассмотреть виды спецэффектов в докомпьютерную эпоху и проследить за тем, как они влияли и продолжают влиять на искусство в киноиндустрии.

Одним из важных методов является использование зеркал для создания иллюзии общего неразрывного пространства. Этот метод был придуман в начале 20 века оператором Эженом Шюфтаном. Он предложил расположить полупрозрачное зеркало под углом в 45° между камерой и миниатюрой, чтобы создать иллюзию объединенного пространства. Макет, изображающий здание или иное помещение, отображался в зеркале. В этом же зеркале, благодаря полупрозрачности стекла, были видны и актёры. Все это в совокупности и создавало иллюзию единого пространства.

Подобный спецэффект используется и для уличных съемок. Зачастую с реальными декорациями комбинируются съёмки с помощью макетов. Данный метод называется домакеткой. В процессе домакетки создается частичный макет декорации, который устанавливается прямо перед камерой. Чтобы создать единое пространство, полноразмерные декорации и актёры располагаются намного дальше. Это позволяет создать эффект

объединенного пространства и визуально сделать миниатюры более реалистичными.

Это метод съёмок оказался прорывным и стал использоваться во множестве кинолент. Для упрощения работы была создана формула, которая может облегчить расстановку объектов в кадре при использовании миниатюр. Для этого нужно умножить расстояние от модели до камеры на размер модели, тогда полученное число будет соответствовать лучшему расстоянию от фона до модели. Это поможет создать правильное масштабное соотношение и достичь реалистичности визуальных эффектов.

Помимо использования зеркал, зачастую при съемке кинокартин использовалась так называемая «блуждающая маска». Суть этого эффекта – комбинированные съёмки. При использовании «блуждающей маски» часть актёров снимали в одном месте, а часть – в другом, после чего кадры с теми и другими накладывались. В результате казалось, что все актёры взаимодействуют в одном пространстве.

В 1916 году оператор Фрэнк Уильямс придумал снимать актеров на фоне черного бархата, который, как было известно, на негативе становился прозрачным. После того, как нужный материал был отснят, была создана позитивная копия на специальной высококонтрастной пленке. При использовании финального позитива черное пятно закрывало область, где находились персонажи, и позволяло впечатывать в него снятый в другом месте фон. Затем актеров впечатывали в незасвеченную область на исходном негативе, а фон закрывали контрмаской.

Несколько позже, в 1950-е годы, была использована рирпроекция. Она позволяла проектировать нужный фон сразу же в процессе съёмок. Это значительно облегчало работу, как актёрам, так и съёмочной группе, поскольку все сразу понимали точное расположение объектов на локации.

При использовании рирпроекции, на месте съёмок, за спинами актёров, устанавливался большой полупрозрачный экран. За экраном в это время располагался проектор. В момент съёмок данный проектор проецировал на экран нужный фон. Тот, в свою очередь, записывали заранее, причём он мог быть, как статичный, так и динамичный. Основная камера всегда находилась ровно напротив актёров и фона, из-за чего и создавалась иллюзия общего пространства.

Таким же прорывным и популярным в своё время стал оптический эффект, известный как долли-зум или транстрав, который создает впечатление, что предметы на переднем плане остаются неподвижными, в то время как фон отступает назад. Этот эффект был впервые использован в фильме «Головокружение» Альфреда Хичкока в 1959 году, чтобы передать чувство страха высоты.

Для создания вертиго-эффекта требуется широкоугольный объектив, штатив и что-либо, на чем можно плавно перемещать камеру. Чтобы воссоздать эффект, нужно либо приближаться к объекту, одновременно

отдаляя камеру назад, либо использовать обратный зум и двигать камеру вперед.

Это довольно тяжёлый и кропотливый труд, поскольку требуется время, чтобы почувствовать изменение фокусного расстояния и сопоставить его со своей скоростью движения (или скоростью движения объекта, на котором вы перемещаете камеру). Однако, такой спецэффект всегда выглядит эффектно и заставляет зрителя внимательно следить за происходящим на экране. Чаще всего данный приём используется в случаях, когда требуется передать негативные эмоции персонажа: страх, панические атаки, шок и удивление, головокружение и тому подобное.

Ещё более сложным считается приём с названием Arrow cam. Данный эффект получил свое название благодаря сцене из фильма «Робин Гуд: Принц воров» 1991 года. Однако, это не был первый раз, когда использовали данный спецэффект.

Впервые Arrow cam был придуман, во время съемок шестого эпизода «Звездных войн» Джорджа Лукаса, где участвовал изобретатель стедикама Гаррет Браун. Его задачей было снять быструю погоню через густой лес, где деревья были очень плотно расположены по отношению друг к другу. Браун использовал камеру, способную снимать один кадр в секунду, и двигался по заранее определенному маршруту, сохраняя постоянное расстояние до земли и целясь в одну точку. Затем снятый материал был ускорен до 24 кадров в секунду.

Метод Arrow cam позволял создавать динамические сцены задолго до появления специализированных программ. Этот процесс съёмок всегда долгий и кропотливый, однако, при чёткой и правильной работе, результат будет неотличим от настоящего быстрого движения.

Рассмотрев вышеперечисленные примеры спецэффектов до появления компьютерной графики, мы можем чётко проследить историю их развития. Многие из этих методов используются и сейчас, не смотря на возможность заметить их компьютерными технологиями. Это обусловлено несколькими факторами, учитывая финансы и доступность.

Мы можем сделать вывод, что докомпьютерные спецэффекты во многом определили путь развития всей киноиндустрии. Большинство современных спецэффектов в той или иной части базируются на старых методах или идеях. Так, к примеру, до сих пор используются экраны заднего фона. Только теперь нужное окружение добавляют не с помощью проектора, а с помощью компьютерной графики.

Визуальная составляющая, её качество и дизайн, являются главной чертой кино, поэтому очень важно и дальше развиваться в этой сфере, стараясь улучшить визуальные эффекты и добиться максимальной правдоподобности изображения.

Список использованных источников:

1. Дёмин К. Шесть визуальных эффектов в видео, которые можно сделать самому. [Электронный ресурс]. 2022. URL: <https://www.fotosklad.ru/expert/articles/6-vizualnyh-effektov-v-video-kotorye-mozno-sdelat-samomu/> (Дата обращения: 15.10.23)
2. Липина А. Дело техники: Краткая история спецэффектов. [Электронный ресурс]. 2019. URL: <https://www.kinopoisk.ru/media/article/3376480/> (Дата обращения: 17.10.23)
3. Краковецкий А. История спецэффектов в кинематографе. [Электронный ресурс]. 2014. URL: <https://habr.com/ru/companies/asus/articles/229065/> (Дата обращения: 18.10.23)
4. Журнал Шоумастер. Рир-экран. [Электронный ресурс]. 2023. URL: <https://www.show-master.ru/dictionary/rear%20screen.html> (Дата обращения: 18.10.23)

© Баранова Е.Н., 2023

УДК 75.03

ВЛИЯНИЕ ХРИСТИАНСКОГО ИСКУССТВА НА ЖИВОПИСЬ К.С. ПЕТРОВА-ВОДКИНА

Баскакова М.Б., Седова Р.И.

*Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования*

*«Российский государственный университет им. А.Н. Косыгина
(Технологии. Дизайн. Искусство)», Москва*

Кузьма Сергеевич Петров-Водкин (1878-1939 гг.) – российский и советский живописец, график, теоретик искусств, драматург, писатель, педагог. В 1930 году получил звание заслуженного деятеля искусств РСФСР. Художник проходил обучение и в классах Ф.Е. Бурова в Самаре (1893-1895 гг.), и в Центральном училище технического рисования (сейчас – СПГХПА им. А.Л. Штиглица) (1895-1897 гг.), и в Московском училище живописи, ваяния и зодчества (1897-1904 гг.) у ведущих педагогов В.А. Серова, К.А. Коровина, Л.О. Пастернака, Н.А. Касаткина, и в частной школе Антона Ажбе в Мюнхене (1901 г.), и в студии Филиппо Коларосси и других частных академиях Парижа (1905-1908 гг.). Он также совершил множество заграничных поездок по Европе, Северной Африке, черпал вдохновение, изучая традиционную культуру России и других советских республик [1].

В живописных работах Петрова-Водкина соединились влияние мастеров итальянского Возрождения и других образцов европейского искусства с основами русской академической школы. Также на художественный стиль Петрова-Водкина повлияли его современники –

коллеги художника, участие в творческом объединении «Мир искусства» и разнообразие течений и направлений искусства конца XIX – начала XX вв.

Но несмотря на многообразие, отсутствие единого начала, творчество художника имеет четкую линию развития, ему присущи единство, целостность, узнаваемость. В живописи Петрова-Водкина прослеживаются религиозные мотивы, символистическая образность, особенное художественное исполнение.

Целью данной работы является обозначение особенностей влияния христианского искусства на живопись К.С. Петрова-Водкина [2].

Кузьма Петров-Водкин родился и вырос в Хвалынске, в Саратовской губернии. Волжская природа, сохранившиеся в провинциальном городе традиционные уклады, происхождение из среды старообрядцев сыграли значительную роль в становлении будущего художника. Здесь, в Хвалынске, в двенадцатилетнем возрасте он познакомился с иконописцами, наблюдал процесс создания иконы и сам участвовал в их написании [3]. Впоследствии художник неоднократно будет выполнять работы на библейские сюжеты. Среди них – майоликовое панно «Богородица с младенцем», выполненное в 1904 году для оформления фасада церкви ортопедического института доктора Вредена [4], фреска «Благовещение» (1913 г.) в Морском соборе в Кронштадте [5]. Помимо монументальных работ на религиозную тему выполнены и станковые произведения, например, «Изгнание из рая» (1911 г.), цикл рисунков пером на сюжеты Евангелия от Иоанна (1919 г.) [4].

С точки зрения обращения к древнерусской традиции, работы К.С. Петрова-Водкина можно поделить на три группы:

работа иконописца (произведения, о которых говорилось выше);

художественные работы, в названии которых автор обозначает обращение к религиозным мотивам и образам, напрямую заявляя о программе интерпретации евангельского образа;

произведения, в которых влияние древнерусского искусства угадывается в результате сопоставительного анализа.

Наиболее часто Петров-Водкин в своем творчестве обращается к образу Богородицы: «Богородица Умиление злых сердец» (1914-1915 гг.), «Мадонна с младенцем» (1922 г.), «Богородица с младенцем» (1925 г.). Изображения Богородицы не соответствуют традиционному изображению иконы в православной традиции, но, тем не менее, обладают особой выразительностью и одухотворенностью [4]. Тема материнства переносится и на мирские сюжеты: «Мать (Деревенская Мадонна)» (1915 г.), «1918 год в Петрограде (Петроградская Мадонна)» (1920 г.), «Материнство» (1922 г.), «Первые шаги» (1925 г.).

Названные картины с точки зрения интерпретации образа Богородицы продолжают традиции древнерусского культа материнства; в них отсутствует европейская куртуазность; Богородица выступает либо как

мать, либо как заступница («предстоятельница»), попечительница, молящая о защите и прощении. Этот образ вписывается в общий эмоциональный настрой времени Первой мировой войны, революционных ситуаций. Например, образ Богородицы на картине «1918 год в Петрограде» созвучен образу матери в стихотворении А.А. Блока «Коршун» (1916 г.) своей двуплановостью, незаплаканной красотой. Культ Богородицы в творчестве художника отражает его привязанность к собственной матери, Анне Пантелеевне, а также к собственной семье.

Колористически большинство своих работ Петров-Водкин выстраивает на гармонии основных цветов спектра: красного, желтого, синего. Как в иконописи, художник использует локальные цветовые пятна, не выходящие за пределы контура, с особыми нюансными отношениями («Мальчишки», 1911 г., «Купание красного коня», 1912 г., «Девушки на Волге», 1915 г.) [6].

На многих портретах, созданных Петровым-Водкиным, люди изображаются с наклоненной головой («Голова юноши», 1910 г., «Девушки на Волге», 1915 г., «Девушка в сарафане», 1928 г.), как и на иконах («Архангел Гавриил (Ангел Златые Власы)», XII в., «Апостол Павел», 1408 г., Андрей Рублев).

Художник стремился изобразить человека и окружающий мир в его постоянной изменчивости и движении как частицу космоса, поэтому использовал в своих работах принцип «сферической», или «наклонной», перспективы. Благодаря ей, по замыслу автора, зритель должен был духовно воспарить и ощутить состояние полета и невесомости («Полдень. Лето», 1917 г., «Утренний натюрморт», 1918 г., «Весна», 1935 г.). «Обратная» перспектива (Раушенбах, Флоренский) расширяет пространство иконы; благодаря этому не только человек смотрит на икону, но и икона (Бог) смотрит на человека («Троица», первая треть XV века, Андрей Рублев, «Богородица с Младенцем на престоле», 1689 г., «Успение Богородицы», 1499-1500 гг., Дионисий) [7]. Как и на иконах, на живописных полотнах Петрова-Водкина происходит отказ от «жизнеподобия», противопоставление выразительности изобразительной точности.

Живопись Петрова-Водкина, носящая светский характер, также содержит библейские аллюзии. Такова, например, одна из самых известных работ художника – «Купание красного коня» (1912 г.). Произведение ассоциируется с иконописным образом Георгия Победоносца. Другая трактовка произведения – воплощение образа Архангела Михаила Воеводы. Полотно «После боя» (1923 г.) отсылает к композиции иконы «Троица», к идее жертвы [2].

Творчество Кузьмы Петрова-Водкина относится к направлению символизма. Символизму присущи использование многозначных символов, философия, мистицизм, ощущение таинственности и связи с вечностью, идея «двоемирия» – существование мира реального и потустороннего.

Символисты обращаются к образам иконы, храма. Эти черты находят отражение в живописных полотнах художника [8].

На протяжении всего творческого пути К.С. Петров-Водкин обращается к религии: библейским сюжетам, православной иконописи. В его творчестве отразилась вера в благородство, одухотворенность человеческой натуры., привязанность к родной земле, семье.

Художник обращается к культуре и истории своего народа, размышляет об устройстве мира, роли человека. В одной из его статей есть высказывание, которое не теряет своей актуальности и в наши дни: «Крылья народа – есть его искусство».

Список использованных источников:

1. Петров-Водкин Кузьма Сергеевич // Коллекция Государственного Русского музея: [сайт]. – URL: https://rsmuseumvrm.ru/reference/classifier/author/petrov_vodkin_kuzma_sergeevich/index.php?show=asc&p=0&page=4&ps=20#slide-1

2. Адаскина, Н. Л. К. С. Петров-Водкин. Жизнь и творчество / Н. Л. Адаскина. – М. : БуксМАрт, 2014. – 360 с. – ISBN 978-5-906190-20-8.

3. Петров-Водкин, К. С. Пространство Эвклида / Кузьма Петров-Водкин. – М. : Эксмо, 2019. – 384 с. - ISBN: 978-5-04-101119-2.

4. Христолюбова, Т. П. Библейские мотивы в творчестве К. С. Петрова-Водкина: сакральное и обыденное / Т. П. Бородина // Мир науки, культуры, образования. – 2011. – № 4 (29).

5. Бородина, В. И. «Благовещение» К. С. Петрова-Водкина из Морского собора в Кронштадте / В. И. Бородина // Золотая палитра. – 2014. - № 2 (11). – 96 с.

6. Великанова, Л. Ю. «Сферическая» перспектива как составная часть творческого метода К. С. Петрова-Водкина : автореф. выпускной квалификационной работы бакалавра : 50.03.03 / Великанова Людмила Юозапасовна ; СГУ имени Н. Г. Чернышевского. – Саратов, 2021. – 11 с.

7. Никольский, М. В. Символика цвета в уставной православной иконописи. / М. В. Никольский // Социально-экономические явления и процессы. – 2013. - № 3 (049).

8. Христолюбова, Т. П. Идеи русского символизма как основа художественной картины мира К. С. Петрова-Водкина. / Т. П. Христолюбова // Идеи и идеалы. – 2011. - № 4, т. 2.

9. Кантор, М. К. Свидетель истории. Художник Петров-Водкин. / М. К. Кантор // Story. – 2014. – № 9 (73) – 74-88 с.

10. Грибоносова-Гребнева, Е. В. – Образ высоты в творчестве К. С. Петрова Водкина. / Е. В. Грибоносова-Гребнева // Искусствознание. – 2012. - № 3-4.

© Баскакова М.Б., Седова Р.И., 2023

ПРИМИТИВИЗМ В ИСКУССТВЕ

Баскакова М.Б., Смирнова А.С.

*Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования**«Российский государственный университет им. А.Н. Косыгина
(Технологии. Дизайн. Искусство)», Москва*

Искусство в истории человечества всегда играло одну из ключевых ролей, так как является отражением действительности, отвечающим на малейшие изменения в обществе. Разнообразие стилей в искусстве появилось в период общественных изменений, сопровождающихся научной и промышленной революцией. Несмотря на многообразность художественных течений, основной их концепцией был поиск нового, отказ от академизма и устоявшихся норм, упрощение и незамысловатость образов. Таким образом в конце XIX века появляется направление – примитивизм, которое пользуется популярностью среди художников и на сегодняшний день.

Целью данной статьи стало определение примитивизма в искусстве как феномена, и его особенностей: происхождение, влияние других стилей и культур, выявление основных идей. Методикой исследования является логический анализ, основанный на авторитетных источниках: искусствоведческой, исторической литературе, научных исследованиях.

Чтобы дать верное обоснование происхождению примитивизма, нужно учесть исторические и культурные предпосылки, а также социальные изменения в обществе. На рубеже XX века совершилась промышленная революция, чей быстрый изменчивый темп не мог не оказать влияние на искусство. В противовес растущей урбанизации общества художники старались обратиться к опыту исчезнувших культур, а также возможности подвергнуть критике традиционную европейскую живопись. Благодаря научным исследованиям люди получили возможность «знакомства» с ранее неизвестными культурами Юго-Восточной Азии, Африки, Океании и Америки. (Важно отметить, что термин «примитивное искусство» обычно не употребляется для описания индийских, китайских, исламских произведений искусства или произведений какой-либо из основных культур: египетскую, греческую или римскую цивилизации).

К артефактам этих культур относятся как доисторическая наскальная живопись или каменные истуканы, так и культурные традиции современных племенных народов этих культур. Древние художники не стремились к реалистичному изображению окружающего мира, их задачей было скорее передать «картинку» в общих чертах. Помимо культурно-этнических влияний и индустриализации, на период 19-20 вв. пришлась и Первая Мировая война (1914-1918 гг.) приведшая, к тому, что многие художники

разочаровались в культуре и ценностях общества. Изобразительное искусство, преподаваемое в Академиях, отождествлялось с коррумпированными ценностями. По сравнению с этим «примитивное» искусство казалось более спонтанным, более честным и эмоциональным.

Вдохновившись произведениями искусства древних культур, художники пришли к основной идее нового направления. Они считали, что нужно стремиться к более простой, духовной и гармоничной жизни, которой живут народы вне «цивилизации». Живя в очень сложном мире, шумном и механизированном до предела, человек двадцатого века стал развивать сильную тенденцию к простоте. Данная философия, конечно же, не могла не оказать влияние на художественное видение и саму технику изображения. Во-первых, одним из самых ярких признаков примитивизма является отсутствие линейной перспективы, т.е. изображенные предметы равновелики, они хорошо различаемы, но из-за отсутствия направляющих линий и ориентиров все кажется плоским. Также, за счет отсутствия перспективы происходит нарушение пропорций, изображаемые объекты слегка изменяются ради большей выразительности. Во-вторых, художники отказываются от визуальной трехмерности изображений – не используются тени, блики и другие приемы визуального углубления объектов на холсте. Форма предмета может значительно упрощаться. В-третьих, отказ от принципов реализма; нарушается анатомия: искажаются пропорции человеческого тела, ошибки в изображении животных. Следующим важным признаком примитивизма является отсутствие различий между реальностью и фантазией. На их картинах могут благополучно сосуществовать люди и мифические существа, причем в качестве обыденности, а не в рамках сюрреалистичной фантазии. Ну и наконец, самым главным отличающим фактором примитивизма является то, что непрофессиональные художники изображают предметы в той степени реалистичности, которая им доступна в силу ограниченных знаний, навыков и умений. А представители авангардного искусства изо всех сил стараются уйти от того, чему их обучали в художественных школах. Тем не менее, продуманность композиции, зашкаливающий символизм или просвечивающий сквозь притворно-наивное и нарочито неумелое изображение культурный бэкграунд все равно выдаст профессионала.

Таким образом, основываясь на вышеупомянутой информации можно сделать вывод, что такое направление в искусстве как примитивизм является своеобразным феноменом, отражающим действительность своего времени. Данное художественное течение сознательно отрицает академизм, обращаясь к разнообразным архаичным формам народного искусства и детского творчества. На сегодняшний день примитивизм все так же популярен среди художников благодаря своей философии: он выступает против индустриализации, призывая к естественной жизни. В сфере дизайна изучение и обращение к подобным художественным направлениям

способствует разностороннему подходу в работе, влияет не только на визуальную часть, но и помогает раскрыть идею благодаря более глубокому изучению концепции и истории примитивизма.

Список использованных источников:

1. <https://artchive.ru/encyclopedia/35~Primitivism>
2. <https://www.hisour.com/ru/primitivism-35055/>
3. <https://www.britannica.com/art/naive-art>
4. <http://www.visual-arts-cork.com/history-of-art/primitivism.htm>
5. <https://www.moma.org/collection/terms/primitive-art>
6. <https://eportfolios.macaulay.cuny.edu/weinroth10/2010/11/01/primitive-art/>
7. <https://gallerix.ru/pedia/history-of-art--primitivism/>

© Баскакова М.Б., Смирнова А.С., 2023

УДК 75.03

**ЖИВОПИСНЫЕ ПОРТРЕТЫ ЖЕНЩИН
В СОВРЕМЕННОМ ИСКУССТВЕ**

Баскакова М.Б., Фалеева Д.Д.

*Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования*

*«Российский государственный университет им. А.Н. Косыгина
(Технологии. Дизайн. Искусство)», Москва*

В современном искусстве женский портрет остается одной из самых популярных тем. Художники по всему миру продолжают создавать уникальные и захватывающие работы, в которых отражается красота, сила и эмоциональная глубина женской природы. Живописные портреты женщин стали не только способом передать внешность модели, но и выразить ее характер, настроение и индивидуальность.

Современные художники представляют разнообразные подходы к созданию живописных портретов женщин. Одни используют классические техники масляной или акриловой живописи, чтобы передать богатство цветовых оттенков и текстур. Другие экспериментируют с формами и композицией, создавая абстрактные или символические образы. Есть также те, кто применяет смешанные техники или даже цифровое искусство для достижения новаторских результатов.

В данной статье мы рассматриваем самые яркие примеры живописных портретов женщин в современном искусстве. Художники в своем творчестве используют различные стили, техники и материалы для создания потрясающих образов. Их работы имеют различные тематические направления и часто используют символику.

Искусство живописи сопровождает человечество на протяжении веков, и портретирование является одним из его важных направлений. В

течение истории, портреты женщин всегда занимали особое место в искусстве. Они отражали не только красоту, но и социальный статус, состояние души и идеалы эпохи.

В раннем Ренессансе живописные портреты женщин были представлены в виде небольших полнофигурных изображений. Картины этого периода отличались строгой композицией, акцентированными чертами лица и подчеркнутой индивидуальностью модели. Женские портреты Эль Греко характеризуются тонкой линией контура, уникальной игрой света и тени.

В барокко французского классического периода эстетика стала более формализованной. Портреты женщин приобрели пышность и грандиозность, а модели выглядели благородно и роскошно. Известные художники этого периода, такие как Жан-Батист Грёз и Николя Пуссен, передавали женскую красоту с помощью игры цветов и ткани.

В 19 веке в эпоху романтизма портреты женщин стали более выразительными и интимными. Картины Франциско Гойи отличаются свободной постановкой моделей и сильным эмоциональным зарядом. Однако в конце 19 – начале 20 вв., с появлением импрессионизма и модернизма, традиционные представления о портретах женщин были разрушены.

Современное искусство предлагает множество техник и стилей для создания живописных портретов женщин. Каждый художник имеет свой собственный подход к изображению женской красоты, что делает эти произведения уникальными и удивительно разнообразными.

Одна из популярных техник – гиперреализм. Художники-гиперреалисты стремятся воспроизвести каждую деталь лица с максимальной точностью, создавая поразительную реалистичность. Они используют акрил или масляные краски, чтобы передать тонкие перепады оттенков кожи, текстуру волос и выразительность глаз.

С другой стороны, некоторые художники предпочитают экспериментировать со стилем и использовать абстракцию для создания интересных портретов женщин. Они играют с формами, цветами и композицией, чтобы передать эмоции и настроение модели. Это позволяет им выделиться среди остальных художников и придать своим работам оригинальность.

Еще одним популярным стилем является импрессионизм. Художники-импрессионисты стремятся передать свет, цвет и атмосферу в своих портретах женщин. Они используют короткие мазки кистью, чтобы создать эффект движения и динамику на холсте. Это придает портретам живость и энергию.

Каждая техника и стиль имеют свои особенности и привлекают определенную аудиторию.

Современное искусство переворачивает стереотипы и устанавливает новые стандарты красоты, особенно в портретной живописи. Когда речь идет о изображении женщин, художники все чаще отказываются от традиционных принципов красоты и представляют своеобразные интерпретации.

Одна из наиболее заметных тенденций в современном портретировании – это различные способы выражения индивидуальности и самовыражения. Художники не стремятся создавать «идеальные» образы, а скорее показывать уникальность каждой женщины. Это может проявляться в выборе необычных ракурсов, экспериментировании с цветами и формами лица или использовании нестандартных материалов для работы.

Еще одной яркой чертой современного подхода к портретам женщин является акцент на эмоции и внутреннем мире модели. Художники стремятся передать чувства, настроение, глубину мыслей через цвета, освещение и композицию. В результате получается не только просто изображение лица, но и история, которую можно прочесть в глазах или жестах модели.

Еще одной интересной особенностью современных портретов женщин является игра с традиционными представлениями о красоте. Художники активно экспериментируют с асимметрией, несовершенствами и даже «неприятными» деталями. Это позволяет создавать более реалистичные и глубокие образы, подчеркивая индивидуальность каждой модели.

Живописные портреты женщин в современном искусстве не только служат для изображения внешности и красоты, но также могут быть использованы для передачи глубоких эмоций и идей. Художники часто используют символику и композицию, чтобы создать картину, которая вызывает определенные чувства у зрителя.

Одна из распространенных тем, представленных в таких портретах – это символика цвета. Каждый цвет может иметь свое значение и вызывать определенную эмоциональную реакцию. Например, яркие красные оттенки могут вызывать страсть или ярость, тогда как нежные фиолетовые тона могут создавать ощущение мистической загадочности. Художники выбирают цвета в соответствии с настроением, которое они хотят передать через свой портрет.

Композиция также играет важную роль при передаче эмоций. Размещение объектов на холсте может создавать различные эффекты и ассоциации у зрителя. Например, если женщина изображена в полный рост, смотрящая прямо в глаза зрителю, это может создавать ощущение силы и уверенности. С другой стороны, если женщина изображена в профиль или с наклоненной головой, это может вызывать ощущение интимности или меланхолии.

Художники также часто используют детали и аксессуары для передачи определенных эмоций и идей. Например, цветочная корона на голове женщины может символизировать ее красоту и нежность, тогда как темные тени под ее глазами могут указывать на усталость или печаль.

Влияние современной культуры на создание живописных портретов женщин является одним из ключевых аспектов развития современного искусства. В условиях быстрого технологического прогресса, массмедиа и интернет-коммуникаций, художники все чаще обращаются к современным темам и концепциям при создании своих произведений.

Сегодня в живописи портреты женщин часто отражают не только внешность модели, но и ее индивидуальность, эмоции и социальный статус. Художники осознают значимость роли женщин в обществе и стремятся передать это в своих работах. Они стараются показать разнообразие типажей, представить женскую силу и уязвимость одновременно.

Кроме того, современные художники активно экспериментируют с формой и стилем портретов. Они используют новые материалы, техники и цветовые решения для создания оригинальных образов. Некоторые из них даже переносят портреты на необычные поверхности, такие как металл, стекло или ткань.

Социально-политические вопросы также играют важную роль в создании живописных портретов женщин. Художники в художественных работах выражают свою позицию по актуальным проблемам, таким как гендерное равенство, насилие и дискриминация. Они стремятся вызвать общественное осознание и изменить отношение к женщинам.

Список использованных источников:

1. Баженов, В.М. От Босха до Ван Гога. – Москва: Издательство АСТ, 2023. – 12 с.

2. Мирхасанов Р. Композиционное мышление и техника французских художников XVI-XVII веков. – Москва. Мир искусств: Вестник Международного института антиквариата. Текст научной статьи по специальности «Искусствоведение», 2018.

3. Петровская, Н.И. Интерпретация ветхозаветного образа Юдифи художниками XVIII-XIX вв. – Актуальные проблемы гуманитарных и естественных наук. Текст научной статьи по специальности «Искусствоведение», 2018.

4. Пхилецкая, Е.Д. Импрессионистический период творчества Н. А. Тархова. – Вестник Томского государственного университета. Текст научной статьи по специальности «Искусствоведение», 2010.

5. Ахимерова, Э.Р. Портретное искусство стиля модерн в России и Европе. – Актуальные проблемы теории и истории искусства. Текст научной статьи по специальности «Искусствоведение», 2012.

© Баскакова М.Б., Фалеева Д.Д., 2023

УДК 378

**РОЛЬ ЦВЕТА В ОФОРМЛЕНИИ СОЦИАЛЬНЫХ СЕТЕЙ
СТУДЕНЧЕСКИХ НАУЧНЫХ ОБЩЕСТВ
В ВЫСШИХ УЧЕБНЫХ ЗАВЕДЕНИЯХ
В УСЛОВИЯХ ЦИФРОВИЗАЦИИ**

Бузькевич А.О.

Научный руководитель Карпова Е.Г.

*Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования*

*«Российский государственный университет им. А.Н. Косыгина
(Технологии. Дизайн. Искусство)», Москва*

Благодаря техническому прогрессу, современные высшие учебные заведения развиваются в условиях цифровизации. Передовые технологии внедряются не только в основной процесс – учебный, но и в управленческие подходы научно-исследовательской, а также проектной работы студентов. Данное явление особенно заметно на примере студенческих научных обществ (СНО), которые стали активно развиваться и популяризироваться в ходе проведения Десятилетия науки и технологий в Российской Федерации. Используя всевозможные социальные сети и мессенджеры, СНО сумели создать собственные эффективные каналы коммуникации для обмена новостями научного сообщества и общения молодых учёных. Они отличаются друг от друга не только охватом целевой аудитории, формой управления, но и цветовым решением.

Имидж любого учреждения высшего образования формируется с помощью фирменного стиля, способного донести до целевой аудитории главную миссию вуза. Важно отметить, что в данном случае имидж – это единство текстовых, визуальных, графических характеристик, которое при грамотном использовании способно дать высшему заведению конкурентное преимущество. Основой коммуникационного взаимодействия в цепочке «студент-вуз» выступает именно фирменный стиль, на формирование которого влияют многие факторы, например, история, традиции, цели, задачи, а также внутренний анализ студенческой среды. Распространены случаи, когда студенческие советы и студенческие научные общества имеют собственные фирменные стили, успешно выделяющие их на общем фоне для ещё большего привлечения потенциальной аудитории.

На сегодняшний день именно СНО являются мощным элементом развития и модернизации научно-исследовательской и проектной работы в высших учебных заведениях. Находясь в условиях цифровизации, такие самостоятельные объединения успешно применяют технические новшества на практике, например, посредством социальных сетей информируют о своей деятельности, проводят в онлайн-форматах крупномасштабные научные мероприятия, дающие право участия студентам из отдалённых

регионов России, осуществляют стимулирующие мероприятия для привлечения активистов (розыгрыши призов или брендированных вещей) и т.п.

Социальные сети студенческого научного общества – это уникальная платформа, объединяющая увлечённых наукой обучающихся и имеющая собственный, неповторимый фирменный стиль. В его основе лежит использование конкретного цвета, который играет важную роль в визуальной коммуникации. Этот цвет можно встретить в логотипе, шрифте, оформлении материалов или документации. При долговременном использовании того или иного цветового решения, оно может закрепиться за объединением и ассоциироваться у студентов только с ним.

Исследования в области визуального и графического оформления показывают, что применение конкретного цвета может повлиять на настроение и эмоции человека, от чего зависит общее восприятие информации. Доверие, надёжность, профессионализм, логичность – со всем этим ассоциируется у аудитории использование синего цвета в качестве основы фирменного стиля. Причём именно этот цвет на сегодняшний день является самым распространённым в дизайне среди студенческих научных обществ страны. Его можно встретить в оформлении СНО Университета науки и технологий МИСИС, РГУ нефти и газа (НИУ) имени И.М. Губкина», Национального исследовательского ядерного университета «МИФИ», Московского государственного лингвистического университета. Несмотря на то, что синий цвет чаще всего называют консервативным, его использование положительно влияет на восприятие информации как женской, так и мужской части аудитории.

Не менее распространено использование в оформлении и различных оттенков зелёного. Такой цвет ассоциируется у пользователей с ростом и спокойствием. Причём чаще всего его используют СНО вузов, направленность которых связана со здоровьем, экологией и природой. К ним можно отнести, например, Российский государственный аграрный университет – МСХА имени К.А. Тимирязева и Санкт-Петербургский государственный педиатрический медицинский университет.

В последнее время во многих социальных сетях студенческих научных обществ встречается активное применение фиолетового цвета и его оттенков, ассоциирующихся с благородством и торжественностью. Это можно проследить в оформлении онлайн-материалов СНО Российского государственного университета имени А.Н. Косыгина (Технологии. Дизайн. Искусство), Московского государственного университета имени М.В. Ломоносова, Московского государственного технического университета имени Н.Э. Баумана (национальный исследовательский университет), Московского государственного технологического университета «СТАНКИН».

Наименьшее распространение в оформлении социальных сетей СНО высших учебных заведений имеют такие цвета, как красный, розовый и чёрный. Возможно, это связано с неоднозначными ассоциациями у пользователей. Например, красный, с одной стороны, считается цветом энергии и активного роста, с другой стороны, является сигналом опасности и угрозы.

Жёлтый и оранжевый, а также их оттенки не используются современными СНО вузов в качестве главного цвета оформления или фирменного стиля.

На основе проведённого анализа основных цветов в оформлении социальных сетей студенческих научных обществ высших учебных заведений сформировались рекомендации по улучшению ситуации, связанной с темой данной статьи. К ним относятся:

- уместность при использовании того или иного цвета;
- определение цели и задачи студенческого объединения, от которого будет зависеть и выбор основного цветового решения;
- определение желаемой реакции на онлайн-материалы от студенческой аудитории;
- использование выбранного цветового решения в течение продолжительного времени (например, один учебный год), с целью его запоминания и ассоциирования у студенческой аудитории именно с деятельностью научного общества;
- проведение опроса среди студентов или участников объединения на предмет выбора главного цвета в оформлении социальных сетей СНО.

Таким образом, видно, что роль цвета в оформлении социальных сетей студенческих научных обществ в высших учебных заведениях в условиях цифровизации играет важную роль. Участникам таких объединений не стоит забывать о значении того или иного цвета в случае необходимости построения и поддержания успешного коммуникационного канала в студенческой среде.

Список использованных источников:

1. Ваторопин, С. А. Социальные сети как фактор формирования имиджа ВУЗа / С. А. Ваторопин // Вестник Сургутского государственного педагогического университета. – 2019. – № 2(59). – С. 60-65.
2. Джавадов, Т. А. Роль студенческого научного общества (сно) в высшем учебном заведении / Т. А. Джавадов, Н. Г. Мошкало // Проблемы современного гуманитарного образования глазами молодежи : Сборник материалов второй всероссийской конференции молодых исследователей, Москва, 02–04 декабря 2015 года / Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего профессионального образования "Московский государственный университет дизайна и технологии". – Москва: Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего профессионального образования

"Московский государственный университет дизайна и технологии", 2014. – С. 112-113.

3. Современные подходы к управлению системой организации научной деятельности обучающихся / Н. В. Гуторова, А. О. Бузькевич, И. В. Андросова, О. С. Оленева // Известия высших учебных заведений. Технология текстильной промышленности. – 2023. – № 3(405). – С. 263-268. – DOI 10.47367/0021-3497_2023_3_263.

4. Указ Президента РФ от 25 апреля 2022 г. № 231 «Об объявлении в Российской Федерации Десятилетия науки и технологий».

5. Формирование и совершенствование формата студенческих научных обществ в России / А. О. Бузькевич, О. В. Фирсова, Н. А. Осипов, Н. А. Ланцева // Социально-гуманитарные проблемы образования и профессиональной самореализации (Социальный инженер-2022) : сборник материалов Всероссийской научной конференции молодых исследователей с международным участием, Москва, 12–16 декабря 2022 года. Том 4. – Москва: Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования "Российский государственный университет имени А.Н. Косыгина (Технологии. Дизайн. Искусство)", 2022. – С. 165-170.

6. Шамонов П.А. Повышение конкурентоспособности высшего учебного заведения // Маркетинг в России и за рубежом. №1, 2011. – С.82

© Бузькевич А.О., 2023

УДК 74.01/.09

АРХИТЕКТУРНЫЙ ФОТОПЛАКАТ НА ПРИМЕРЕ АВАНГАРДА

Бухерт В.В.

Научный руководитель Бесчастнов П.Н.

*Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования*

*«Российский государственный университет им. А.Н. Косыгина
(Технологии. Дизайн. Искусство)», Москва*

Фотоплакаты как графические произведения искусства и дизайна широко распространены в современном мире. Основные места размещения плакатов городская среда и интерьер общественных зданий. С процессом урбанизации и развитием дисциплины урбанистики тема архитектуры в плакате повышает свою актуальность. Все чаще можно встретить фотоплакаты, где главным объектом является здание, например, реклама продажи недвижимости или посещения туристических достопримечательностей.

Фотограф или дизайнер при создании архитектурного фотоплаката должен решить сразу несколько определенных задач: построение

композиции; подбор цветового решения для фотоплаката и цветокоррекция фотографии; ретушь; сохранение и передача изначальных эстетических свойств объекта фотосъемки; шрифтовое решение, при необходимости.

«Плакат (нем. Plakat от франц. placard – объявление, афиша, от plaquer – наклеить, приклеивать), 1) вид графики. 2) единичное произведение искусства, выполненное в агитационных, рекламных или учебных целях. Современный плакат является обычно полиграфическим воспроизведением созданного художником оригинала. Плакат должен восприниматься на большом расстоянии, выделяясь среди других источников информации. В плакате часто применяются изобразительные метафоры, общепонятные символы, сопоставление разномасштабных изображений, обобщение формы предметов; важную роль играет характер шрифта и расположение текста, яркое условное декоративное цветовое решение. В систему изобразительных средств плаката иногда вводится фотография (самостоятельно или в сочетании с рисунком, живописью)» [1, с. 10]. Соответственно фотоплакат – плакат, в котором главным средством художественной выразительности является фотография.

«Авангардизм (франц. avant-gardisme, от avant-garde – передовой отряд), условное наименование художественных движений и объединявшего их умонастроения художников XX в., для которых характерны стремление к коренному обновлению художественной практики, разрыву с её устоявшимися принципами и традициями (в т. ч. и с реализмом), поиски новых, необычных по содержанию, средств выражения и форм произведений, взаимоотношения художников с жизнью. В противоречивости движений авангардизма преломились острейшие социальные антагонизмы эпохи, отразились растерянность и отчаяние перед лицом общественных катастроф и стремление отыскать новые способы эстетического воздействия на реальную жизнь, в большинстве случаев приводившие к утопическим жизнестроительным идеям, к пониманию искусства как своего рода магического средства воздействия на социальное устройство общества» [2, с. 124].

Для архитектурных фотоплакатов авангарда 20 века характерны эксперименты с ракурсами фотографий зданий, деформация формы объекта фотосъемки; динамическая композиция; ритм; фотографии современной для того времени архитектуры; использование коллажной техники; черно-белое фотоизображение ввиду технических ограничений, контрастность, сочетание с цветными элементами композиции; возможно придача цвета фотографиям; ограниченность цветовой палитры 1-3 цветами помимо монохромных; для советских плакатистов и фотографов характерна пропаганда социалистической идеологии.

Из известных художников-плакатистов и фотографов, авангардистов 20 века, в чьем творчестве присутствует тема архитектуры, можно выделить

А.М. Родченко, Ласло Мохой-Надь, П.С. Галаджев, А.А. Дейнека, Г.Г. Клуцис, Г.А. Зельма, Б.В. Игнатович, А.С. Шайхет.

В качестве примера фотографии архитектуры авангарда можно выделить работы венгерского художника, теоретика фото- и киноискусства, представителя течения «Новое видение» Ласло Мохой-Надь. «Мохой-Надь сделал фотографию основой новой художественной программы, где не фотография подчинена живописи, а наоборот – живопись и архитектурная программа зависят от условий фотографического восприятия. Мохой-Надь создал современную визуальную систему, в которой определяющая роль принадлежит фотографии» [3, с. 144].

На примере фотографии «Балконы Баухауза в Дессау» можно отметить ритмичность и динамичность композиции, подчинение архитектурного объекта целям композиции, ракурса фотографии и оптической деформации здания (рис. 1). На фотографии «Берлинская радиобашня» фрагмент строительных лесов образует динамику. Объекты рядом с крышей образуют ритм и единство элементов композиции.



Рисунок 1 – Фотографии Ласло Мохой-Надь. Слева – «Балконы Баухауза в Дессау» 1927 год, справа – «Берлинская радиобашня» 1928 год

Далее можно рассмотреть работу Александра Родченко, рекламный плакат для журнала «Говорит Москва». На примере данного произведения можно увидеть применение коллажной техники, характерное для советских плакатистов периода авангарда. Ракурс фотографии вышки образует эффект динамики в композиции. Использование черно-белых фотографий вместе с цветными элементами, создает эффект графичности изображения.

Следующее произведение советского авангарда – плакат «Страна должна знать своих героев» Густава Клуциса, советского авангардиста, одного из основателей искусства цветного фотомонтажа. Автор создает сложную ритмичную композицию из фотографий зданий, наклоненных вершинами влево, и образующими почти прямой угол с фотографией стоящих в ряд людей, что создает равновесие и динамику. В качестве акцентного цвета выступает красный, один из наиболее часто встречающихся цветов в советском авангардистском плакате. Дополняют плакаты текстовые блоки справа и слева. При этом, текст справа является акцентом и легко воспринимается из далека за счет цвета и рубленого шрифта (рис. 2).



Рисунок 2 – Слева – А.М. Родченко, плакат для журнала «Говорит Москва» 1931 год. Справа – Г.Г. Клуцис, плакат «Страна должна знать своих героев». 1931 год

Современные авторы до сих пор вдохновляются фотоплакатами старого авангарда. Благодаря широкой доступности фотоаппаратов, фотостоков и графических редакторов, каждый дизайнер может создать архитектурный плакат с элементами стиля авангарда любой технической сложности.

В качестве примера современного архитектурного фотоплаката, вдохновленного авангардом 20 века можно привести серию плакатов, посвященных столетию школы «Баухаус». Здесь присутствуют следующие элементы старого авангарда: использование черно-белых динамичных фотографий зданий; введение цветных вспомогательных элементов, ограниченность цветовой палитры. Для современного зрителя плакаты могут иметь стилистическое сходство с швейцарским дизайном, сформировавшимся в 1950-1960-ых, но продолжающим быть актуальным в 2023 году, в особенности благодаря следующим элементам и признакам: компоновка текста, сложность композиции, рубленый шрифт – гротеск, ограниченная цветовая палитра. Это связано с тем, что на становление швейцарского дизайна повлияли в том числе конструктивизм, супрематизм и школа Баухаус, что подтверждает особую роль авангарда в развитии плакатов и фотоплакатов современного дизайна [5] (рис. 3).



Рисунок 3 – Плакаты, посвященные столетию Баухауса от дизайнера Тима Смирнова 2019 год

Элементы авангарда можно встретить в плакатах, разработанных немецким рекламным агентством «Halma» для мероприятия «Hans '19». Каждый плакат из серии имеет один не монохромный цвет, черно-белые фотографии здания, как стилистическую отсылку (рис. 4).



Рисунок 4 – Плакаты от рекламного агентства Halma для события „HANS '19“ 2019 год

Наследие авангарда отчетливо видно в архитектурных плакатах от проекта «This Brutal House». Каждый плакат из серии имеет два не

монохромных цвета, черно-белые контрастные фотографии зданий, ракурсы фотографий служит композиции плаката. Сами архитектурные объекты принадлежат направлению «брутализм» эпохи модернизма, на становление которой повлиял авангард (рис. 5).



Рисунок 5 – Серия плакатов, посвященных итальянскому брутализму от проекта «This Brutal House»

Благодаря своим смелым экспериментам авангард 20 века позволил раскрыть эстетические свойства архитектуры в совершенно новом представлении. Дизайнеры, художники и фотографы этого течения, работая одновременно в ряде других областей искусства и обладая «стилеобразующим талантом», представили здание как видоизменяемый объект композиции, который можно трансформировать и компоновать в соответствии с требованиями самого графического произведения [6, с. 2]. Этому способствовала сама архитектура того времени, основанная на ритме и геометрии. Благодаря техническому прогрессу, плакатное искусство времен авангарда смогло предоставить новые решения в фотографии, композиции, типографике, полиграфии и колористке, дав авторам произведений абсолютную свободу в способах выражения своих идей.

Список использованных источников:

1. Полевой В.М. Популярная художественная энциклопедия. Том 2 (М - Я)// Советская энциклопедия, 1986 С. 123 – 124
2. Полевой В.М. Популярная художественная энциклопедия. Том 1 (А - М)// Советская энциклопедия, 1986 С. 10 – 124
3. Васильева Е. В. 36 эссе о фотографах// Т8.: Пальмира-искусство, 2022 С. 144
5. Швейцарский дизайн – инструкция по применению: Effectno School – Текст электронный // www.vc.ru: [сайт] - 16 .12.2021 – URL: <https://vc.ru/design/333520-shveycarskiy-dizayn-instrukciya-po-primeneniyu> (Дата обращения 24.10.2023)
6. Хан-Магомедов С. О. Архитектура советского авангарда: В 2 кн.. – М. ://Стройиздат, 1996. С. 2 – Кн.1: Проблемы формообразования. Мастера и течения.

© Бухерт В.В., 2023

ИГРЫ vs ВИДЕОИГРЫ: СОЗДАВАЯ МОСТ МЕЖДУ ДВУМЯ ФОРМАТАМИ

Бушмакова П.О.

Научный руководитель Чунакова Н.В.

*Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования*

*«Российский государственный университет им. А.Н. Косыгина
(Технологии. Дизайн. Искусство)», Москва*

Мир видеоигр и настольных игр остаются двумя самыми популярными и влиятельными формами развлечений в современной культуре. В эпоху цифровых технологий, видеоигры покорили миллионы игроков по всему миру, предоставляя им возможность погрузиться в виртуальные миры и пережить невероятные приключения. С другой стороны, настольные игры сохраняют свою популярность благодаря тактильному опыту, социальному взаимодействию и возможности собрать друзей и семью вокруг игрового стола.

Эти два мира, видеоигр и настольных игр, на первый взгляд, могли бы казаться совершенно независимыми и несовместимыми. Однако с течением времени произошло удивительное сближение и взаимодействие между ними, приведя к рождению новых и захватывающих игровых опытов.

Взаимоотношения видеоигр и настольных игр очень разнообразны, игры вдохновляют друг друга, обмениваются механиками и идеями, что способствует разнообразию игровых опытов, также сейчас набирает популярность такие явления, как создание оригинальных настольных игр для видеоигр и оцифровывание настольных игр.

В последние десятилетия оцифровывание настольных игр популярно, т.к. настольные игры стали вдохновением для создания видеоигр. Процесс адаптации настольных игр в видеоигры начинается с выбора игры для переноса. Затем разработчики переносят правила и механику игры в цифровую форму, сохраняя идентичность оригинала.

Процесс адаптации также включает в себя визуальное и звуковое оформление, чтобы воссоздать уникальный игровой мир. Однако при этом не теряется дух и суть оригинальной настольной игры.

Примеры успешных адаптаций включают «Catan Universe», «Ticket to Ride» и «Blood Bowl». В этих играх сохранена классическая механика, но также внесены инновации и улучшения. Онлайн-режимы и мультиплеер позволяют игрокам со всего мира играть вместе. Оригинальные игровые механики и нововведения создают интересные вариации.

Успешные адаптации поддерживаются обновлениями и развитием. Они создают мосты между настольными и видеоиграми, сохраняя классику и привнося новые идеи.

Похожих принципов придерживаются создатели настольных версий видеоигр. Разработчики сначала выбирают игры с уникальными мирами и геймплеем. Например, StarCraft: The Board Game сохраняет глобальную стратегию своего оригинала.

Затем основные механики видеоигры адаптируются под настольную версию с небольшими изменениями в виде упрощения боев и случайной генерации карт, но сохранением стилистики и атмосферы оригинала. Например, Civilization: The Board Game (рис. 1) сокращает количество наций и упрощает систему боев. В то время как Portal: The Uncooperative Cake Acquisition Game сконцентрирована на сохранении атмосферы оригинальной видеоигры и перемещениям через порталы.



Рисунок 1 – Civilization: The Board Game (2010)

Как можно заметить, видеоигры и настольные игры часто взаимно вдохновляют друг друга, обогащая мир развлечений. Разработчики изучают механики настольных игр, а затем переносят их в видеоигры и сохраняют дух оригинала. Мировые источники и лор настольных игр становятся основой для создания увлекательных игровых миров.

Настольные игры предлагают уникальные механики и идеи, которые обогащают видеоигры. Но зачастую разработчиков на создание видеоигры по настольной игре подталкивают глубокие миры и их истории, как было с Call of Cthulhu: The Official Video Game. С другой стороны, «вдохновителем» могут служить интерактивность с большей свободой выбора. Например, в Torment: Tides of Numenera (рис.2) все решается с помощью 20-тигранного кубика и воображения [1].



Рисунок 2 – Torment: Tides of Numenera

В мире видеоигр карточные игры всегда занимали особое место. Они предлагают богатые стратегические вызовы, увлекательный геймплей и уникальные миры, полные фэнтези и приключений. В последние годы мы стали свидетелями интересного явления – создания оригинальных настольных игр внутри игрового мира видеоигр.

Одной из главных причин создания настольных (карточных) игр в видеоиграх является стремление расширить аудиторию. Виртуальные карточные игры, такие как Hearthstone (рис. 3), могут привлечь миллионы игроков, но не всегда удерживают внимание тех, кто не увлечен «настолками». Настольные версии предоставляют возможность погрузиться

в мир карточных стратегий для широкой аудитории, включая тех, кто может быть незнаком с цифровыми аналогами.



Рисунок 3 – Hearthstone

Впоследствии, Hearthstone вдохновил многих разработчиков, которые позже создали оригинальные игры такие, как The Elder Scrolls: Legends или Eternal, со своими сюжетами и механиками [2].

Еще одним важным фактором является углубление в игровой мир. Оригинальные настольные игры предоставляют более глубокий и осязаемый опыт. Также, такие игры предлагают новые стратегические вызовы. Перенос карточных механик и правил в мир настольных игр может привести к появлению уникальных тактик и стратегий.

Работая над такой игрой, разработчики стремятся создать ее комфортной как для любителей видеоигр, так и для любителей «настолок». Оригинальная игра, с которой вы сталкиваетесь по мере прохождения сюжета видеоигры, приносит чувство «свежести» и возможности отвлечься – вы играете в совершенно новую игру в другой игре.

Самым запоминающимся примером оригинальной карточной игры в видеоигре является Gwent: Witcher (рис. 4), которая появилась в «Ведьмак 3: Дикая Охота» и впоследствии стала самостоятельной настольной игрой [3].



Рисунок 4 – Gwent: Witcher

Взаимодействие между видеоиграми и настольными играми продолжает расширяться, принося в мир развлечений новые и захватывающие возможности. Настольные версии карточных видеоигр не только позволяют расширить свою аудиторию, но и глубже погрузиться в игровой мир. Адаптации видеоигр и настольных игр по мотивам друг друга сохраняют атмосферу оригинала, а также внедряют новые элементы, создавая уникальные стратегические вызовы. Они предоставляют игрокам возможность переноситься из виртуального мира в мир физических карт и наоборот. В итоге, такие взаимоотношения двух игровых миров обогащают как индустрию видеоигр, так и настольных игр, создавая мост между двумя форматами и принося новые виды развлечений.

Список использованных источников:

1. Башурина Е. «Лучшие карточные видеоигры современности», ForbesLife / 2019, [Электронный ресурс] URL:

https://www.playground.ru/misc/news/luchshie_kartochnye_videoigry_sovremennosti-345140 (дата обращения: 15.10.23)

2. Шиллс Д. «С экрана – на стол: обзор настолок по мотивам видеоигр» / 2017, [Электронный ресурс] URL: <https://dtf.ru/boardgames/4813-s-ekrana-na-stol-obzor-nastolok-po-motivam-videoigr> (дата обращения: 19.10.23)

3. Маршак В. «Пять лучших видеоигр, вдохновленных «настолками» / 2020, [Электронный ресурс] URL: <https://www.computerra.ru/249848/pyat-luchshih-videoigr-vdohnovlennyh-nastolkami/> (дата обращения: 19.10.23)

© Бушмакова П.О., 2023

УДК 7.08

ВИДЕОИГРЫ КАК СПОСОБ ОБРАТИТЬ ВНИМАНИЕ ЛЮДЕЙ НА ПРОБЛЕМЫ ЭКОЛОГИИ

Бушмакова П.О.

Научный руководитель Манцевич А.Ю.

*Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования*

*«Российский государственный университет им. А.Н. Косыгина
(Технологии. Дизайн. Искусство)», Москва*

Тема экологии как никогда актуальна для нас сегодня. Люди по всему миру ищут способы сохранения «зеленого» мира и продвижения идей заботы об окружающей среде. Одним из таких способов стали игры. Они больше всего привлекают детей и подростков, именно через игры молодое поколение обучается и познает мир.

Исследования влияния видеоигр на людей показали, что видеоигры улучшают рефлексы, внимание, эффективное разрешение конфликтов и предоставляют ощущение обучения, способствуя размышлениям и концентрации. Поэтому игры могут использоваться в качестве образовательных инструментов, направленных на защиту природы и заботу об окружающем мире.

Начиная с игр активных игр на открытом воздухе, настольных и карточных, игровая индустрия и её технологии развивались. В развитие игровой индустрии стала входить и тема экологии. Со временем появились биотические игры – игры, в которые играют с живыми микроорганизмами, игры для благосостояния животных – зоотехнические игры, созданные для обогащения пленных животных, и виртуальное погружение. Но самыми востребованными в этой теме оказались экологические видеоигры.

Видеоигры составляют обыденную часть нашей жизни благодаря технологиям, цифровым устройствам и медиа. Согласно прогнозам, к 2024 году количество поклонников видеоигр превысит 3 млрд., а к 2026 году мировой рынок игр вырастет до \$295,63 млрд. (рис. 1). Такой рост ставит

перед разработчиками новые задачи: усовершенствование не только технологий и привлечения геймеров, но и влияния их деятельности и самих видеоигр на окружающую среду.

В сентябре 2019 года ООН объявила о создании альянса Playing for the Planet, к которому присоединились ведущие представители гейм-индустрии: Sony Interactive Entertainment, Microsoft, Ubisoft, Unity и несколько десятков других компаний. Каждая из них поставила перед собой цели по изменению собственного производства в пользу окружающей среды и привлечения внимания геймеров к глобальной экологической проблеме. Так, Sony Interactive Entertainment заявили, что будут исследовать возможности виртуальной реальности для повышения среди геймеров осведомленности об изменениях климата, а компания Ubisoft, присоединившись к альянсу, обязалась создавать видеоигры, которые вдохновят игроков на решение экологических проблем.

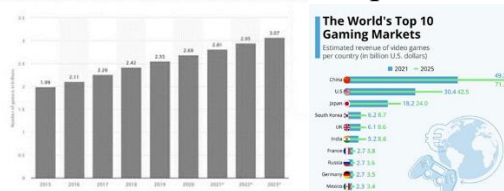


Рисунок 1 – Графики роста популярности видеоигр [5]

Арт-директор Ubisoft Арно Файоль выделяет 4 столпа контента игры: эстетика, сюжет, игровой процесс и технология. Арно считает, что каждый аспект игры может заставить игроков задуматься об окружающей среде [3].

Если говорить о технологиях, то цифровая индустрия имеет растущий углеродный след. Поэтому первое, о чём задумываются крупные компании – это уменьшение углерода и его переработка. Мощный потенциал игр заключается в том, чтобы влиять на культуру и готовить игроков к решению проблемы климатических изменений самостоятельно. Игровой процесс также стимулирует игроков к сокращению выбросов с помощью мощности техники, что косвенно уменьшает углеродный след. Разработчики обучают игроков влиянию каждой графической настройки на потребление энергии и выбросы CO₂, чтобы они могли принимать свои собственные решения и находить равновесие между красотой графики и выбросами углерода, заботясь о чистоте воздуха.

С другой стороны, дизайнеры, управляющие эстетикой, обладают силой эмоционального воздействия. Эмоции действуют на решение гораздо сильнее, чем познание, поэтому игры могут быть использованы для формирования навыков и ценностей, способствующих более устойчивому отношению к окружающей среде, стимулируя игроков задуматься о последствиях своих действий на природу. Художники создают красочные или разрушенные локации, чтобы вызвать у нас определенные ассоциации и сделать игру более привлекательной. Сильная визуальная концепция может не только сообщать о проблемах окружающей среды, но и позволить

игрокам сами переживать их. Считается, что каждый творческий продукт несёт в себе одно или несколько сообщений. Вплетая актуальные темы в сюжет, можно превратить каждую игру в силу добра и обратить внимание игроков на важные темы.

Ещё одним способом воздействия на игроков являются временные акции и ивенты от разработчиков. Например, создатели Pokémon GO – американская компания Niantic – ежегодно призывают геймеров сажать деревья, пользоваться экологичными видами транспорта, поддерживать некоммерческие организации и собирать мусор. За свои достижения игроки получают внутриигровые награды, в качестве дополнительной стимуляции.

Из-за актуальности темы в игровой индустрии появился жанр экологических игр. Их подразделяют на следующие виды.

Противоречивые – игры, созданные в рамках мейнстримной культуры. Например, Final Fantasy VII от Square Enix является метафорой разрушения планеты и ископаемых видов топлива в научно-фантастическом мире.

Серьёзные игры создаются в социальных институтах с инструментами политики.

Метагейминг – активное участие фанатов развивает неожиданные экологические точки зрения. Когда в 2019 году начались лесные пожары в Австралии, геймеры самостоятельно обратились к студии мобильных игр Space Are и предложили свою помощь. Тогда разработчики добавили несколько внутриигровых покупок в свои проекты, деньги с продажи которых были отправлены организациям по защите дикой природы в Австралии. Всего Space Are удалось собрать \$120000.

Тактические и контркультурные игры – от погружающих в природу игр до экологически критических игр. Такими играми занимается студия E-Line Media. В 2020 году в сотрудничестве с океанологами студия выпустила квест Beyond Blue (рис. 2), где главная героиня Мирай возглавляет исследовательскую экспедицию по изучению флоры и фауны океана. В игре отражено современное состояние мирового океана: влияние глобального потепления и шумового загрязнения.

Диссонантные игры – разработанные в симбиозе между мейнстрим-медиа и альтернативными игровыми компаниями. С 2007 года студия Maxis в свои игры The Sims начала добавлять предметы, помогающие сохранению природы, и позже выпустила дополнения «The Sims 4: Жизнь на острове» и «The Sims 4: Экологичная жизнь» (рис. 2), где игрок восстанавливал экосистемы береговой линии и города.



Рисунок 2 – The Sims 4: Экологичная жизнь, Beyond Blue [1]

В своей книге «Экологии движущегося изображения: кино, аффект, природа» Адриан Ивахив рассматривает «три экологии» – материальную, социальную и восприятия. Он утверждает, что они составляют наше понимание мира. В связи с этими тремя аспектами видеоигры могут способствовать объединению экологического понимания мира, работая через три измерения: геоморфическое (перенос в иные места), анимаморфное (понимание других живых форм и наших отношений с ними) и антропоморфное (приписывание человеческих характеристик нечеловеческим существам).

Человеку легче усваивать новый материал и проявлять эмоции и чувства с другим человеком. Поэтому разработчики игр оживляют своих персонажей, давая им «человечность». Такой приём можно увидеть в *Grow Home*, где главный персонаж – робот по имени BUD, который двигается особым образом и пытается исследовать мир, ища семена, которые могут вырасти в так называемое Звездное Растение.

Понимание экологии на таком уровне в основном происходит в видеоиграх в жанре «симулятор экологической системы», например, *SimEarth* и *Spore* (рис. 3). Такие игры могут помочь игрокам понять сложные экологические взаимосвязи и последствия человеческого воздействия на природу.



Рисунок 3 – *Spore*, *SimEarth* [4]

В исследовании Андрея Гролингера описано, как разные игры представляют окружающую среду и какие роли здесь играют визуальные аспекты. Визуализация природы в играх может иметь большое влияние на восприятие экологических вопросов игроками [4].

По мнению Нико Кинга, креативного директора и соучредителя *Chaos Theory*, видеоигры вышли за рамки развлечений и превратились в инструменты, которыми можно добиться реальных перемен. Так, студенты Университета Южной Калифорнии при участии профессора биологических наук Карлы Гейдельберг создали платформер *Plasticity*, который посвящен загрязнению планеты, и каждый поступок игрока влияет на решение проблемы и позволяет очистить пространство от мусора [1].

Евгения Шинкл считает, что видеоигры могут «повышать или понижать способность исследователя рассматривать окружающую среду». В случае экологических игр это важно, потому что они могут увеличивать способность исследователей видеть и понимать экологические проблемы [4].

Сегодня игры и гейминг участвуют в настоящем поиске переустройства человеческой жизни на этой планете в нечто экологически устойчивое, как для нас, так и для других видов жизни и для самой Земли.

Эта задача особенно актуальна, учитывая огромное влияние игровой индустрии по всему миру, которое значительно превосходит другие медиаиндустрии по объемам прибыли, но которое также открывает потенциал для обучения и стимулирования молодых поколений экологическим вызовам 21 века.

Список использованных источников:

1. Башурина Е. «Играть за экологию: как видеоигры присоединяются к спасению планеты», ForbesLife / 2021, [Электронный ресурс] URL: <https://www.forbes.ru/forbeslife/430543-igrat-za-ekologiyu-kak-videoigry-prisoedinyayutsya-k-spaseniyu-planety> (дата обращения: 10.10.23)

2. Ana Marqués «Ecological videogames as a means to raise environmental awareness», ARTeFACTo, International Conference on Transdisciplinary Studies in Arts, Technology and Society, Aberta University, Lisbon, Portugal / 2018 (дата обращения: 15.10.23)

3. Арно Файоля «Climate Game Toolkit for Content Creator (GDC2022)», Набор инструментов Climate Game от, Ubisoft и IGDA Climate SIG / 2022, [Электронный ресурс] URL: <https://www.youtube.com/watch?v=GaEAyeW-UU> (дата обращения: 15.10.23)

4. Alenda Chang and John Parham «Green Computer and Video Games», Ecozon Introduction, Vol 8, No 2 / 2017 (дата обращения: 14.10.23)

5. В. Олег «Статистика геймеров», Vamilon / 2020, [Электронный ресурс] URL: <https://vawilon.ru/statistika-gejmerov/> (дата обращения: 16.10.23)

© Бушмакова П.О., 2023

УДК 745 / 749

ПРИМЕНЕНИЕ ЦИФРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ДИЗАЙНЕ ОБЩЕСТВЕННЫХ ПРОСТРАНСТВ МЕТРО КИТАЯ

Ван Юйси, Ткач Д.Г.

*Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования*

*«Российский государственный университет им. А.Н. Косыгина
(Технологии. Дизайн. Искусство)», Москва*

В 21 веке мир постепенно переходит в цифровую эпоху, которая оказывает глубокое воздействие на область искусства, изменяя способы его создания, представления и восприятия. В то же время цифровая эпоха стимулирует развитие и инновации в искусстве [1]. Публичное восприятие и эстетические взгляды общества также претерпевают глубокие изменения. Традиционное пространство общественного искусства в метро уже не соответствует методам проектирования и способам выражения, которые соответствовали бы потребностям городской среды и культурным аспектам

общества [2]. В современную эпоху объединение технологии и искусства стало новым направлением развития в китайском искусстве.

Цифровые технологии – это набор методов, инструментов и технологий на основе компьютеров, используемых для создания, редактирования, обработки, передачи и отображения различных форм цифровых медиа-контента. Развитие цифровых технологий предоставило больше возможностей для создания общественного искусства в метро Китая.

Цифровое медийное искусство способно преодолевать ограничения времени и пространства. Его выдающейся особенностью является возможность создания поистине иммерсивных переживаний, позволяющих преодолеть временные и пространственные ограничения. Это достигается с использованием компьютерных технологий мультимедиа, которые позволяют заменить реальные изображения виртуальными содержаниями, не влияя на ощущение реальности. Кроме того, технологии цифровой виртуальной реальности значительно расширяют горизонты художников искусства, предоставляя им более широкие возможности для искусства и преодоления ограничений пространства и времени в их творчестве.

Поддерживаемые цифровой технологией, интерактивность в дизайне общественных пространств метро значительно увеличилась. Применение цифровых технологий в метро обогащает его художественное, эмоциональное и интерактивное восприятие, представляя эффективный способ повысить динамику общества пространства метрополитена [3]. С этой точки зрения, возможно внести улучшения, расширив восприятие зрения, слуха и других чувств зрителями, обеспечивая им погружающийся искусствоведческий опыт.

При оформлении общественного пространства метрополитена на 12-ой линии Шэньчжэньского метрополитена были установлены две интерактивные AR-инсталляции, например, «listen to life» на станции «Синьяньский парк» (рис. 1). Эта масштабная художественная инсталляция представляет собой увеличенную модель наушников, её общая форма также напоминает прорастающий всход. В нижней части имеются функциональные сиденья, в верхней части – система навигации. Эти инсталляция простирается от платформы до зала центра. На любом из этажей, вы можете открыть приложение на своем смартфоне, навести его на «побег», и увидеть множество виртуальных устройств, полных фантазии. Благодаря цифровым технологиям дополненной реальности трехмерные динамические элементы могут взаимодействовать с реальной средой метрополитена, ломая монотонность традиционного пространства и создавая углубленный опыт взаимодействия с окружающим миром. Пассажиры могут почувствовать, будто они находятся в совершенно новом пространстве, переживая новые сенсорные впечатления и наслаждаясь более насыщенным визуальным опытом.



Рисунок 1 – Художественная инсталляция «listen to life» на линии 12 метро Шэньчжэньского метрополитена

Общественное искусство в метро тесно связано с символическими знаками и культурными традициями города, что отражает историческое и культурное строительство городской среды. Поэтому включение региональной культуры в общественное искусство метро является неизбежным методом и результатом [4]. Китай с его огромной территорией, обладает различиями между разными городами, и включение элементов региональной культуры в создание цифровых скульптур не только выявляет особенности и культурное очарование города, но также позволяет зрителям более подробно понимать и передавать традиционную культуру.

В центральном зале станции метро Линии 2 станция «Бацзяньпу» г. Цзинань установлен огромный светодиодный экран (рис. 2), который простирается от верхней части до одной из стен. Это произведение использует новый тип мультимедийного представления, вдохновляясь классическими пейзажными картинами Цзинаня, такими как «Девять взглядов на Ци Дыма» и «Осенний пейзаж Цюе Хуа», интегрируя элементы Цзинаня как города источников воды и его расположение на берегу Желтой реки. С использованием алгоритмов искусственного интеллекта для создания изображений в реальном времени, через светодиодную полосу, проходящую от стены к потолку, оно придает содержанию картинки технологичный вид, демонстрируя бесконечные возможности высокотехнологичного и традиционного искусства в будущем Цзинаня. Этот экран также обладает интерактивной функцией: пассажиры, стоящие перед экраном на одной из стен, могут видеть свои отражения на экране. Если пассажиры начнут двигаться или менять положение, отражения на экране также будут повторять их движения.



Рисунок 2 – Инсталляция интерактивного искусства на станции «Бацзяньбао» линии 2 Цзинаньского метрополитена

Цифровые технологии расширяют возможности в области общественного искусства в метро, изменяют мышление художников и способы выражения. Как новейшая технология, использование цифровых технологий в общественных пространствах метро требует определенных требований к аппаратному обеспечению пространства и высокой технической квалификации для последующего обслуживания. Обслуживание и поддержание работ на основе цифровых технологий также

требует наличия специализированной обслуживающей группы. Необходимо разработать соответствующие планы обслуживания и поддержания для различных типов цифровых скульптур. Например, проект «Пейзажи Жемчужной реки» на 8-й линии метро Гуанчжоу установил специальную группу по уходу за произведениями искусства, ответственную за регулярное обслуживание цифровых скульптур, чтобы гарантировать их превосходное состояние на протяжении всего времени.

В эпоху цифровых технологий вмешательство цифрового искусства в дизайн оформления подземного пространства стало неизбежным. Пространство метро предоставляет широкую площадку для демонстрации цифрового медийного искусства, расширяя его средства распространения и влияния. Цифровое медийное искусство позволяет максимально раскрыть ценность общественных пространств метро.

Список использованных источников:

1. Лю Гуомин. Функциональное исследование городской скульптуры // Искусствознание, 2021 – №2. – 36 с.

2. Шу Юэ. Стратегическое исследование дизайна интерактивного публич-арта в метро // Упаковочная техника, 2016. – № 12. – 93 с.

3. Лю Вантин, Сунь Куйли. Исследование публич-арт дизайна пространства городского метрополитена // Промышленный дизайн. – 74 с.

4. Ван Юфэй, Ло Лэй. Инновационная стратегия развития публич-арта в метрополитене с ориентацией на региональную культуру // Художественная литература, 2023. – №2. – 112 с.

© Ван Юйси, Ткач Д.Г., 2023

УКД 76.01

СЕТ-ДИЗАЙН В ПРЕДМЕТНОЙ РЕКЛАМНОЙ ФОТОГРАФИИ

Вараксина Л.А., Бесчастнов П.Н.

*Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования*

*«Российский государственный университет им. А.Н. Косыгина
(Технологии. Дизайн. Искусство)», Москва*

Сет-дизайн или сценографический дизайн – направление в современном медиаискусстве, основная задача которого создание и организация визуальной концепции проекта.

Зарождение этого направления началось ещё в античной Греции. Декорации театральных постановок того времени были простыми и понятными современному зрителю. Для создания нужного оформления тогда использовали холсты с нарисованными на них локациями, иллюстрирующими место действия сцены. С развитием цивилизации театральные декорации усложнялись, а сценический дизайн формировался в отдельное искусство, в котором были свои мастера. В современном театре

уделяется отдельное внимание не только реалистичным декорациям и реквизиту, но и поставке и режиссуре света.

С появлением и распространением телевидения и кинематографа в XX веке, сет-дизайн получил новый виток развития. Первые телевизионные программы были простыми и не имели оформления. Однако с развитием телевизионной индустрии и увеличением конкуренции между каналами, визуальное оформление стало играть важную роль. Ведущие телевизионные студии и каналы начали привлекать художников-дизайнеров для создания уникальных и запоминающихся сет-дизайнов. Для каждой отдельной телевизионной программы по сей день создаётся уникальный дизайн сцены, который подчёркивает специфику передачи и передаёт нужное настроение. Возможности использования цветовой гаммы, шрифтов, графических и звуковых эффектов позволяют создавать нужную атмосферу.

Сценический дизайн в кино включает в себя выбор и оформление декораций, мебели, освещения, цветовой палитры и других элементов сцены, чтобы создать атмосферу и передать настроение фильма. Художник-постановщик в кино работает в тесном сотрудничестве с режиссером и оператором, чтобы создать гармоничный образ фильма. Учитываются такие факторы как временная эпоха фильма, место действия, настроение каждой отдельной сцены и всей картины в целом, а также характеры персонажей.

В фотографии сет-дизайн сформировался как отдельное направление относительно недавно. В XIX век, когда фотография только появилась, она воспринималась исключительно как прикладное ремесло. Первые отголоски сценического дизайна можно увидеть в работах «отца пикториализма» Генри Пич Робинсона. Перед созданием каждой своей фотографии, он создавал эскизы, продумывал расположение людей и объектов в кадре, их образы, а так тщательно подбирал локацию для съёмок. В дальнейшем фотография стала восприниматься как отдельный вид искусства, а фотохудожники стали уделять отдельное внимание постановке своих произведений, вне зависимости от их жанра.

С развитием фабричного производства и культуры потребления возросла необходимость в креативной рекламе. Для привлечения внимания потенциальных покупателей, различные фирмы, производители стали прорабатывать привлекательный образ своей продукции. В первую очередь это достигалось за счёт интересных и нестандартных визуальных решений в рекламных фотографиях товаров. Сет-дизайн играет важную роль в постановке как предметных рекламных, так и фэшн фотографий.

Сегодня в предметной рекламной фотографии показывается не только продукт, но определённый образ жизни и мышления, который связывается с рекламируемым товаром. Именно для создания нужного эффекта продумывается вся будущая фотокомпозиция, включая декорации, используемые цвета и световые схемы.

Декорации для предметной рекламной фотографии можно разделить на два вида: предметные декорации и бумажные декорации. Как следует из названия, предметные декорации создаются из различных объектов, уже существующих или специально созданных под конкретный проект. Бумажные декорации изначально создаются специально под каждый снимаемый продукт, учитывая его особенности.

При создании предметных декораций для фотосъёмки, отдельное внимание уделяется следующим аспектам:

1. Цветовая гамма. В предметной рекламной фотографии цвета и их сочетания отвечают и влияют не только на эстетическую, но и коммерческую фотографию. У каждой компании существуют свои корпоративные цвета, которые необходимо использовать в рекламе их продукции для создания запоминающегося образа для зрителя. Кроме того, подбор оттенков влияет на настроение кадра. Открытые и чистые оттенки ассоциируются в первую очередь с радостью и счастьем, спокойные, пастельные тона отсылают к ощущению нежности и заботы, а тёмные и приглушённые цвета вызывают ощущение мрачности и загадочности.

2. Фон. Подбор фона очень важен в предметной рекламной фотографии, так как он должен одновременно привлечь внимание к изображению в целом, но при этом не переносить внимание зрителя на себя, с рекламируемого продукта.

3. Объекты. Объекты, которые в будущем будут создавать декорации, подбираются в соответствии с их формой, размером, материалом из которого они сделаны, текстурой и цветом. Они должны гармонизировать, как с рекламируемым объектом, так и с друг другом и фоном. Конкретные предметы подбираются в зависимости от поставленной цели и выбранной концепции. Главное, чтобы выбранные или созданные предметы выглядели реалистично, аккуратно и современно.

4. Композиция. Собрав все необходимые составляющие будущей рекламной фотографии, необходимо создать из них правильную фотокomпозицию, в которой рекламируемый продукт будет находиться на первом плане, а все остальные объекты будут создавать нужный антураж и гармоничное, визуально-эстетическое изображение. Стоит отметить, что очень часто, для создания определённого эффекта и поддержания концепции используются различные правила композиции.

При создании бумажных декораций больше уделяется внимание различным бумажным формам, которые помогают акцентировать внимание на рекламируемом продукте.

Можно выделить следующие основные разновидности бумажных декораций:

1. Простые формы. Декорации в виде простых форм пользуются популярностью благодаря своей простоте создания и универсальности. Они создают нужную атмосферу в кадре и привлекают внимание к продукту.

Наиболее популярными можно назвать абстрактные биоформы, геометрические формы и объёмные структуры.

2. Порталы. Порталы представляют собой многослойное окружение вокруг объекта, которое раскрывает его особенности, например, показывает ингредиенты, из которых он состоит.

3. Эффект дополненной реальности. Бумажные фотодекорации с использованием эффекта дополненной реальности взаимодействуют и дополняют объект съемки, делая композицию более выразительной.

4. Сценические декорации. Бумажные фотодекорации с использованием эффекта дополненной реальности взаимодействуют и дополняют объект съемки, делая композицию более выразительной.

5. Иллюстрирование объекта. Техника иллюстрирования объекта отличается от остальных и не предусматривает съемку самого объекта. Вместо этого создаются многослойные бумажные изображения и предметы, которые ассоциируются с рекламируемым продуктом.

Сет-дизайн представляет собой современное и новое направление в рекламной предметной фотографии. За счёт разработанной концепции и идеи, подобранных или созданных декораций, продуманной композиции и цветовой гаммы возможно создать уникальные и запоминающиеся рекламные фотографии, которые будут выделяться из общей массы похожего контента и привлекать внимание. Направление сценического дизайн в рекламной фотографии развивается и расширяется, появляются специализированные курсы, обучающие профессионалов в этом направлении. Кроме того, с развитием цифровых технологий появляются новые возможности в создании уникальных декораций в рекламной фотографии. Из всего вышесказанного можно сделать вывод, что исследование сет-дизайна в фотографии, его особенностей, законов, видов, техник и методов является важным аспектом в развитии современной фотографии.

Список использованных источников:

1. Брюс Блок, "Визуальная история: Создание визуальной структуры фильма, телевидения и цифровых медиа", Издательство: Focal Press, 2007

2. Джон К. Делани, История сет дизайна, Издательство Allworth Press, 1991

3. Геро Пол. "Фотография в рекламе: руководство по новому жанру", Издательство: Amherst Media, 2009

4. Кен Биллингтон и Майкл Х. Уэйд, "Искусство сценического дизайна: Визуальное путешествие через процесс театрального дизайна, Издательство Focal Press, 2005

5. Марселла Грэнвилл, "Мысль сценографа: Размышления о работе для театра", Чешский художественно-театральный институт, 2011

© Вараксина Л.А., Бесчастнов П.Н., 2023

УДК 74.01/.09

**РОЛЬ ИЛЛЮСТРАТИВНЫХ ОБРАЗОВ
В НАЦИОНАЛЬНОЙ КУЛЬТУРЕ
НА ПРИМЕРЕ СКАЗОК НАРОДОВ СЕВЕРА РОССИИ**

Величкина А.Н.

Научный руководитель Пушкарев А.Г.

*Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования*

*«Российский государственный университет им. А.Н. Косыгина
(Технологии. Дизайн. Искусство)», Москва*

Книжная продукция сказочного жанра имеет глубокое значение в формировании личности современного подрастающего поколения. Посредством различных изобразительных приемов можно создать эффективную визуальную коммуникацию между культурным наследием этнических групп Российской Федерации и детской аудиторией, которая является представителями будущего нашей большой многонациональной страны, а также будет актуальна для взрослых. Популяризация исторических аспектов культур разных национальных меньшинств способствует развитию эрудиции, развитию воображения, может воспитать в человеке необходимые положительные качества, ведь сказки – это часть фольклора, это мудрость, передаваемая из поколения в поколение. В наше время активно проводится продвижение и укрепление наследия Севера России, изучение и сохранение исконного аутентичного быта и традиций. Однако, с течением времени фольклорные образы прошлого теряются среди многообразия современных направлений искусства и литературы, тем более, если речь идет о немногочисленных народах, культура которых поддерживается только на территории данного региона, но постепенно растворяется по демографическим причинам, а также с постепенным переселением представителей этноса в другие регионы страны.

Большинство людей имеет определенный ассоциативный ряд при упоминании северных коренных народов России, который чаще всего ограничивается юртой, оленями и вечным снегом. Но сказки северных народов имеют как бытовой, так и фантастический характер, они учат читателя честности, смекалке, благодаря самобытным героям и их поступкам, эти сказки раскрывают читателю большой волшебный мир могущественных природных сил и мифических созданий. Эти яркие, уникальные визуальные образы должны быть сохранены в современной истории так же, как и другие аспекты национальной культуры.

Сказки русского Севера содержат в себе богатую культурную и историческую составляющую, которая отражается в их сюжетах, символике и моральных уроках. Сказки имеют глубокий трансформационный потенциал и способствуют развитию личности. Важным аспектом такого

развития является развитие способности понимать и контролировать свои эмоции, а также развивать эмпатию и межличностную коммуникацию, стать более осведомленным о разнообразии жизненных путей. Северные сказки отличаются от сказок других регионов и часто воплощают в себе тяжелые условия северной природы, суровую, но прекрасную окружающую среду и непростую жизнь местных жителей. Они подчеркивают важность смелости и выносливости в преодолении трудностей. Главные герои часто сталкиваются с испытаниями и преградами, но благодаря своей смелости и настойчивости они достигают своих целей.

Иллюстрации к северным сказкам могут существенно усилить воздействие на формирование кругозора личности. Визуальная составляющая, дополняющая фольклорный текст, способна передать не только содержание, но и эмоции и образы, которые в нем заложены. Это позволяет читателю понимать и оценивать ситуацию, чувствовать ее, что способствует более глубокому проникновению в суть истории. Посредством различных визуальных материалов читатель проникается в этнический колорит произведения. Художественные образы помогают создать правильные, новые образы в голове, отличные от ранее увиденных, ведь во многом визуальная специфика культуры северных народов остается загадкой для обывателя, пока образ не будет уточнен. Визуальное сопровождение к таким сказкам могут помочь человеку лучше понять и принять эту культуру, что, в свою очередь, может способствовать развитию его трансформационного потенциала и эмоционального интеллекта в настоящее время является одним из важнейших аспектов саморазвития.

Северные сказки во многом базируются на взаимодействии человека с природой. Герои сказок уважают природу и животный мир, понимая их взаимосвязь и взаимозависимость. Это влияет на формирование этических ценностей у читателей и развитие их ответственности за окружающую среду. Народное творчество севера России передает восхищение силами природы, особенно их религиозными представлениями, которые широко отражены в поклонении духам стихий. Коренные малочисленные народы севера имеют богатый опыт жизни в суровых климатических условиях, и это отражается в их фольклоре. В их сказаниях и мифах можно найти истории о выживании, адаптации к холоду и ветрам. Читатель, ознакомленный с таким фольклором, может научиться справляться с трудностями, быть гибким и находить решения в экстремальных ситуациях. Иллюстративная игра на контрастах передает всю суровость жизни в северных регионах. Используя различные художественные материалы, можно изобразить бескрайние белоснежные пустоши и снежные вихри, обжигающие до красноты лица северян.

Религиозные представления севера, помимо стихий, включают поклонения духам животных и окружающим их явлениям, таких как солнце, луна или снег. Олицетворение этих сил можно выразить в ярких

иллюстрациях. Оживлять природные элементы в иллюстрации можно с помощью замысловатых форм, придающих неживому объекту человеческие качества, а также с помощью мазков и динамики, отражающих настроение и эмоцию так, будто объект живой. В сказках севера часто повествуется о животном в ключе одного из главных героев. В иллюстрациях эти животные могут быть изображены с человеческими чертами, что подчеркивает их важность и значимость в сюжете.

Эмоциональный интеллект – это способность осознавать, понимать и управлять своими эмоциями, а также проникаться эмоциями других людей. Сказки Севера России имеют большой потенциал для развития эмоционального интеллекта у читателей. В народном фольклоре коренных малочисленных народов севера часто присутствуют мудрые наставления и философские мысли. Многие истории передают важные жизненные уроки и ценности. Читатель, знакомый с таким фольклором, может обрести глубину мышления и перспективы, развить духовность и оценить ценности, передаваемые через многовековые истории. Через сопереживание с героями северных сказок, читатели развивают свою способность понимать и переживать чужие эмоции. Задача иллюстрации в этом контексте – изобразить героя так, чтобы читатель мог вжиться в его образ. Визуальная составляющая персонажей в произведении играет большую роль, ведь во многом отношение к ним формируется за счет их внешнего облика. При изображении героев, как положительных, так и отрицательных, следует учитывать правила колористики и формообразования, которые считаются на психологическом уровне.

Посредством различных художественных методов можно передать всю насыщенность и значимость ритуалов или праздника. Работа может быть детальной или, наоборот, условной, главное – это уловить настроение события. Важным аспектом является использование отличительных элементов конкретного этноса – орнамента, цветовой палитры.

В северных сказках преобладает отражение повседневной жизни и быта людей: охоты, рыбного промысла, оленеводства. В бытовых произведениях рассказываются без прикрас все стороны жизни: как негативные, трудные и горестные так и позитивные, радостные и спокойные, однако, у каждой сказки есть свой поучительный смысл [1]. Многие северные народы придают особое значение семье и коллективу, и этот коллективный подход к жизни, взаимопомощь и солидарность часто отражаются в их народных сказаниях и песнях. Читатель, знакомый с такими историями, может осознать важность семьи и сообщества, а также развить чувство справедливости и ответственности по отношению к ближним. В народном фольклоре обычно присутствуют исторические сюжеты и легенды о предках. Эти истории помогают сохранить и передать знания о прошлом и связь с родословной. Иллюстрации могут помочь передать величественность образов прародителей в сказке, сделать акцент

на семейственности и преемственности посредством изображения предков и молодого поколения не на контрасте, а именно на продолжении рода. При создании визуального образа такого рода взаимоотношений можно использовать различные аллегории, такие как нить или дорога, как невидимая связь, которую нельзя увидеть глазами, но можно изобразить художественно.

Особое место в сказках северных народов занимают шаманы. Как и в народных представлениях, шаманы изображаются как люди, обладающие сверхъестественными способностями. Северяне всегда испытывали страх перед силами шамана, способного отправиться в другой мир, общаться с духами и обращаться напрямую к природе. Визуализация происходящих в произведении чудес посредством различных творческих приёмов, например, перспектива и цветовые сочетания на белом фоне, позволят читателю погрузиться в захватывающие эмоции, ощутить уникальность магического мира северян, ведь он в корне отличается от магии, которую мы можем наблюдать повсеместно в современной литературе и медиа-пространстве.

Традиционные художественные средства изображения у народов Севера были разнообразны и зависели от региона проживания. Так, например, в Якутии использовались различные техники гравировки по кости и металлу, а также резьба по дереву. В Чукотке широко применялись гравировка по камню, вышивка бисером и аппликация из меха. В эскимосской культуре особое развитие получила резьба по моржовому клыку, также у северян широко использовалось изготовление тотемных столбов и расписных керамических изделий. Данные виды прикладного искусства можно смело обыграть для иллюстраций сказок северных народов России. Например, стилизация элементов рисунка под резьбу или гравировку подчеркивает колорит этноса и значимость их уникального культурного развития. Национальные сказки северных народов часто иллюстрировались изображениями животных, растений и людей в их повседневной жизни. Особое внимание уделялось передаче эмоций и характеров персонажей, а также созданию атмосферы таинственности и волшебства. Например, в эскимосских сказках часто встречаются изображения морских обитателей и полярных сияний.

Современная книжная продукция, посвященная сказкам народов севера России, часто использует традиционные художественные стили и приемы, которые характерны для этого региона. Например, использование характерных для малых этносов традиционных орнаментов, таких как олени, снежинки, северное сияние и другие. Эти орнаменты служат не только украшением книги, но и общепринято символизируют природу и традиции народов. Однако, данный вид оформления крайне поверхностен с точки зрения отражения культуры и встречается в тематических сборниках слишком часто. Современная иллюстрация северных сказок не может

отойти от устоявшегося образа оленя, юрты и шаблонной формы снежинки, что является главным минусом в сфере иллюстрированной книжной продукции в жанре северных сказок.

В иллюстрации сказок часто используются геометрические формы и линии, чтобы подчеркнуть простоту и ясность повествования. Например, изображение домов, животных и других объектов на фоне снежных просторов с помощью простых геометрических форм. Также иллюстрации в книгах сказок народов севера содержат символы и метафоры, которые отражают суть и смысл истории. Например, образ оленя может символизировать свободу и скорость, а изображение северного сияния – красоту и таинственность природы. Вышеперечисленные приемы являются положительными чертами в современном художественном оформлении, так как мифология и эпос северян пропитаны тайной и недосказанностью.

Сказки Севера России имеют трансформационный потенциал и способствуют развитию личности читателей, особенно в контексте развития эмоционального интеллекта. Погружаясь в мир северных сказок посредством восприятия симбиоза оригинального текста и осмысленного иллюстративного содержания, мы открываем для себя не только красоту и очарование этих историй, но и сами становимся более эмоционально развитыми людьми. Эти примеры показывают, как национальные особенности коренных малочисленных народов севера отражаются в их народном фольклоре и могут формировать личность читателя через визуальное восприятие иллюстративных образов сказки, тренировать воображение и повышать общий уровень эрудиции.

Список использованных источников:

1. Гессе Н.В., Задунайская З.М. Журавлиное перо. – Л.: Детская литература, 1968. – 317 с.

© Величкина А.Н., 2023

УДК 744.9

ТИПОГРАФИКА КАК КЛЮЧЕВОЙ ЭЛЕМЕНТ БРЕНДИНГА ВЫСТАВОК

Войнова А.Д.

Научный руководитель Пушкарёв А.Г.

*Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования*

*«Российский государственный университет им. А.Н. Косыгина
(Технологии. Дизайн. Искусство)», Москва*

Вместе с растущим влиянием графики, шрифты и стиль текста остаются неотъемлемой частью воздействия на зрителя и передачи брендовых идентификационных черт.

Типографика – графическое оформление текста посредством набора и вёрстки с использованием норм и правил, специфических для данного языка. Особенности типографики для брендинга заключаются в ее способности создавать уникальные и запоминающиеся визуальные образы для бренда. В контексте брендинга выставки, правильно подобранная типографика может привлечь посетителей, помогая им лучше понять содержание выставки, образовательный материал и ориентироваться в пространстве. Она также способна эффективно зонировать выставочные площади и объединять их в стилистически единое целое, что способствует созданию единого визуального впечатления и узнаваемости бренда. Таким образом, типографика становится ключевым элементом в дизайне визуальной коммуникации [3].

Примером успешного дизайна визуальной коммуникации с помощью типографики можно назвать выставку «Эль Лисицкий», проходившую в Третьяковской галерее и Еврейском музее в Москве в 2017-2018 г., начиная с логотипа и заканчивая печатной продукцией. Экспозиция представляла из себя масштабную ретроспективу художника в России и демонстрировала около четырехсот экспонатов. Логотип выставки включает в себе культурный код из элементов известных работ художника, его биографии и деятельности в искусстве. Самым узнаваемым выступает буква «Л», напоминающая треугольник из работы «Клином красным бей белых». Таким же образом можно расшифровать логотип, как и концепцию псевдонима Лазаря Лисицкого, где Эль обозначает букву «Л» в русском алфавите.

Графический дизайн постеров и афиши к выставке состоят из акцидентных шрифтов, цветовая гамма состоит в основном из черного и белого цвета (рис. 1). Можно заметить, как на афише с помощью типографики появляются римская цифра XX, обозначающая художника как важную фигуру искусства двадцатого столетия.



Рисунок 1 – Графический дизайн афиши выставки.

Исходя из идеи организаторов отобразить в выставке работы художника как архитектора, дизайнера и типографа было принято решение оформить стены залов в разном стиле, соответствуя направлениям его деятельности. Таким образом залы Третьяковской галереи оформлялись шрифтом, напоминающим печатный оттиск, а стены Еврейского музея и центра толерантности объемными инициалами (рис. 2). Оформление залов экспозиции соответствует принципам выставочной деятельности самого художника, главной идеей которого полное вовлечение посетителя в

концепцию выставки. В данном случае типографика в дизайне направлена на вызов эмоциональной связи посетителя с экспонатами выставки.



Рисунок 2 – Оформление выставочных залов Третьяковской галереи и Еврейского музея.

Наиболее удачным примером выставки, применившей типографику активным средством визуальной коммуникации можно назвать выставку достижений средового дизайна «Very Taipei» от организатора Group G и директора проекта Йен Фен Фанг [5]. Выставка проходила в Тайване возле станции метро Тайбэй в 2022 году и демонстрировала макеты дизайнеров архитектурной среды. С помощью акцидентного шрифта удалось передать основную концепцию выставки в логотипе, который напоминает многоэтажные здания, а также повторяет контуры кварталов Тайбэя. Логотип в версиях латиницы и китайских иероглифов успешно справляется с этой задачей (рис. 3а). Иероглифы и буквы выстраиваются в вертикальные и горизонтальные шрифтовые композиции, что делает их удобными в применении на печатных и цифровых носителях (рис. 3б). Типографика в плакатах дословно передает образ и идею выставки, а также соответствуют основным принципам применения типографики в графическом дизайне, таким как оригинальность и заметность. Цвет дополняет типографику и состоит из спокойной гаммы оттенков серых и голубых цветов, напоминающих цвет небоскрёбов Тайбэй. Таким образом визуальная коммуникация сумела сформировать узнаваемый имидж выставки и вызвать ассоциативный ряд у её участников с достопримечательностями города.



Рисунок 3 – а) три версии логотипа для выставки «Very Taipei»; б) графический дизайн для выставки «Very Taipei».

Поиск новых оригинальных и концептуальных форм визуальных коммуникаций делает типографику одним из мощных инструментов подачи информации и воздействия на целевую аудиторию. Она позволяет донести идентификационные черты бренда до целевой аудитории, упорядочивать потоки информации, а также поддерживать единый визуальный стиль выставки.

Список использованных источников

1. Симакова С. И. Инструменты визуализации информации в СМИ. URL: [https:// cyberleninka.ru/article/n/instrumenty-vizualizatsii-informatsii-v-smi-infografika/viewer](https://cyberleninka.ru/article/n/instrumenty-vizualizatsii-informatsii-v-smi-infografika/viewer) (дата обращения: 23.10.2023).

2. Сони́на Ольга Эдуа́рдовна, Вильчи́нская-Бу́тенко Мари́на Эдуа́рдовна Систе́мность как свойство визуальной идентификации выставки // *Культура и искусство*. 2022. №7. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/sistemnost-kak-svoystvo-vizualnoy-identifikatsii-vystavki> (дата обращения: 23.10.2023).

3. Кузнецова, Е. Ю. Роль типографики в оформлении экспозиционного пространства. Схемы взаимодействия / Е. Ю. Кузнецова // *Архитектон: известия вузов*. – 2020. – № 2(70). – С. 15.

4. Мильчакова, Н. Е. Дизайн визуальных коммуникаций / Н. Е. Мильчакова // *Труды Академии технической эстетики и дизайна*. – 2013. – № 1. – С. 22-24.

5. «Very Taipei» URL:[https:// www.behance.net/gallery/142093501/Very-Taipei](https://www.behance.net/gallery/142093501/Very-Taipei)(дата обращения: 23.10.2023)

© Войнова А.Д., 2023

УДК 658.788.4

ПРОБЛЕМЫ УПАКОВОЧНОЙ ПРОМЫШЛЕННОСТИ В САНКЦИОННОЕ ВРЕМЯ

Воронкова А.Е.

Научный руководитель Чунакова Н.В.

*Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования*

*«Российский государственный университет им. А.Н. Косыгина
(Технологии. Дизайн. Искусство)», Москва*

Во время санкций российское упаковочное производство столкнулось с нехваткой некоторых необходимых материалов. В данной статье оценивается то, каким образом эта ситуация отразилась на состоянии автомобильной промышленности.

Ежегодно в мире производится огромное количество товара от продуктов питания до строительных материалов и запчастей для автомобилей, около трети которого теряется в следствие неграмотной упаковки. Упаковочная промышленность в наше время играет важнейшую роль и в дальнейшем ожидается лишь её рост.

В основном упаковочные материалы изготавливаются из невозобновляемых ресурсов, а именно из полимеров полиолефинов. Сюда относятся полиэтилен, полипропилен, полистирол и их сополимеры. И гибкая, и жёсткая полимерная упаковка занимает существенную долю на рынке не только за рубежом, но и в России. Чаще всего используется гибкая упаковка, более 60% приходится на пищевую промышленность [1]. Применяется также и в автомобильной промышленности, например, для упаковки автохимии. Она экономичная, удобная и занимает меньше места при транспортировке, в отличие от жёсткой тары. Однако, в связи с поиском

более экологичных вариантов упаковки, многие страны стараются, по возможности, отказаться от полимерной тары. Предприятия и компании стали чаще использовать стекло и ламинированный картон.

Во время пандемии 2020 года упаковочная промышленность в России не пострадала. Спрос поддерживался ростом товаров длительного хранения, средств гигиены, лекарственных препаратов и т.д. Наблюдался рост гофротары, увеличилось количество полимерной тары, а также стеклянной и металлической упаковки [1]. Отношение к пластиковой таре стало менее критичным; повысился спрос на одноразовые изделия; выросло значение логистики, расширилась география упаковочного производства: теперь предприятия находятся не только в больших городах, но и по всей территории России. Про важность экологичности тоже не забыли: увеличилось использование вторичного сырья и биоупаковки, ужесточились требования по охране окружающей среды.

В марте 2022 года у российского рынка упаковки начались тяжёлые времена: ажиотажный спрос, дефицит и рост цен. Был введён запрет, коснувшийся и сухопутной, и морской логистики, на ввоз импортных красок, лаков, клея, химических добавок, оборудования для печати. Доступность упаковки заметно понизилась.

В сфере упаковки жидкостей (напитков, бытовой-, автохимии и др.) возникла сильная нехватка ПЭТФ-бутылок. Основные причины: дефицит крышек, а также уход с российского рынка компании Tetra Pak. Решить проблему может ускоренное улучшение крышечных марок, имеющих на рынке в России, а также обеспечение вторичного рынка ПЭТФ-тары. Полиэтилентерефталат способен частично справиться и с дефицитом металлической упаковки.

Помимо вышеперечисленного, с проблемами столкнулось и производство стеклянной упаковки, а именно с нехваткой алюминиевых крышек и бумажных этикеток. Решение – изготовление этикеток из полипропиленовых БОПП-плёнок и локализация производства марок для колпачков.

Правильный подбор упаковки имеет более широкое значение и затрагивает не только логистические, но и производственные процессы. Она должна быть прочной, долговечной, обладать свойствами, поддерживающими состояние перевозимой продукции. Помимо этого, для российских производителей важен вопрос переработки, качественные материалы, удержание баланса «цена-качество», удобство в получении информации о содержимом и функциональность упаковки. Рассмотрим на примере автомобильной промышленности.

Зачастую множество российских производителей гордо заявляют, что и на автосборочный конвейер, и в запчасти поставляется одна и та же продукция, соответствующая всем стандартам. Однако, при поставках на вторичный рынок, к упаковке применимы уже абсолютно другие стандарты.

Отсюда выясняется, что производители не всегда разбираются в требованиях к продукции, поставляемой на первичный и вторичный рынки. Производителям и поставщикам следует обращать внимание на внешний вид, ведь когда товар поступает к покупателю, первый взгляд падает именно на упаковку.

Для начала, стоит разделить упаковку на транспортную, групповую и потребительскую. Транспортная тара нужна для защиты товара и упрощения его обработки в логистике. Групповая упаковка служит для уменьшения затрат при мелкооптовых партиях малогабаритного товара (транспортировка, выкладка, хранение и отбор на складе и торговых полках). К тому же групповой упаковке можно придать вид шоу-бокса: нанести на него рекламу и подумать о возможности размещения товара в прикассовой зоне для привлечения внимания покупателей. Её можно изготавливать из полимерных материалов или гофрированного картона, проблем с которыми во время санкций не наблюдается. В качестве примера данного вида упаковки можно привести коробку из гофрокартона с автомобильными лампами. К сожалению, вопрос с дефицитом красок для печати остаётся открытым.

Потребительская упаковка – неотъемлемая часть продукции, которой следует уделять особое внимание. Она не только должна иметь привлекательный внешний вид, но и соответствовать содержимому, т.к. зачастую попадает потребительская упаковка для запчастей, не выдерживающая веса товара, она легко разваливается, рвётся и расклеивается. При выпуске универсальных автокомпонентов и автоаксессуаров, которые предположительно будут представлены на полках в магазинах самообслуживания, на упаковке обязательно должна содержаться вся необходимая информация: технические характеристики, гарантии и сведения о сертификации. Желательно использовать упаковку, позволяющую потребителю видеть сам товар без вскрытия, например, блистерную или из прозрачного полиэтилена. Запчасти, не относящиеся к категории универсальных, наоборот, не должны выставляться в зале магазинов самообслуживания. Максимум, располагаться на витринах. Для большей эффективности упаковку для данных товаров не следует делать яркой. На ней должна содержаться лишь основная, хорошо считываемая информация, чтобы продавец, сверившись с каталогом, мог легко найти товар на складе.

Требования к потребительской упаковке довольно строгие, особенно если внутри расположен хрупкий товар. К сожалению, не все российские потребители это учитывают. Около пяти лет назад на одном из российских заводов не существовало никакой подходящей упаковки для радиаторов, потом – лишь тонкая картонная обёртка, которая не выполняла своей защитной функции. Среди потребителей копился негатив, что повлекло за

собой переход к другим к производителям, использующим качественную упаковку из толстого гофрокартона и пенопласта.

Упаковка запчастей должна защищать товар не только во время перевозок, но и от преждевременного вмешательства. Потребитель должен быть уверен в качестве и новизне товара, отсутствии подмены. Во избежание неприятных ситуаций, необходимо использовать различные маркировочные наклейки: голографические, пломбы, этикетки контроля вскрытия.

Отдельного внимания заслуживает и этикетка на потребительской упаковке. Её главная функция – идентификация и автоматизация обработки товаров, снижение количества ошибок и пересортицы. Наименование может на ней присутствовать, но оно не несёт главной функции: в первую очередь важно наличие артикула – буквенно-цифрового выражения и штрих-кода. Проблемы с бумажными этикетками в следствие санкций, можно решить с помощью полимерных материалов.

На этикетках для запчастей следует ставить OEM (оригинальный номер производителя автомобиля) и список автомобилей, на которые данная деталь подходит. К тому же, это позволит узнать кросс-коды брендов-лидеров на вторичном рынке [3].

Российский рынок в наши дни характеризуется большой конкуренцией, обостряющейся и в упаковочной промышленности. В виду санкций и дефицита некоторых необходимых материалов, стали реализовываться масштабные планы по развитию российского упаковочного производства. Санкции сильно ударили по автомобильной промышленности в целом, но дефицита материалов для упаковывания имеющихся запчастей нет: производство картона и полимерной тары улучшается изо дня в день. Однако, острая проблема с импортными красками для печати остаётся нерешённой. Основными поставщиками были Швеция, Нидерланды и Германия. На сегодняшний день поиск альтернативных поставщиков продолжается: налаживаются контакты с Индией, Кореей, Турцией, Ираном и Китаем, но тестирование новых красок, к сожалению, процесс небыстрый. Ведущую роль сейчас занимает Фонд развития промышленности, помогающий российским производителям не опускать руки и продолжать искать способ восполнить недостающие импортные компоненты.

Список использованных источников:

1. Unipack.ru. Отраслевой портал [Электронный ресурс]. – Тенденции и проблемы российского рынка упаковки. – Режим доступа: <https://article.unipack.ru/83696/?ysclid=lbi06ft8eb686282867>

2. Delovoy Profil. Расширяя горизонты [Электронный ресурс]. – Перспективы развития российского рынка упаковки в условиях санкций. – Режим доступа: <https://delprof.ru/press-center/open-analytics/analitiki-gruppy->

o-perspektivakh-razvitiya-rossiyskogo-rynka-upakovki-v-usloviyakh-sanktsiy/?ysclid=lbi07bti5616889067

3. Plastinfo.ru [Электронный ресурс]. – Как рынок упаковки ответит на санкционные вызовы. – Режим доступа: <https://plastinfo.ru/information/articles/752/?ysclid=lbi07009w8778555814>

4. Кузов Эксперт. Первый авторемонтный портал [Электронный ресурс]. – Проблемы со сбытом? Подумайте об упаковке. – Режим доступа: https://kuzov-media.ru/articles/biznes/problemy_so_sbytom_podumay_ob_upakovke/

© Воронкова А.Е., 2023

УДК 794.08

ПРОСТОТА ИГРОВОЙ МЕХАНИКИ НАСТОЛЬНЫХ ИГР КАК КЛЮЧЕВОЙ ФАКТОР В ПРИВЛЕКАТЕЛЬНОСТИ ИГРОВОГО ОПЫТА

Гисина Д.К.

Научный руководитель Чунакова Н.В.

*Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования*

*«Российский государственный университет им. А.Н. Косыгина
(Технологии. Дизайн. Искусство)», Москва*

В последнее время настольные игры приобретают все большую популярность. С их помощью можно приятно провести время и укрепить межличностные связи в коллективе. Но если правила игры слишком сложны или требуют большого количества времени для понимания, это негативно влияет на игровой опыт. Чтобы понять взаимосвязь механики игры и ее успешности, необходимо рассмотреть ее восприятие пользователями.

Простота способствует быстрому началу игры. Не все готовы тратить свое время на долгую подготовку, отдавая приоритет активным действиям. Бывает так, что изучение правил затягивается настолько, что у игроков почти не остается сил на саму игру, которая потребует большого количества усилий, чтобы учесть все нюансы механики.

Настольные игры зачастую рассчитаны на коллектив, поэтому важно, чтобы правила были ясны для каждого игрока. Уровень восприятия информации у всех людей разный, поэтому некоторым может потребоваться больше времени, чем другим. Это затягивает процесс изучения правил еще сильнее.

Знаковым примером популярности игры из-за простых правил является «UNO» [1]. Правила игры можно уместить в несколько предложений, к ним быстро привыкнуть и легко запомнить. Простота механики также выражается в использовании самых простых для восприятия факторов: цвета и цифры. С их сопоставлением справится даже маленький

ребенок. Однако это не делает игровой процесс скучным. Игра проходит стремительно и зрелищно, а элемент соперничества и противостояния вызывает у игроков яркие эмоции. Присутствует также элемент внезапности: неизвестно, когда кто-либо задействует карту «+4» или «реверс». Непредсказуемость игры затягивает игроков: даже если у одного игрока всего две карты, а у противника десять, игра может продолжаться еще долгое время, а победителя невозможно будет выявить до конца игры.

Ярким антипримером можно назвать игру «Подземелье: Гробница повелителя мертвых» Томаса Денмарка. Это фэнтези-игра с большим количеством атрибутов, персонажей и локаций. Буклет с правилами содержит 23 страницы. Для тех, кто впервые решит поиграть в нее, изучение правил может занять часы. Однако это не делает игру плохой: проработанность игры способствует глубокому погружению и вовлечению игроков в сюжет, но не каждый сможет выдержать такую длительную сессию. Это делает игру более узконаправленной на тех, кто желает полностью погрузиться в мир фэнтези, выделив на это достаточное количество времени или даже отдельный день.

Понятность устройства игрового процесса способствует социальному взаимодействию. Одна из основных целей настольных игр – создание благоприятной атмосферы для общения и интересного времяпровождения. Так как простота правил снижает барьеры для вступления в игру, игроки могут больше сконцентрироваться на общении между собой. Некоторые игры построены на связи игроков друг с другом. Например, игра «Манчкин» предоставляет множество возможностей для влияния на ход игры и помощи друг другу, что вызывает взаимозависимость между игроками. Им приходится полагаться на других или развивать собственную стратегию в зависимости от действий соперников. Таким образом сюжет создается самими игроками, каждый раз уникальный.

Не стоит забывать также о том, что настольные игры – это прежде всего развлечение, поэтому многие из них разработаны с акцентом на юмор. Например, игра «Тако, кот, коза, сыр, пицца». Игроки по очереди выкладывают по одной карте с изображениями на стол, при этом называя слова из считалочки. Если происходит «совпадение» - изображение на карте совпадает со словом, которое они назвали, то игроки должны как можно быстрее накрыть колоду руками. Последний накрывший колоду игрок забирает все карты из нее, и игра продолжается. Побеждает тот, у кого первым закончатся карточки. Есть также особые карточки других предметов, встречающиеся реже. Если игрок открывает одну из таких карт, все игроки должны совершить определенное действие, например постучать два раза, а последний выполнивший также забирает все карты. Несмотря на схожесть с «UNO», здесь задействуется умение быстро реагировать на вербальные факторы, в то время как в «UNO» ключом к победе является зрительная реакция [1]. Игра создает веселую атмосферу за счет странного

набора предметов, не сочетающихся друг с другом, а также вызывает смех у игроков, когда один из участников запутывается и неправильно реагирует на обстоятельства. Важную роль в игре имеет память: игрок должен вспомнить, какая из специальных карт отвечает за определенные действия и успеть среагировать, выполнив нужные условия. Так игра становится интересной и завлекающей, несмотря на свою простоту, и требует от игроков множества навыков. В «Манчкин» же веселая атмосфера создается за счет юмора, иронии в описании карточек. Сама суть игры состоит в высмеивании серьезных и сложных фэнтези игр, таких как «Подземелья и драконы».

Еще одним примером применения большого количества когнитивных навыков в играх с простой механикой можно назвать Имаджинариум [2]. Игроки должны придумывать ассоциации с картинками на карточках и сопоставлять их. По сути, всю игру создают сами игроки, никаких строгих условностей, ограниченных правилами нет. Игра тренирует воображение, креативность и изобретательность игроков, позволяя раскрыть игрокам их творческий потенциал, что можно отнести к причине ее популярности.

Чем проще правила, тем больше простора для игроков. Классическим примером можно назвать шахматы. Нужно захватить короля, используя фигуры, которые ходят определенным образом. Несмотря на такую простую задачу, стратегия, необходимая для победы, делает шахматы одной из самых популярных и сложных настольных игр. Вариантов достижения цели бесконечное множество, а ход игры зависит только от самих игроков. Впоследствии настольная игра переросла в целый спорт. Сюда же можно отнести шашки, шоги (сёги) и другие аналоги.

Исключением является «Подземелье и драконы». Игра включает в себя настолько обширный сюжет и правила, что уже не может считаться настольной игрой в классическом понимании. Это целый открытый мир, в котором игроки создают собственных проработанных персонажей и придумывают свои сюжеты. Подготовка к игре может занимать дни или недели, особенно для ведущего игры. Игра стала культовой, и имеет множество посвященных ей произведений в массовой культуре, от фильмов до видеоигр, что делает ее одной из самых популярных настольных игр.

Простота правил является одним из факторов, определяющих успех игры. Дизайн должен быть в первую очередь рассчитан на игрока [3]. Простые правила создают минимальные барьеры для новичков, способствуя расширению аудитории и, в последствии, популярности игры. Игровой опыт зачастую является стремительным, ярким и наполненным развлекательными аспектами. Простые игры обычно требуют от игроков больших усилий и навыков, таких как воображение, реакция или запоминание. Популярность более простых игр можно объяснить предпочтениями игроков: хоть некоторые и находят удовольствие в длинных стратегических играх с глубоким погружением, большинство

людей, обращаясь к настольным играм, стремятся весело провести время в непринужденной атмосфере.

Список использованных источников:

1. Статья «Феномен игры Uno: откуда появилась, как завоевала миллионы людей и как затягивает простыми правилами», Проскурин Д., 2022г. <https://gol.ru/materials/19690-uno-story>
2. «Элементы гейм-дизайна», Р. Зубек, The MIT Press, Массачусетс, Англия, 2020 г.
3. «Game design workshop: a playcentric approach to creating innovative games», Фуллертон, Т., 2014 г.

© Гисина Д.К., 2023

УДК 79

ПОПУЛЯРНОСТЬ МИФОЛОГИЧЕСКИХ МОТИВОВ В РАЗРАБОТКЕ ИГР

Гисина Д.К.

Научный руководитель Денисов Д.А.

*Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования*

*«Российский государственный университет им. А.Н. Косыгина
(Технологии. Дизайн. Искусство)», Москва*

На протяжении веков в искусстве использовались мифологические мотивы. «Рождение Венеры» Сандро Боттичелли, «Похищение Европы» Тициана и многие другие шедевры мировой культуры повествуют о разных мифах. Мифология является источником богатого потенциала для создания зрелищных сюжетов и интересных миров. Это остается актуальным и сейчас, как для художников, так и для разработчиков. Чтобы оценить роль мифологии в современном игровом дизайне, необходимо узнать из чего она состоит, а также обратиться к массовой культуре в целом и узнать, в какой форме она представлена сейчас.

Согласно исследованию Джозефа Кэмпбелла, существует 4 основных функции мифа. Космологическая – человеку всегда было важно знать, как устроен мир вокруг него и какую роль он в нем занимает. Сейчас эту функцию выполняет наука, в те времена – мифология и религия были единственными способами. Мистическая – объяснение явлений, для которых древним людям не хватало знаний. Почему гремит гром, идет дождь или светит солнце – все это действия богов. Также это был способ осмысления и принятия смерти, вера в загробную жизнь как религиозный аспект этой функции. Социологическая и педагогическая функции – выстраивание базовых норм поведения и системы морали. Если не следовать общественным правилам, это могло повлечь гнев богов. В каждой мифе и легенде была своя мораль, которая поучала людей и давала

наставления на жизнь, давала понятие, как быть человеком. Например, миф о Пандоре – как излишнее любопытство спровоцировало множество бед. Таковую же роль исполняли сказки, например, нельзя ходить далеко в лес – иначе тебя схватит Баба Яга. На самом деле ребенок мог просто потеряться, но более красочное объяснение было наиболее внушительным.

Важным моментом в понимании мифов является их структура. Как выделил Кэмпбелл, у каждой легенды одинаковая основа – мономиф. Это некий скелет, на котором стали строиться в последствии не только мифы, но и современные рассказы о героях и их приключениях. Существует три стадии мономифа – сепаративная, лиминальная, конечная. Сепаративная – герой, несмотря на неприятие себя, покидает привычные условия, чтобы отправится на подвиг. Например, Бильбо Беггинс в книге «Хоббит, или Туда и обратно» Джона Толкина покидает родной Шир с гномами и отправляется в путешествие по Средиземью. В видеоиграх эта стадия обычно представлена в сжатом виде, так как она не динамичная и может тормозить повествование. Лиминальная – основная часть. В видеоиграх игроки прокачивают навыки персонажей и выполняют миссии, влияют на ход игры своими действиями. На этом этапе герою встречаются союзники и враги, происходит взаимодействие с ними. Конечная стадия – кульминация. Здесь выделяется еще две стадии – апофеоз, дар божественной силы для битвы с врагами, и награда, герой обретает желаемое. В игровой индустрии часто сопровождается битвой с финальным, сильнейшим противником. Апофеоз и награда часто сливаются в одну стадию, когда обретенная сила и становится наградой. Это работает в играх с открытым миром, когда после основной сюжетной линии игра не заканчивается, но у героя появляются умения, которые помогают ему в дальнейшем [1].

Очевидным аспектом популярности заимствования мифологических сюжетов является возможность познакомиться с разными культурами через игровой опыт. Люди склонны проявлять интерес к чужим традициям и народам, путешествиям по разным странам и необычным для них местах. Поэтому почти любое известное и многогранное произведение содержит в себе отсылки к той или иной культуре, обеспечивая более глубокое погружение в мир игры. Если рассматривать восточные страны, такие как Япония или Китай, то использование культурных особенностей в произведениях является неотъемлемой частью их производства. Упоминание традиционной одежды, кухни и религии создает отличительные черты азиатских игр, например, компьютерная игра «Okami» от японской студии Clover Studio, где главной героиней является богиня солнца Аматаэрасу в облике белой волчицы Сирануи. Примечательным является и геймплей, подражающий традиционной японской живописи и рисованию на васи – бумаге из коры дерева гампи или бамбука. С помощью кисти игрок создает решения существующих на уровне проблем, таких как переправа через реку с помощью нарисованного

моста или создание потока ветра движением кисти. Так, игровая индустрия может стать репрезентацией целых народов [3].

Мифология предоставляет обширные возможности для творчества и интерпретации. Существует масса примеров в массовой культуре, сюжеты которых в той или иной степени отсылают к существующим мифам, или строятся на воссоздании сюжета из мифологии в новом сеттинге. Так, к примеру, электронный комикс «Предания Олимпа» авторства Рейчел Смит рассказывает историю Аида и Персефоны в современном мире, где Аид – бизнесмен и владелец крупной компании, а каждый из героев имеет мобильный телефон. Ярким примером собственной интерпретации в игровой индустрии являются видеоигры серии «God of War» от американской студии Santa Monica Studio. Существующие мифы видоизменяются, чтобы вписать в сюжет главного героя, Кратоса, который становится отцом бога Локи, а сама игра строится на их взаимодействии. Также происходит слияние двух культур, поскольку Кратос – древнегреческий бог войны – помещается в мир скандинавской мифологии. Наблюдая за персонажем в необычных для него условиях, создается его новая интерпретация.

Одним из самых популярных жанров видеоигр уже долгое время является фэнтези. Волшебные миры, магия и чудовища продолжают интриговать зрителей. Все это, в свою очередь, является отсылками к мифологии, как к первоисточнику. Миф даёт фэнтези сюжетно-образную систему [4]. Она может проявляться в виде наличия квеста – от английского «путь» или «поиск». Сюжеты многих известных мифов построены на наличии цели или проблемы, в которую оказывается вовлечен герой. Такая система часто используется в фэнтези играх. Примером можно назвать настольную игру «Вороны Одина» авторства Торстена Гиммлера, основанную на мифах об Одине. В центре игры стоят его вороны Хугин и Мунир, которых Всеотец каждый день посылает облететь весь мир, чтобы Бог оставался в курсе всего происходящего. Эту задачу должен реализовать игрок, выбирая роль одного из воронов и соревнуясь в скорости с другим. Иногда отсылки не являются прямыми, только повторяя архетип героев из мифов. Так, например образ Конана Варвара можно сравнить со всемогущим и отважным Гераклом и его подвигами. Согласно статье С.В. Шамякиной [6], существует несколько типов заимствования мифов в мир фэнтези, основные из них: использование существующих персонажей мифов, создание вторичных миров с собственной культурой и историей на основе мифов, заимствование смысла или морали, заключенного в мифе [5]. Поэтому жанр фэнтези и мифология тесно связаны между собой.

Отдельно стоит рассмотреть RPG и хоррор игры. Главным элементом во многих преданиях и легендах является некая хтоническая сущность, чудовище. Нередко создатели игр этих жанров вдохновляются мифологическими существами для создания противников и боссов. Главная

цель разработчиков – сделать противника достаточно пугающим, чтобы вызвать у игрока нужные эмоции. Например, серия игр «Dark Souls» от японской компании FromSoftware. Многие боссы являются свирепыми драконами, которые пугают своим внешним видом, как черный дракон Каламит или Сит Бешчешуйчатый. Их можно сравнить с тремя великими змеями скандинавской мифологии – Нидхёгг, Фафнир и Ёрмунгард, которые обладают пугающим и могущественным внешним видом, а также преувеличенно большим размером. Они живут сами по себе, люди и боги не трогают их из-за пугающей силы [2].

Легенды и предания древних народов не остаются забытыми – они продолжают существовать в современных произведениях, постоянно видоизменяясь и обретая новые смыслы. Мифология находится все времени и служит не только источником вдохновения, но и пространством для реализации игровых проектов. Эта многослойная тема является неисчерпаемым инструментом для исследования разных народов и создания интересных, многогранных персонажей и миров. Невозможно создать игру в жанре фэнтези, не отсылаясь тем или иным способом к каким-либо древним мифам. Она повлияла на создание не только целого жанра, но и систему сюжета, которая встречается во многих играх. Поэтому ежегодно продолжают выходить все новые продукты, связанные с этой темой.

Список использованных источников:

1. Joseph Campbell's Four Basic Functions of Mythology, Gary Z. McGee [Электронный ресурс] URL: fractalenlightment.com

2. 2018.04.034. Д.Г. Шкаев. Мифологические аспекты цифровой культуры на примере современной игровой индустрии/СМИ (медиа) и массовые коммуникации

3. Антонова, А. «Использование мифологии и фольклора в современном искусстве», 2022 г. [Электронный ресурс] URL: <https://artcraft.media/obo-vsem/148-ispolzovanie-mifologii-i-folklor-a-v-sovremennom-iskusstve>

4. И. Д. Винтерле, «Миф как основа литературы фэнтези», 2012 г. УДК 811.161.1/ Языкознание и Литературоведение

5. Гайдук Т.В. «Жанр фэнтези и его связи с мифологией» 2017 г. УДК 82-312.9/Гуманитарные науки

6. Шамякина С.В. Литература фэнтези: дифференциация понятия и жанровая характеристика. – Харьков: Белорусский государственный университет, 2010. – 12 с.

© Гисина Д.К., 2023

ДИЗАЙН МЕБЕЛИ В ТВОРЧЕСТВЕ АРХИТЕКТОРА ЛЕ КОРБЮЗЬЕ

Горожанкина Е.В.

Научный руководитель Гордеева М.Н.

*Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования*

*«Российский государственный университет им. А.Н. Косыгина
(Технологии. Дизайн. Искусство)», Москва*

Начиная с конца XIX века и на протяжении всего XX столетия мастера ищут гармоничные подходы к созданию форм, стремясь найти компромисс между декоративностью и техническими возможностями объектов. Идеи рационального и функционального дизайна присутствуют на разных этапах развития модернизма.

Для понимания творчества Ле Корбюзье, прежде всего, нужно понять феномен стиля. Модернизм – это философия и художественное направление, которое характеризуется ориентацией на постоянные поиски новых решений и улучшение уже существующих вещей, подразумевая при этом отрицание традиций. Стиль диктует серьезный разрыв с прошлым и историей, стремясь стереть все под чистую и предложить полностью новую реальность.

Ле Корбюзье – известный во всем мире архитектор, дизайнер, урбанист, философ. Он переосмыслил существовавшую эстетику облика зданий, став новатором в области зодчества своего времени.

С появлением модернизма в начале XX века, дизайн стал новым видом художественной деятельности, который сочетал в себе элементы декоративно-прикладного искусства и массового производства. Это архитектурное направление привело к изменениям и в дизайне интерьеров. Вместо тесной анфилады комнат появилась открытая свободная планировка. На смену толстым стенам пришли остекленные фасады и большое количество света. Орнамент и декор были заменены гладкой штукатуркой и хромированными деталями. И поскольку рынок не мог предложить обстановку, соответствующую новому стилю, архитекторы начали конструировать собственную мебель. Именно из таких экспериментов родились предметы, которые сегодня считаются классикой.

Многие предметы мебели Ле Корбюзье спроектировал вместе с Пьером Жаннере и Шарлоттой Перриен. Так в 1929 году на Осеннем художественном салоне в Париже, на стенде Ле Корбюзье, который назывался «Оборудование для жилья», было представлено несколько функциональных объектов для обстановки жилых помещений. Одной из самых примечательных стала «машина для расслабления» – кресло-шезлонг LC4 (рис. 1).



Рисунок 1 – Ле Корбюзье, Пьер Жаннере и Шарлотта Перриен. Шезлонг LC4. 1928 год

Конструкция представляла собой металлический профиль, покрытый тонким кожаным матрасом и снабженный подголовным валиком. Кресло повторяло изгибы человеческого тела и могло принимать любой наклон, как кресло-качалка, но оставалось в зафиксированном положении. Шезлонг не случайно напоминает своей строгостью, лаконичностью и функционалом медицинское кресло: в конце 1920-х годов в парижских газетах довольно часто можно было увидеть объявление, рекламирующее анатомическое регулируемое кресло доктора Паско. Корбюзье, Жаннере и Перриен отчасти позаимствовали эту идею для создания Шезлонга LC4.



Рисунок 2 – Ле Корбюзье, Пьер Жаннере, Шарлота Перриен. Стол LC6 Petit Modele. 1928

На выставке 1929 года публика также смогла увидеть Стол LC6 Petit Modele (рис. 2), который Ле Корбюзье тоже спроектировал совместно с Жаннере и Перриен. Стол был изготовлен из авиационной стали и итальянского стекла, высота столешницы регулировалась. Вдохновляясь достижениями индустриализации, обтекаемыми или «идеальными», по мнению Корбюзье, формами автомобиля, мастер создал стол, напоминающий действительно «технику» или «машину» для дома. Можно сказать, что он является своего рода интерпретацией самолета, или автомобиля, но для жилого помещения. Человека XXI века сложно удивить стеклом и металлом хотя бы потому, что у него на кухне можно найти миксер, электрический чайник или холодильник. Или такой же стол на железных ножках со стеклянной столешницей. Однако для своего времени это был прорыв. Но многие современники не поняли творения Ле Корбюзье, ведь несколько столетий и даже тысячелетий привычным материалом для изготовления мебели являлось дерево.



Рисунок 3 – Ле Корбюзье, Пьер Жаннере, Шарлота Перриен. Кресло LC4. 1928

Следующий экспонат выставки 1929 года – Кресло LC4 (рис. 3), представляет собой каркас из гнутых хромированных или полированных стальных трубок, в которые вкладывались квадратные подушки, обтянутые черной кожей. Сам Ле Корбюзье называл это кресло «корзиной для подушек». Его можно сравнить с уменьшенным зданием эпохи конструктивизма, потому что аналогично архитектуре этого стиля, элементы конструкции кресла не скрыты от глаз, а демонстративно вынесены наружу. Внутри же располагается главная идея – мягкие подушки, так как функция кресла – комфорт.

Стиль и философия Ле Корбюзье имеет своих сторонников и критиков, его влияние на современный дизайн и архитектуру остается неоспоримым. Он не просто творил новое пространство, он создал новый образ жизни и новое понимание среды, в которой живет человек. Мастер открыл новационные возможности и предложил смелые решения, которые продолжают вдохновлять и вызывать восторг у нас и у будущих поколений.

Таким образом, гениальность Ле Корбюзье как дизайнера мебели, проявляется в его уникальном подходе, внимании к эргономике и функциональности, лаконичности, чистоте форм, а также в стремлении создать универсальную и долговечную мебель. Его работы до сих пор вдохновляют современных дизайнеров и остаются востребованными на рынке.

Список использованных источников:

1. Иконников А.В. Всеобщая история архитектуры. Т. 11. – М.: Стройиздат, 1973, с. 888.
2. Ле Корбюзье Архитектура XX века. М.: Прогресс, 1977, с. 303.
3. Арнольд У. Европейская архитектура XX века. Эра функционализма (1924–1933 гг.) Т. 2. – М.: Госстройиздат, 1964, с. 204.
4. Васильева Е. Идеальное и утилитарное в системе интернационального стиля: предмет и объект в концепции дизайна XX века. // Международный журнал исследований культуры, № 4 (25), 2016, с. 72-80.
5. Бабаджанова А.И., Бурцева Е.Н. Дизайн мебели в творчестве архитекторов XX века // Электронный научный журнал “APRIORI Серия: естественные и технические науки”. – №5.
6. Фуско Р., де. Ле Корбюзье – дизайнер. Мебель, 1929. – М.: Советский художник, 1986, с.108.

© Горожанкина Е.В., 2023

ПЕРСПЕКТИВЫ КАЛЛИГРАФИИ В КОНТЕКСТЕ СОВРЕМЕННЫХ КОМПЬЮТЕРНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

Демьянова М.В.

Научный руководитель Козырева Л.К.

*Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования*

*«Российский государственный университет им. А.Н. Косыгина
(Технологии. Дизайн. Искусство)», Москва*

Синтез каллиграфии и компьютерных технологий представляет собой исследовательское направление, которое объединяет традиционное искусство рукописного письма с возможностями современных графических редакторов.

Графический дизайн определяется как художественно-проектная деятельность, направленная на формирование визуально-коммуникативной среды, которая была бы как эффективной, так и гармоничной.

Каллиграфия с греческого языка переводится как красивый почерк. Также ее можно определить, как искусство создания уникального аккуратного письма, оформление символов с использованием гармоничного и выразительного стиля [1, с. 68].

С развитием культуры и технологий скорость передачи информации стала возрастать, и потребность в рукописном письме постепенно уменьшилась. Внедрение печатных станков и книгопечатания увеличило доступность письменной информации. Печатный текст послужил предпосылкой дальнейшего распространения шрифтового дизайна. Однако в тексте, напечатанном на машине, отсутствует взаимодействие одновременных процессов, таких, как идейное понимание текста и культурное осмысление форм букв, которые объединяет в себе каллиграфия [2, с. 125].

Можно выделить следующие причины необходимости интеграции каллиграфии с компьютерными технологиями.

1. Сегодня проекты визуальной коммуникации часто наполнены однотипными стилистическими приемами, что приводит к стандартизации визуальных образов. И чтобы выделиться на рынке возникает потребность в уникальных авторских решениях.

Искусство каллиграфии имеет коммуникативное значение и тесно связано с историческим развитием письменности. Каллиграфия, как искусство графического изображения текста, уникальна в своей способности передавать эмоции, идеи и культурные смыслы через форму и структуру букв и слов. Идентичное воспроизведение созданных вручную работ практически невозможно. Рукописный текст, помимо своей

коммуникативной роли, передает художественную эстетику и исключительные особенности почерка автора. Как утверждает Г. Цапф: «Каллиграфия – это творческая индивидуальность» [3]. Использование каллиграфических элементов в коммуникативной среде позволит перейти от массовости к индивидуальности [1, с. 72]. Это подчеркивает значение личных профессиональных навыков дизайнера, способного внедрять рукописные работы в цифровое пространство.

2. Каллиграфическое письмо, созданное вручную, трудно масштабировать, распространять и использовать в дизайнерской проектной деятельности. В данном контексте оцифровка каллиграфии эффективно решает эту проблему. Современные технологии позволяют использовать авторские надписи на различных поверхностях, масштабировать их без потери качества. Цифровая обработка рукописных работ в векторных программах позволяет сохранить проект в нужном формате (jpeg, pdf, eps и др.) для дальнейшего использования в печати.

3. Современные проекты визуальной коммуникации часто стремятся к передаче смысла и идеи через особенности разработанных графических элементов. Важность смысла и концепции выходит на первый план. Каллиграфия может стать ценным средством выражения информационных и художественных идей. Её приемы очень разнообразны. Могут использоваться крючки, твёрдые и мягкие штрихи, брызги, завитки, плавные и резкие линии, изображение букв в виде каких-либо фигур. За счет скорости написания, деформации букв и использования определенного стиля шрифта появляется возможность передать нужное эмоциональное послание [1, с. 70].

Особое значение придается каллиграфическим шрифтам, которые широко используются в различных продуктах графического дизайна, таких как логотипы, паттерны, плакаты. Согласно В. Кричевскому, каллиграфические элементы продолжают оставаться видимыми в формировании текстовых шрифтов, как в случае антикв, так и гротесков [3, с. 120]. В современных реалиях каллиграфия может быть объемной с использованием 3D программ, анимированной и проецироваться на различные объекты окружающей среды [4]. Сегодня можно встретить немало примеров использования каллиграфии в графическом дизайне.

Одним из таких примеров является логотип молодежного форума «Russian Design Heroes», посвященного русскому дизайн коду и его героям (рис. 1). Первые два слова изображены русской вязью, что отсылает нас к древней русской письменности и раскрывает главную задачу данного форума – обсудить проблематику русского кода [5]. На данном примере можно проследить, как грамотное сочетание каллиграфических букв (словосочетание «Russian Design») с машинным шрифтом (слово «Heroes») может актуализировать рукописное письмо и сделать его привлекательным для молодой аудитории.



Рисунок 1 – Логотип молодежного форума «Russian Design Heroes»

Другим примером является логотип выставки лучших выпускников «Отлично» (рис. 2). Данный логотип полностью выполнен в стиле ручного письма, что ассоциируется с неповторимостью и уникальностью творческой деятельности. Это указывает на цель выставки – выделить лучших выпускников дизайнеров, которые создают востребованные проекты со своей оригинальной стилистикой [6].



Рисунок 2 – Логотип выставки лучших выпускников «Отлично»

Еще один пример синтеза каллиграфии и компьютерных технологий – анимированная афиша выставки «Кириллица и латиница: две великие письменности» (рис. 3). Экспозиция выставки состоит из выполненных вручную каллиграфических работ студентов. Особенность данного проекта заключается в том, что выставка объединяет в себе искусство, культуру, проектное творчество студентов-дизайнеров и каллиграфию [7]. Внедрение шрифтовых элементов из представленных экспозиционных работ в электронный формат необходим для распространения рекламной продукции, которая бы не только привлекала, но и расширяла целевую аудиторию выставки. Анимированные элементы каллиграфии «оживляют» древнюю письменность и делают ее актуальной в настоящее время.



Рисунок 3 – Афиша выставки каллиграфии «Кириллица и латиница»

Из вышесказанного следует, что важным навыком работы для современного специалиста в области графического дизайна является умение переводить свои шрифтовые работы, созданные от руки в векторный формат.

Для разработки методики переноса рукописного письма в цифровое пространство можно выделить четыре этапа. Первый этап ориентирован на создание каллиграфических элементов, созданных вручную.

Второй этап предусматривает сканирование созданной каллиграфии с высоким разрешением, затем использование специализированных программ для компьютерной обработки. В Adobe Photoshop происходит

доработка отсканированного материала: добавление контраста и цветокоррекция для дальнейшего перевода растровой графики в вектор через Adobe Illustrator. Это позволит работать с письмом в цифровом формате и адаптировать его в проекты визуальной коммуникации.

Третий этап предполагает анализ структуры текста и формы букв. Для успешного внедрения особенностей графики каллиграфии в проекты дизайнерской деятельности следует изучить параметры, такие как: размер, наклон, ширина линий и другие характеристики, которые определяют уникальность стиля шрифта.

Четвертый этап – доработка созданных элементов с учетом анализа стиля и идеи проекта в компьютерных программах. На данном этапе выбор графических редакторов зависит от цели проекта. Помимо Adobe Photoshop и Adobe Illustrator, могут использоваться такие программы, как Adobe After Effects для создания кинетической типографики и анимаций, Blender для 3D графики.

Данные этапы позволяют успешно переносить рукописное письмо в цифровое пространство, сохраняя уникальные характеристики каллиграфии и открывая новые возможности для художественно-проектной деятельности.

Таким образом, каллиграфия становится инструментом проектирования в графическом дизайне. Синтез ручного письма и компьютерных технологий предоставляет возможность для дизайнеров и исследователей расширять границы творчества и углублять понимание культурных и художественных аспектов. Данная тема не только способствует сохранению и развитию традиционных искусств, но также открывает новые пути проектирования продуктов в дизайнерской деятельности. Овладение навыками каллиграфии и работы с компьютерными программами позволяет графическим дизайнерам расширить сферу применения своих навыков и повысить свой профессиональный уровень.

Список использованных источников:

1. Мамаева, Д. М. Место каллиграфии в графическом дизайне / Д. М. Мамаева // Актуальные проблемы и перспективы развития художественно-педагогического и профессионально-художественного образования в отечественной и зарубежной теории и практике: Сборник научных трудов. Том Выпуск 3. – Хабаровск: Тихоокеанский государственный университет, 2020. – С. 68-73.

2. Куланина, Е. М. Проблема сохранения традиций каллиграфии на Востоке и Западе / Е. М. Куланина // Концепт: философия, религия, культура. – 2017. – № 1(1). – С. 123-130.

3. Васильева, А. Ю. Влияние синтеза каллиграфии и компьютерных технологий на развитие творческих способностей студентов / А. Ю.

Васильева // Педагогический журнал Башкортостана. – 2022. – № 4(98). – С. 114-127.

4. Шейко, Г. А. Роль каллиграфии в образовании будущих дизайнеров / Г. А. Шейко, О. Б. Павленкович // Проблемы современного педагогического образования. – 2023. – № 79-4. – С. 282-284.

5. Форум Russian Design Heroes и выставка «Отлично!» / Сайт «ARCHITIME.RU» – URL: <https://www.architime.ru/activity/2021/exhibition130521otlichno.htm> (дата обращения 12.10.23)

6. Выставка-форум лучших выпускников «Отлично 2023» / Сайт «100bestdesign» – URL: <https://www.100bestdesign.ru/> (дата обращения 12.10.23)

7. Латиница и Кириллица / Latin and Cyrillic выставка работ по каллиграфии в Томске / Сайт «International Design of Academy» – URL: https://academydesign.org/2022/07/latinica_kirillica/ (дата обращения 12.10.23)

© Демьянова М.В., 2023

УДК 76.03/.09

РИСУНОК ТОНАЛЬНЫЙ И ЛИНЕЙНО-КОНСТРУКТИВНЫЙ: ИСТОРИЯ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ И ОБЛАСТИ ПРИМЕНЕНИЯ.

Десятникова К.И.

Научный руководитель Шеболдаев А.С.

*Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования*

*«Российский государственный университет им. А.Н. Косыгина
(Технологии. Дизайн. Искусство)», Москва*

Тональное и линейно-конструктивное рисование – два основных метода изображения и обучения рисунку. Они имеют свои области применения и способы создания изображения не только на плоскости листа бумаги, но как мы, докажем ниже, сколько в воображаемом пространстве этого листа бумаги. Проведение линии или расположение пятна становится не результатом механического копирования или как говорят срисовывания, но результатом освоения этого воображаемого пространства, созданием «эшелонированного» планами изображения.

Следует отметить, что основными графическими средствами изображения являются линия и пятно. При этом надо помнить, что при передачи главных пропорций и основных, базовых форм объектов изображения художник оперирует в начале достаточно скупыми линиями, что позволяет выявить особенности конструкции изображаемого, отделить важное от второстепенного, случайного (рис. 1). В этой работе мы постарались передать ряд планов. А именно первый план – драпировка на

краю подиума и ближняя к нам ножка табуретки. Детальная разработка ткани, её складок, выявление формы ребра подиума позволяет насытить этот первый план необходимой богатой информацией.

Второй план – верхняя часть драпировки, остальная часть (более удалённая) табуретки и наконец третий план – чайник, расположенный на верху табуретки. При этом у зрителя, как нам кажется, возникает ощущение пространства в данном изображении. Он зритель как бы забывает о том, что этот рисунок сделан на плоскости листа, но скорее в воображаемом пространстве. Мы как бы «разрушили» плоскость листа бумаги, «пробились» в третье измерение. При этом пятна тона, возникающие на рисунке, созданы также из штрихов, то есть линий дифференцированной толщины.



Рисунок 1 – Десятникова К.Д. Постановка с табуреткой.

Можно сказать, что в таком линейно-конструктивном рисунке линия становится главным средством выражения формы. Естественно, при этом требования к характеристикам линий возрастают. Линии при этом часто меняют свой характер, толщину, направленность.

Об этом в свое время говорил великий педагог и выдающийся русский художник П.П. Чистяков, учитель целой плеяды художников, составляющих элиту русского искусства, принёсших всемирную славу, таких как В.И. Суриков, И.Е. Репин, В.А. Серов, М.А. Врубель и многие другие: «Главное – указывает Чистяков – у нас плоскость, а там [в натуре] перспектива – пространство» [1].

Это пример того как можно даже скугими графическими средствами добиться значительного художественного эффекта в передаче пространства и формы.

Линейно-конструктивный рисунок был осознан, как метод уже окончательно в 20 веке: «...в феврале 1921-го, рассуждая о будущем искусства, Пунин развивал мысль о конструктивной форме, конструкции, выдвинул в центр целесообразность и соединив их единым словосочетанием «целесообразная конструктивность»: «Качество и свойство конструкции – целесообразность, мы кладём её, как основание, на котором, рождается конструктивная форма, найденная методами искусства» [2]. Выявление в любом предмете своеобразной протоформы, базовой, несколько геометризированной, на первый взгляд несколько упрощённой, а на самом деле – верной формы, становится искомым результатом этого методически выверенного манёвра.

Стоит особенно остановиться на часто встречаемой ошибке начинающих авторов, которые в погоне за тональными характеристиками изображаемого, забывают о планах, о том, что часто освещение не помогает, но бывает и дезориентирует рисующего. Не редко удалённая часть объекта изображения выглядит более темной и в рисунке не опытного автора начинает «выдвигаться» на первый план. Это свидетельствует о том, что бездумное срисовывание теней еще не гарантирует достижение выразительности в рисунке и часто ведёт автора в тупик. И если автор ставит задачей тональное решение изображения, то перед ним встаёт задача передать планы изображаемого. Как мы видим на рисунке (рис. 2).



Рисунок 2 – Десятникова К.Д. Натюрморт.

Автор смог добиться большого количества тональных переходов от первого плана, где мы видим складки драпировки, выразительную группу овощей и предметов. Детальная передача фактуры и текстуры материалов (металла, керамики, фарфора, разных по толщине тканей) делает изображение убедительно пространственным, погружённым в световоздушную среду. И хотя рисунок, сделанный карандашом, резко отличается от натуры, мы как бы видим изображение можно сказать реальным, как если бы оно сохранило присущей ей цвет и вид.

В этом случае тональный рисунок, выполненный с акцентом на форму и передающий характерное боковое освещение, позволяет видеть мир постановки вполне трехмерным, максимально приближенным к реальности.

Список использованных источников:

1. Н.Молева, Э.Белютин. П.П.Чистяков.Теоретик и Педагог. Издательство Академии художеств СССР. Москва, 1953, с.119
2. Елена Сидорина .Конструктивизм без берегов. Исследования и этюды о русском авангарде.М.Прогресс- Традиция.2012,с. 39

© Десятникова К.И., 2023

ДЕТСКИЕ ОБРАЗЫ В ТВОРЧЕСТВЕ ГРИГОРИЯ СОРОКИ

Долгова Ю.С.

Научный руководитель Гордеева М.Н.

*Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования*

*«Российский государственный университет им. А.Н. Косыгина
(Технологии. Дизайн. Искусство)», Москва*

В статье рассматривается творчество Григория Сороки, ученика известного русского художника Алексея Венецианова, в контексте, созданных им детских портретов. Анализируются основные стилистические и художественные особенности его произведений заявленного жанра.

Образ ребенка всегда был интересен и привлекателен для художников. Если сегодня дети – это символ надежды и будущего, беззаботного времени и особенного восприятия мира, то во времена жизни Григория Васильевича, в XIX веке, дети в живописи символизировали собой нечто другое. У Ф.А. Бруни и К. Брюллова ребенок на портрете часто представлял в образе ангела. У многих других художников дети изображаются с предметами, дающими зрителю понять, что из маленькой девочки вырастет женщина, способная быть матерью, из мальчика – мужчина, солдат, сильный человек. Но стоит отметить, что индивидуальность и психологизм проникают в детский портрет уже в 1800-ых годах, поскольку веком ранее дети изображались не в соответствии со своим возрастом, а словно уменьшенная версия взрослого человека. В начале XIX века тенденции меняются, художник все чаще начинает обращаться к более естественной трактовке образа ребенка, привнося в портрет черты романтизма, идеализации или ранних элементов реализма. Собственно, и Григорий Сорока уделял особое место в своих живописных работах детским образам, отличающимся искренностью, нежностью и эмоциональностью.

С малых лет Григорий, будучи крепостным, сам учился рисованию, посвящая этому все свое свободное время. Судьба была благосклонна к юному художнику и привела в его жизнь талантливого учителя – Алексея Гавриловича Венецианова. Именитый живописец был частым гостем в доме помещика Милюкова, хозяина Сороки. Отметив способности мальчика, Венецианов взял его в ученики.

Григорий Сорока был представителем бытового жанра, который характеризуется изображением на картинах сцен из повседневной жизни обычных людей – современников. Живописец выбирал для своих работ умиротворенную созерцательность, это можно проследить и по пейзажным работам, и по портретным. Сорока – художник самобытного таланта. Колорит его полотен отличается от работ Венецианова. Но в сюжетах,

изображающих тихую природу, неспешную, где-то созерцательную жизнь крестьян, Григорий Васильевич был солидарен со своим учителем.

Большую часть сохранившихся работ Сороки представляют пейзажи. Романтичные, поэтические и излучающие тепло холсты будто бы навевают ностальгию. В них можно заметить черты идеализма, который не похож ни на сентиментализм, ни на романтизм. В них главенствует идея спокойной безмятежности, в них живет неподдельное ощущение – созерцательное наблюдение жизни – идиллии. И для создания такого восприятия сюжета художник нередко включал в пейзаж образы детей (рис. 1).



Рисунок 1 – Сорока Г.В. «Вид озера Молдино в «Островках», имении Н. П. Милюкова». Конец 1840-ых – начало 1850-ых. Х., м., 50,5х64,5. Государственный Русский музей (Санкт-Петербург)

Крестьянский мальчик на первом плане при мимолетном взгляде на картину будто бы остается незамеченным. Все внимание на себя забирает золотой пейзаж реки, леса и неба, в созвучии с деталями, дающими зрителю ощутить ту теплую и добрую тоску по родному краю, что вероятно чувствовал Сорока. Но вскоре взгляд будет направлен и на парнишку, тянущего через камыши лодку.

Практически на всех известных нам пейзажных произведениях Григория Васильевича, он изображает именно работающего крепостного мальчишку. Возможно, что художник проводил ассоциацию со своим детством в имении Н.П. Милюкова. Ребята на его пейзажах таскают воду, рыбачат, идут с сенокоса, но они все еще остаются детьми – купаются, болтают или играют.

И конечно, поскольку Григорий Сорока часто прибегал к изображению детей на своих полотнах, он не мог обойти вниманием жанр портрета. Используя мягкие и плавные мазки, Сорока создавал спокойное и естественное освещение на их портретах. Он мастерски передавал особенности лиц и их непосредственность, использовал выразительное построение композиции, чтобы подчеркнуть индивидуальность каждого ребенка. Григорий Васильевич умел передавать эмоции и настроение детей на своих портретах.



Рисунок 2 – Сорока Г.В. «Портрет Е.Н. Милюковой (в замужестве Березиной)». Конец 1840-ых годов. Х., м., 25,0x33,0. Государственный Русский музей, Санкт-Петербург

В портрете дочери Н.П. Милюкова художник передал очарование и наивное простодушие юности (рис. 2). Гладкая прическа с пробором посередине, внимательный взгляд черных блестящих глаз и припухшие ребячливые полураскрытые губы соответствуют нравственному облику девочки, ее невинности и чистоте. В линиях, обрисовывающих кокетливо склоненную головку, плечи в открытом темно-коричневом платье с розоватым узором, сквозит своеобразная грация и милое изящество. Девочка не изображается взрослее, чем есть, Сорока отражает ее естественно и непринужденно – она еще не девушка, но уже и не маленький ребенок. Ей свойственно хотеть быть женственной, привлекательной, в этом и есть ее кокетство и грация. С холста на нас смотрит ребенок, а не «маленькая взрослая женщина», как на детских портретах буквально веком ранее.



Рисунок 3 – Сорока Г.В. «Крестьянский мальчик». 1840. Х., м., 33,5x25,0. Государственный Русский музей, Санкт-Петербург

К 1840 году относится создание полотна «Крестьянский мальчик» (рис. 3). Герой смотрит на зрителя большими живыми глазами, приоткрыв рот. Он будто бы чем-то удивлен или запыхался. Может он озорничал и играл на холоде, а может в соответствии со своим происхождением, работал. Не смотря на свою, вероятно, довольно взрослую жизнь, для малых лет, он изображен в соответствии со своим возрастом – небольшая припухлость век, щек, округлое лицо и мягкий носик. Глаза изображены нарочито большими, что придает еще большей детской выразительности.

Несмотря на то, что мальчишка изображен в шапке-ушанке, в крестьянской одежде, в его образе можно отметить некоторые черты идеализации. Здесь царит синтез мечты и реальности. И безошибочно понять подобные произведения можно только в том случае, если сопоставить их с жизнью самого художника.

Детские образы очень органично вошли в творчество Григория Сороки и являются примером того, как мастер может передавать эмоции, собственные представления об идеальном мире. Его стиль, техника и композиция создают привлекательные и замечательные образы детей. Эта тематика в его творчестве играет важную роль для развития детского портрета в творчестве мастеров следующих поколений.

Список использованных источников:

1. Алексеева Т.В. Григорий Васильевич Сорока. 1823-1864. М.: Государственное изд-во: «Искусство», 1955. 36 с.

2. Обухов В.М. Григорий Сорока / В. М. Обухов. – М., Искусство 1982. – 88 с.

3. Григорий Сорока (Васильев): живописец с поэтической интуицией и бесправный крепостной – в одной жизни // Русская галерея-XXI век. – 2007. – № 1. – С. 58-60.

4. Григорий Сорока. Альбом. / Авт. ст.: И. Сахарова. М.: Государственное изд-во: «Изобразительное искусство», 1970. 4 с.: ил.

5. Абдуллина Д. А. Отечественный детский портрет первой половины XIX века: романтические образы ангела, "благородного дикаря" и героя / Абдуллина Д. А. // Артикульт. – Москва: РГГУ, 2020. – С. 78-91.

© Долгова Ю.С., 2023

УДК 75.05

РЕКЛАМНЫЙ ПЛАКАТ XIX-XX вв. КАК ХУДОЖЕСТВЕННОЕ ПРОИЗВЕДЕНИЕ

Жулёва М.Е.

Научный руководитель Баскакова М.Б.

*Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования*

*«Российский государственный университет им. А.Н. Косыгина
(Технологии. Дизайн. Искусство)», Москва*

Рубеж XIX-XX веков – это период, когда классическое искусство постепенно начинает связываться с промышленностью и массовым производством. Многие художники, в особенности живописцы начинают работать над плакатами, первой формой рекламы.

В разных странах плакаты создавались в своем стиле, колористическом решении, тематике и композиции. Однако с начала XX века, в связи с технологическим развитием транспорта начинается процесс синтеза культур различных стран. Это отражается и в плакатном искусстве, в результате плакаты разных стран обретают сходства.

В Англии, стране, в которой промышленная революция началась намного раньше других стран, плакатное мастерство расцвело во всё многообразии.

Особенно следует выделить плакаты конца 19 века, такие как «Афиша Holland House» (рис. 1а). В ней ещё остро ощущается присутствие классической живописи: Контрастный передний план, выполненный в ярких оттенках, присутствие обобщённой светотени, наличие рефлексов, общая плановость и цельность композиции. Наиболее живописно написаны цветы, которые и являются главной целью создания плаката, он посвящён растительной выставке.

Однако, уже чувствуется переход к графичности и некой обобщенности цвета, особенно в частях работы, где располагается текст плаката. Интересно, что подобную графичность часто использовали художники востока и азиатских стран.

Плакат Тома Пёрвиса 1930-х годов (рис. 1б) является примером портретного плаката, который был распространён не только в Англии, но и во многих других странах. Художнику очень точно удаётся поймать эмоции и настроение изображаемого человека. Сама картина передаёт объём и приближена к реализму. Особое внимание художник уделяет прорисовке дождевика, рекламой которого плакат является. Цвета довольно сдержанные, так как главная цель работы – максимально подчеркнуть товар.



Рисунок 1 – а) афиша Holland House; б) реклама дождевика

В США реклама и плакатное искусство было также на высоком уровне. Однако, сама суть рекламы и продвижение товара имело главное значение.

Для создания плаката часто использовалась живопись с натуры. Например, в одном из первых рекламных плакатов «Coca-Cola» в качестве натурщицы для художника выступила актриса Хильда Кларк. Особенно тщательно в плакате прописана ваза с напитком. Также можно отметить необычную композицию, которая представляет собой треугольник.

Ещё одна особенность плаката данного периода – популярность французского стиля Ар-деко. В качестве примера можно привести рекламу парфюма для волос. Здесь нет таких контрастных и кричащих цветов, что характерно для данного стиля. Особое внимание уделяется прорисовке девушки. Плакат также писался с натурщицы и в нём можно проследить композицию треугольного типа, как и в первом плакате.

Совсем иной подход к плакатам можно отметить в японском искусстве. Главное отличие является отсутствие акцента на предлагаемый товар. Вместо этого японские художники уделяют колоссальное внимание портрету человека, представляющего продукцию. В последствии

образовался целый плакатный жанр, получивший название Биджин-га («изображение красивого человека»).

Ярким примером подобного плаката может служить реклама торговой лавки. Человек не знающий языка не сможет понять, что рекламирует данный плакат, да и не всегда догадается о самом жанре. С точки зрения живописи, художник придерживается всех стилевых особенностей японской культуры.

Похожую тенденцию можно заметить и в плакатах, посвященных путешествиям на теплоходе. Здесь также огромную роль играет портрет, а самой функции уделяется не так много значения. В отличие от США и европейских стран, сказать, чему посвящена реклама по самому образу нельзя.

Стоит отметить, что в искусстве востока есть схожие черты с европейской живописью такие как: плановость и прорисовка переднего плана, а также элементы светотени для создания объёма, хоть и не такие выразительные как в западном искусстве.

Исходя из вышеперечисленных исследований, можно сделать вывод, что плакат изначально был жанром, приближенным к классическому искусству, в особенности к живописи.

Можно отметить общую тенденцию использования портретной живописи, а также общих академических основ, таких как: плановость, композиция, контрастный или более прописанный передний план. Ещё одна заметная тенденция – повышение общекультурного взаимодействия. Например, художники плакатной живописи США заимствовали французский стиль АР-деко.

Среди отличий можно выделить колористику, где-то использовалась более монохромная гамма, в иных случаях более контрастная, стилевые особенности, а также степень рекламы как главной цели плаката: в США она наиболее чётко прослеживается, в Англии уже не так сильно, а в странах востока и вовсе не очевидна.

Список использованных источников:

1. Сидоров А. А. История графических искусств Западной Европы I А. А. Сидоров. Москва: Изобразительное искусство, [б. г.]. 681 с.

2. Григорьева Т.П. Японская художественная традиция. М.: Искусство, - 369 с.

3. Muller-Brockmann J. & S. History of the poster. London; New York: Phaidon, 2010. 123 p., il. The Posters of Jules Cheret: 46 full-color plates and an illustrated: Catalogue raisonne: Second, revised and enlarged edition I Ed. by L. Broido. New York: Dover Publications, 1992. 144 p., il. Le Salon de la rue: L'affiche illustree de 1890 a 1900: Catalogue d'exposition I Ed. de M.-J. Geyer, T. Laps. Strasbourg: Editions des Musees de Strasbourg, 2007. P. 198, il.

4. Breitenbach E. American Graphics in the Late Nineteenth Century II Archives of American Art Journal: A Retrospective Selection of Articles. 1990. Vol. 30. No. 114. P 19-26.

© Жулёва М.Е., 2023

УДК 77.04

КОНТЕНТ-ФОТОГРАФИЯ КАК ИНСТРУМЕНТ СОЗДАНИЯ УНИКАЛЬНОГО ДИЗАЙНА ТЕМАТИЧЕСКИХ САЙТОВ

Каршаков П.Е.

Научный руководитель Фирсов А.В.

*Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования*

*«Российский государственный университет им. А.Н. Косыгина
(Технологии. Дизайн. Искусство)», Москва*

Визуальный дизайн играет важную роль в привлечении внимания к проекту. Он влияет на эмоции зрителя и является способом взаимодействия с ними. При создании дизайна и содержания тематических сайтов необходимо не только выделить проект на фоне других работ, но и привлечь людей к определенной теме. Чем более нестандартное, запоминающееся и креативное наполнение, тем больше шансов привлечь внимание к основной теме и увлечь аудиторию.

Один из важных способов привлечения внимания зрителя – использование фотографии. Создание серии работ для заполнения тематического сайта включает несколько этапов. Сначала необходимо разработать идею и выбрать основной жанр фотографии. Затем идет этап съемки, и одним из самых важных шагов является обработка и подготовка работ для веб-сайта. Чтобы создать серию, которая будет отличаться вашему сайту и способствовать его продвижению, важно понять цель и аудиторию проекта.

Методы работы, такие как экспериментирование с освещением, использование необычных ракурсов и создание уникальных композиций, помогут вам создать фотографии, которые будут выделяться среди множества других проектов. Важно также уделять внимание деталям, таким как выбор реквизита, цветовая палитра и использование эффектов. В конце концов, ваша серия фотографий должна быть привлекательной и вызывать интерес у вашей аудитории.

Важно также учесть интересы и предпочтения целевой аудитории при создании серии фотографий. Это поможет вам создать контент, который будет наиболее привлекателен и релевантен для вашей целевой аудитории. Использование необычных ракурсов, экспериментирование с цветовой гаммой и игра с освещением – все это может помочь вам создать уникальные

и запоминающиеся фотографии, которые привлекут внимание зрителей и заинтересуют их вашим проектом.

Для продвижения фотопроекта важно использовать социальные медиа платформы, чтобы достигнуть широкой аудитории. Размещение фотографий на популярных платформах позволит привлечь внимание и получить обратную связь от зрителей. Также важно рассмотреть возможность участия в выставках, конкурсах и фотографических фестивалях, чтобы дополнительно продвигать свою работу и установить контакты с другими профессионалами в области фотографии.

Однако без креативной идеи невозможно представить качественный фотопроект. Для создания фотографии используются различные методы работы, такие как студийная съемка, постановочная художественная фотография, натюрморт и обработка с использованием графических редакторов. Главная цель данной работы – разработать и выбрать метод создания нестандартной серии портретов для продвижения проекта. Задачей работы является привлечение новой аудитории к продукту через разработку визуальных компонентов:

использование необычных техник съемки, таких как длинная выдержка или активное использование света и тени, чтобы создать уникальные эффекты и привлечь внимание к фотографиям;

исследование и использование различных локаций для съемки, чтобы создать разнообразие и интерес в серии фотографий;

использование необычных техник съемки, например, длинная выдержка или активное использование света и тени, поможет создать уникальные эффекты и привлечь внимание к фотографиям.

Исследование и использование различных локаций для съемки добавит разнообразие и интерес в серию фотографий.

Создание креативной серии фотографий для продвижения проекта требует не только технических навыков и знаний, но и креативности, исследований и работы с деталями.

Съемка не является финальным этапом в работе с проектом. Следующий важный этап – обработка фотографий с использованием графических редакторов, где можно добавить специальные эффекты, корректировать цветовую гамму и обрезать изображения.

Анализируя процесс создания серии фотографий для продвижения проекта, можно выделить несколько важных этапов. Сначала необходимо провести исследования и поставить цели, чтобы определить основной жанр проекта и стиль съемки, соответствующие аудитории и целям проекта. Затем необходимо разработать креативную идею, которая будет выделяться среди конкурентов и привлекать внимание зрителя. После этого происходит съемка, включающая выбор локаций, моделей, реквизита и освещения. Важно учесть все детали и создать атмосферу, соответствующую задуманной концепции. После съемки следует этап обработки фотографий,

который включает ретушь, цветокоррекцию и другие изменения, необходимые для достижения желаемого эффекта. И, наконец, фотографии должны быть интегрированы в дизайн тематического сайта в увлекательной и эстетически привлекательной форме, чтобы привлечь внимание и интерес зрителей к вашему проекту.

Список использованных источников:

1. Бесчастнов Н.П. Сюжетная графика: учебное пособие для студентов вузов, обучающихся по специальности "Графика". Владос, 2017.

2. Клименко С.В., Клименко Ю.Г. Воображаемая архитектура. Исторические научные реконструкции памятников русской архитектуры. Прогресс-Традиция, 2019.

3. Коттон Ш. Фотография как современное искусство. Ад Маргинем, 2020.

4. Пол К. Цифровое искусство, Ад Маргинем, 2020 г.

5. Дизайнерское образование. История. Теория. Практика/Под общей редакцией В.Р. Аронова, В.Ф. Сидоренко. – М.: МГТУ им. А.Н. Косыгина, 2007

6. Веб-дизайн. Книга идей веб-разработчика. – Спб.: Питер, 2014 – 288с.:

© Каршаков П.Е., 2023

УДК 7.036

ИССЛЕДОВАНИЕ ДИЗАЙНА ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКОГО ИНТЕРФЕЙСА МОБИЛЬНЫХ ИГР

Кистанова А.В.

Научный руководитель Тихонова Ю.С.

*Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования «Санкт-Петербургский государственный университет
промышленных технологий и дизайна», Санкт-Петербург*

Технологии развиваются быстрыми темпами, мобильные телефоны становятся более мощными, обеспечивая сильное аппаратное обеспечение для развития и процветания мобильных игр [1]. По сравнению с традиционными компьютерными и консольными играми, мобильные игры очень удобны в использовании. Люди могут использовать мобильные телефоны для игры в любое время и в любом месте, что является хорошим способом провести свободное время. Эти особенности дали мобильным играм уникальное преимущество и привели к их быстрому развитию в последние годы. Однако разработка пользовательского интерфейса (от англ. UI – user interface) мобильных игр стала более сложной из-за ограничений по взаимодействию, технических условий и других факторов. Например, поскольку мобильные игры запускаются на мобильных устройствах,

игрокам приходится полагаться на небольшой сенсорный экран для управления, что требует от дизайнеров интерфейса расположить игровые кнопки таким образом, чтобы не создавать пользователю проблемы с управлением [2].

В данной статье будет проведен анализ ключевых особенностей создания дизайна пользовательского интерфейса мобильных игр, исследованы с точки зрения визуальных особенностей и опыта пользователем элементы UI-дизайна, приведены примеры характеристик хорошего дизайна интерфейса, и предоставлены теоретические справки для проектирования взаимодействия человека и компьютера.

Интерактивный дизайн или же дизайн взаимодействия – средство коммуникации между людьми и машинами, позволяющее им лучше понимать друг друга и предоставлять реципиентам опыт использования интеллектуальных продуктов [2]. Интерактивный дизайн – неотъемлемая часть мобильных игр. Хороший дизайн взаимодействия поможет игроку лучше понять правила игры, эффективно выводить информацию для игрока и направлять его к следующему шагу.

Интерфейс мобильной игры должен соответствовать игровому мировоззрению, при этом общая цветовая гамма и макет интерфейса должны быть разработаны с учетом общего художественного стиля и тематики. Как часть игры, UI-дизайн также влияет на погружение пользователя. Если UI-дизайн всегда соответствует теме, начиная со шрифтов, цветов, общей структуры и других аспектов приложения, тогда пользователь сможет легче погрузиться в виртуальную среду, созданную игрой [3]. Это позволит эффективно улучшать пользовательский опыт. Напротив, если дизайн интерфейса не соответствует тематике игры или даже сильно отличается, пользователь почувствует диссонанс во время игры и не сможет поддерживать высокий уровень концентрации. Поэтому при выборе и проектировании элементов интерфейса необходимо тщательно продумать их визуальный стиль. Например, если игра представляет собой казуальную головоломку, такую как «Тетрис» или «2048», вы можете использовать симпатичные элементы, такие как закругленные прямоугольники и яркие цвета. Однако, если темой игры является стихийное бедствие, то эти игривые и милые элементы будут выглядеть неуместно и в значительной степени повлияют на восприятие пользователя, затрудняя ему погружение в виртуальный мир игры [3]. Одним из лучших дизайнов интерфейса является Infinity Blade. Эмоциональный оттенок игры реалистичен и ориентирован на боевые действия, поэтому дизайн интерфейса простой, монохромный и лишенный узоров, что вкуче создает серьезную атмосферу (рис. 1).

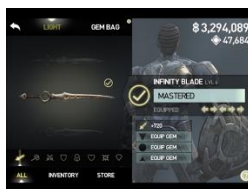


Рисунок 1 – Интерфейс мобильной игры Infinity Blade

Напротив, дизайн интерфейса Subway Surfers (рис. 2), как казуальной логической игры, гораздо симпатичнее и игривее, в нем используются закругленные прямоугольники и округлые шрифты, чтобы весь интерфейс выглядел более ярким, а также более насыщенные желтые и красные цвета для привлечения внимания игроков.



Рисунок 2 – Интерфейс мобильной игры Subway Surfers

Несмотря на то, что дизайн интерфейса этих игр очень разный, все они хорошо вписываются в тематику и помогают пользователям погрузиться в саму игру. Поскольку средством взаимодействия в мобильных играх является небольшой сенсорный экран, показать пользователю достаточное количество информации непросто. Интерфейс может быть спроектирован более сложно, с большими абзацами подробного текста для трудного для понимания контента, а опции могут быть размещены более свободно. Однако, в отличие от мобильных игр, из-за ограничений устройства отображения пользовательский интерфейс игры очень ограничен в объеме контента, который может быть представлен пользователю одновременно, и это, в сочетании с ограничением поля зрения человека делают дизайн этого пользовательского интерфейса очень перегруженным, если в одном интерфейсе одновременно представлено слишком много графического или текстового контента, и вызывает сильное визуальное давление на пользователя, или в более серьезных случаях, может привести к частым неправильным касаниям из-за небольшого размера опций.

Чтобы этого избежать интерфейс должен быть максимально чистым и аккуратным для уменьшения визуального давления на пользователя и вероятности неправильного прикосновения, тем самым улучшая пользовательский опыт [4].

Для достижения этого можно следовать трём способам:

1. Сочетание текста и рисунка. По сравнению с чтением текста, использование фигуративных значков, позволяющих пользователю понять функцию той или иной опции, может значительно сократить визуальное давление на пользователя и облегчить ему игру. Таким образом, интерфейс с небольшим количеством текста более удачен, чем подряд написанный

текст [2]. Хорошим примером этого является опция «Настройки», которая часто представлена маленьким шестеренчатым колесом, при просмотре которого пользователю предлагается настроить игру, нажав на него.

2. Использование разных оттенков, для передачи информации. Так мы сможем сэкономить много текста и помочь пользователю как можно быстрее найти нужную опцию. Например, когда в игре есть непрочитанное электронное письмо, вы можете выделить значок, заменить исходный цвет значка на более насыщенный или отметить верхний правый угол значка желтой точкой, чтобы указать, что у вас есть непрочитанные письма, вместо использования текста, который может вызвать визуальное напряжение.

3. Скрывать менее востребованное. Иногда в играх должно быть достаточно опций, чтобы игрок получил полный игровой опыт. Именно здесь мы можем соединить похожее в папки, чтобы скрыть некоторые менее используемые функции и оставить больше места для часто нажимаемых кнопок, улучшая использование пространства интерфейса. Например, опция входа в аккаунт является совершенно особенной, и, хотя пользователям необходимо нажимать на нее каждый день, они не будут использовать ее снова после нажатия один раз в день. В результате опция авторизации была бы несколько избыточной, если бы она была размещена на главном экране. Здесь можно перенести ее в папку с настройками, чтобы скрыть ее после того, как пользователь завершит вход, и предоставить место для более важных функций.

Для одной и той же игры важно уважать привычки пользователя, чтобы сделать взаимодействие с игрой более комфортным [5]. Например, если основной интерфейс игры лимонно-зеленый, обычно уместно и другие основные интерфейсы, обеспечивающие взаимодействие сделать лимонно-зелеными. Если дизайн интерфейса в игре меняется слишком часто, это не только разрушит единство игры и заставит ее выглядеть фрагментированной, но пойдет вразрез с привычками пользователя, и ему нужно будет адаптироваться к новому стилю, что приведет к усталости.

Цветовая гамма игрового интерфейса должна быть простой и понятной [4]. Если мы будем стремиться к красочности и великолепию экрана, это ускорит визуальное утомление пользователей и заставит их чувствовать себя уставшими. Поэтому при выборе цветов для оформления интерфейса необходимо стараться использовать менее насыщенные цвета, чтобы избежать стимуляции зрения пользователя и использовать цвета, которые с меньшей вероятностью вызывают зрительную усталость, чтобы у пользователя было больше энергии сосредоточиться на контенте из игры.

В заключении стоит отметить, что в мобильных играх сложнее создавать интерактивные интерфейсы, чем в играх для ПК и консолей, из-за меньшего размера дисплея мобильных телефонов. Дизайн интерфейса игры оказывает непосредственное влияние на то, насколько пользователь получит удовольствие от игры. Если не соблюдаются правила оформления

интерфейса, если использование цветов, изображений и текста тщательно не продумано, и, если дизайн интерфейса не оптимизирован с точки зрения пользователя, это может легко затормозить рост числа пользователей. Таким образом, превосходный дизайн пользовательского интерфейса не только облегчает работу игроков, но и эффективно улучшает их опыт и погружение в игру, тем самым потенциально способствуя росту и вовлеченности пользователей. Статья объединяет сильные и слабые стороны предыдущих разработок игрового интерфейса и обобщает принципы соответствия художественного стиля и тематики, простоты и удобства использования, единства и гармонии стиля дизайна, а также принципы дизайна, ориентированного на пользователя, предоставляя теоретические рекомендации по дизайну интерактивного интерфейса мобильных игр.

Список использованных источников:

1. Коваленко Т. А., Солодов А. Г. Игровой интерфейс, как объект исследования // The Scientific Heritage. 2020. № 45-1 (45). С. 36-42.
2. Галкин Д.В., Сербин В.А. Эволюция пользовательских интерфейсов: от терминала к дополненной реальности // Гуманитарная информатика. 2013. №7. С. 35-49.
3. Бонд Дж. Гибсон. Unity и C#: Геймдев от идеи до реализации. 2-е издание / Дж.Г. Бонд. СПб: Питер, 2019. 928 с.
4. Белоусова С.А., Рогозов Ю.И. Анализ подходов к созданию пользовательского интерфейса // Известия ЮФУ. Технические науки. 2014. № 6. С. 142–148.
5. Филиппова Л.Б., Филиппов Р.А., Кузьменко А.А. Применение технологий визуализации игрового контента при создании обучающей игры. Известия Тульского государственного университета. Технические науки. 2022. № 7. С. 123-132.

© Кистанова А.В., 2023

УДК 7.036

ГРАФФИТИ КАК СПОСОБ КОММУНИКАЦИИ ИЛИ ВИД СОВРЕМЕННОГО ИСКУССТВА

Кобелева Л.И., Буланова А.Е.

*Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования*

*«Российский государственный университет им. А.Н. Косыгина
(Технологии. Дизайн. Искусство)», Москва*

В эпоху, в которой мы сейчас живем искусство занимает важное место в жизни каждого человека. Без него жизнь бы утратила смысл и стала бы серой. В стараниях приобщить себя к прекрасному мы посещаем выставки, ходим в музеи или иные культурные места. Однако не все что подходит под

категорию искусства воспринимается человеком одинаково хорошо с пониманием и восторгом. Как раз одним из таких видов искусства и является граффити из-за своей неоднозначной формой проявления внутреннего мира создателя.

Граффити (от итал. *graffito*, множ. *graffiti*) – изображения или надписи, выцарапанные, написанные или нарисованные краской либо чернилами на стенках и прочих поверхностях. К граффити можно отнести всякий вид уличного раскрашивания стен, на коих возможно отыскать все: от просто нацарапанных слов до изысканных рисунков.

Сколько существует человечество, столько существует граффити. От наскальных рисунков пещер Альтамиры и Ляско до сегодняшних дней. Причина появления граффити является попытка человека оставить о себе след в истории, с позитивной стороны зафиксировать свое пребывание в определенном месте. Например, в произведении Ильфа и Петрова «12 стульев» главные герои оставили свои подписи «Киса и Ося здесь были». В России самыми популярными были процарапанные надписи на стенах Софийского собора в Киеве времен Ярослава Мудрого (XI в.). Такие надписи можно воспринимать как своего рода «вечные» напоминания о людях той эпохи.

Также люди оставляют след и с негативной стороны, выплескивая свое отрицательное восприятие мира, некий протест существующей действительности. Это свойственно молодежной субкультуре, находящейся на грани понимания что можно-нельзя «помечать» своими рисунками и записями на стенах зданий или заборах. Как правило этим видом деятельности занимаются молодые люди, не имеющие художественного образования или высшего образования. Такой вид творчества можно отнести к хулиганству, который имеет правовые последствия.

Подобное новаторство в виде стрит-арта впоследствии стало признано как новый вид искусства, которое со временем не подвергается изменениям и не теряет своей актуальности, привлекая все больше молодежи. По умолчанию такие изображения приписывают хип-хоп культуре, реже рок-н-ролл культуре и панк-року.

В середине XX века граффити впервые стали изображать на товарных поездах и в метро. Их использовали для привлечения внимания в ходе студенческих забастовок 70-ых годов XX века. Они имели лозунги в стиле «Скука контрреволюционна».

Граффити может иметь всевозможные формы изображения: рисунки, надписи, знаки. Стиль данного искусства определяется как публично-неофициальный. Место, где будет располагаться новое граффити, определяет сам «художник». Расположение работы может быть на заборах, гладких стенах зданий, транспорте или асфальте. Территория, где будет изображение во многом определяет, чем будет выполнена работа. Для

создания такого рода рисунка используют краску из баллончиков либо маркер.

Граффити на стенах создаются далеко не в хаотичном порядке. У них есть различные виды и стили.

Первый вид writing – один из основополагающих стилей нанесения граффити. Всех художников-граффитистов называют «райтерами». Здесь нет никаких ограничений, художник сам определяет для себя в каком стиле ему лучше рисовать. Работы, выполненные в этом стиле, принято называть скетчами. Sketch может быть подготовлен заранее на бумаге или при использовании специальной программы

Второй вид Tagging – используется для обозначения псевдонима автора из-за чего применяется в качестве подписи к работе. Здесь очень часто задействована техника каллиграфии и смешанные технологии райтинга. Интересно что теги можно ставить только под собственными рисунками, без разборчивого нанесения псевдонима на различные иные места принято относить к вандализму.

Третий вид Bombing – это экстремальное направление граффити. Главное в этом способе заключается в том, чтобы нарисовать изображение как можно быстрее на движущихся объектах или в опасных условиях. Для этого стиля характерно иметь плохую прорисовку мелких деталей, так как у граффитистов не хватает времени и возможности проработать мелкие детали.

Четвертый заключительный вид Clean Advertising – это сравнительно новое направление, которое относится к коммерческой деятельности; очередной способ размещения рекламы, а также источник заработка для коммерческих художников.

Главный и важный принцип искусства граффити состоит в коммуникации. Использование текста в граффити самый легкий способ сделать это. Большое количество людей поражается, насколько живым может выглядеть граффити. Возможно, эта черта у данного вида искусства появилась из-за «подпольности» работы художников. Им приходится работать быстро и скрытно, и это чувство поспешности ощущается при взгляде на результаты их творчества. Зачастую художники пытаются выразить себя в собственных граффити, поддерживая свои работы энергетикой субкультуры, к которой они сами принадлежат. Чтобы добиться эффекта движения, мастера граффити играют с цветами, размером и стилем. Стил и приемы граффити используются для создания уникальных логотипов и брендинга, которые могут выделить их из толпы

В создании граффити так же прослеживается определённая преемственность поколений. Райтер, который только начинает свой путь, в данном виде искусства старается тщательно отследить и позаимствовать какие-то элементы у коллег, обладающим большим опытом, получить с их стороны одобрение.

Первые организованные выставки и фестивали стрит-арта появились как раз на этой волне – художникам было важно найти товарища по ремеслу, многие были вдохновлены перспективой получить общественное признание и поделиться опытом с другими. С другой стороны, нашлись и те кто был против «социализации» стрит-арта, уверенные в том, что стрит искусство должно оставаться на улицах, и любая попытка загнать его в музейные стены – это ограничение и значит, шарлатанство. Они не стремятся увековечить свое имя и не персонифицируют свои произведения: смысл ведь как раз в том, что сегодня на стене один рисунок, а завтра – уже другой. И все-таки, выставки уличного искусства нужны и важны, как минимум, зрителю, где он сможет увидеть работы художников со всей страны или даже мира, собранными в одном месте.

В России на данный момент есть большое количество талантливых художников граффитистов. Они отличаются особым стилем, оригинальностью и смелостью, их картины представлены на выставках и хорошо продаются на арт-аукционах.

Тима Радя – художник из Екатеринбурга с философским образованием. Он создает многозначительные надписи и инсталляции, работая со смыслами, а не с формами. Знаменитые картинки «Я бы обнял тебя, но я просто текст», «Эй ты люби меня», «Кто мы, откуда, куда мы идем?» – его рук дело.

Среди других его впечатляющих работ – расписанный купол заброшенного радара во Владивостоке: «Ты действуешь на меня как ток, я начинаю раскручиваться, ты долго учила меня, я раскручиваю все гайки, и мы остаемся ничем не прикрепленными к Земле, три, два, один...», – чтобы прочесть эту надпись, надо встать в центре и начать кружиться (рис. 1).



Рисунок 1.

Работы Ради посвящены не только философским размышлениям, любви и звездам, но и важным социальным и политическим вопросам. Их можно увидеть во всех крупных городах России, а в музее стрит-арта в Санкт-Петербурге он расписал стены заводского здания манифестом «Все, что я знаю об уличном искусстве», за который его номинировали на национальную премию Кандинского.

Еще один значительный художник – это Миша Most из города Москва. Миша стоял у истоков культуры стрит-арта в России и был участником первых московских граффити-команд. Сегодня его легко узнаваемые работы представлены даже в Третьяковской галерее, а исполинский мурал «Эволюция-2» (рис. 2) на фасаде металлургического завода в Выксе площадью 10800 кв. м внесен в Книгу рекордов Гиннеса.

Миша – постоянный участник и организатор фестивалей, выставок и биеннале современного искусства, один из кураторов проекта «Стена» на Винзаводе. А еще он первый в мире придумал программируемого дрона для создания муралов: умный робот может подлететь к стене с баллончиком краски и нанести на нее задуманный художником рисунок. Most, впрочем, рисует сам и продолжает постоянно создавать граффити в родной Москве и других городах России.



Рисунок 2.

Таким образом, можно сделать вывод, что граффити – это форма уличного искусства, которая имеет очень масштабную и продолжительную историю, с течением времени не изменяется и не теряет своей актуальности. Если в 70-ые годы XX века во многих зарубежных странах граффити использовали для того, чтобы показать протест и дух бунтарства, то сейчас большинство людей понимают и принимают граффити, как искусство и способ самовыражения, желание украсить мир и сделать его ярче и интереснее.

Список использованных источников:

1. Граффити Софии Киевской. Память о Древней Руси.– Текст: электронный //Православная жизнь: [сайт]. – URL: <https://pravlife.org/ru/content/graffiti-sofii-kievskoy-pamyat-o-drevney-rusi>

2. Пост-граффити: как стрит-арт становится предметом музейного искусства. – Текст: электронный // design mate: [сайт]. – URL: <https://design-mate.ru/read/megapolis/post-graffiti>

3. Виды и стили граффити. – Текст: электронный //Crossarea: [сайт].– URL: <https://crossarea.ru/graffiti/vidy-i-stili-graffiti/>

4. Граффити: способ коммуникации или вид современного искусства – Текст: электронный // cyberleninka: [сайт].– URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/graffiti-sposob-kommunikatsii-ili-vid-sovremennogo-iskusstva>

5. Стена почета. 7 самых узнаваемых уличных художников России– Текст: электронный // S7 Blog: [сайт].– URL: <https://media.s7.ru/ru/blog/gde-iskat-street-art/>

© Кобелева Л.И., Буланова А.Е., 2023

ВЛИЯНИЕ ПСИХОЛОГИИ ЦВЕТА НА СОВРЕМЕННУЮ АЙДЕНТИКУ

Корнилов А.Д.

Научный руководитель Тихонова Ю.С.

*Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования «Санкт-Петербургский государственный университет
промышленных технологий и дизайна», Санкт-Петербург*

Формирование художественного, визуального образа бренда или компании невозможно в современном мире без использования знаний из различных областей, наук. Это пропедевтика дизайна, психология, цветоведение и так далее. Во всем многообразии областей знания, дисциплины связанные с изучением цвета, его влияния на психику потребителя того или иного товара или услуги занимают особое место. Попытаемся выделить в айдентике функции цвета, оценим масштаб последнего, как средства влияния на психику человека. Поймем, через какие элементы фирменного стиля цвет влияет на психологию потребления на примерах крупных компаний.

Цвет – одна из главных характеристик графического объекта (фигуры, изображения). Чтобы сделать вывод о масштабе влияния цвета, как неотъемлемой части айдентики, на потребителя (клиента бизнеса), необходимо обратиться к терминологии.

Айдентика – это совокупность графических элементов, образующих неповторимый дизайн бренда. Также под этим термином можно понимать процесс коммуникации компании с потребителем, через фирменный стиль. Что входит в айдентику и какое место в ней отведено цвету? Визуальный образ компании состоит из брендбука; логотипа; фирменного стиля; названия и слогана.

Если посмотреть на список, представленный выше, можно сказать, что цвет должен стать средством соединения всех частей айдентики воедино, включая слоган. Так у компании с кричащим, восклицающим девизом может быть соответствующий яркий и теплый фирменный цвет.

Но как компании подбирают себе главный цвет, который будет ассоциироваться с их бизнесом. Фирменный оттенок является важнейшим элементом диалога покупателя и продавца. Цвет делает элементы фирменного стиля более привлекательными, лучше запоминающимися, позволяет оказать сильное эмоциональное воздействие.

Существует множество классификаций цвета, обратимся к основной типологии, а именно к спектральной. Чистых «радужных» цветов существует семь.

Красный: вызывает сильные эмоции, стимулирует аппетит (используется в ресторанах), увеличивает частоту сердечных сокращений, создает ощущение срочности (часто можно увидеть на распродажах), используется для импульсивных покупателей.

Оранжевый: отражает волнение и энтузиазм, демонстрирует тепло, предупреждает быть осторожным, выражает агрессию, призыв к действию (купить, продать, подписаться), ориентирован на импульсивных покупателей.

Желтый: повышает жизнерадостность и теплоту, вызывает усталость, оказывает нагрузку на глаза, стимулирует психические и умственные процессы, нервную систему. Побуждает к общению, коммуникации. Представляет оптимизм, молодость, ясность.

Зеленый: символизирует здоровье, спокойствие, деньги, обозначает природу, снимает депрессию, олицетворяет развитие и рост. Удобен для коммуникации в ночное время (человеческий глаз наиболее чувствителен к нему и способен различать большую часть его оттенков). Используется для расслабления, ассоциируется с богатством и плодородием.

Голубой: помогает снять усталость и сдерживает аппетит. Символизирует воздух, небо, умиротворение, разум и чистоту.

Синий: ассоциируется с водой и миром, спокойствием и безмятежностью, сдерживает порывы психики. Воспринимается как постоянство в жизни человека, повышает производительность. Создает чувство безопасности и доверия бренду.

Фиолетовый: демонстрирует царственность, богатство, успех и мудрость. Цвет утешения и спокойствия.

Чтобы перейти к анализу уже известных брендов и их графического наполнения, необходимо разобраться с еще несколькими характеристиками цвета. Тот или иной оттенок можно описать следующими характеристиками: цветовой тон; яркость; насыщенность; светлота.

Для чего нужен брендинг: создание коммуникации между компанией и потребителем; создание положительного образа бизнеса; повышение уровня доверия в глазах клиента; увеличение стоимости товара.

Перейдем к разбору крупных брендов, и анализу их цветового решения на основе изложенной ранее теории.

Сеть кофеен «Starbucks».



Рисунок 1 – Starbucks: а) логотип; б) фирменные зеленые фартуки

В дизайне эмблемы кофеен Starbucks присутствует и четко выделяется глубокий зеленый цвет (рис. 1а). Он объединяет все элементы айдентики в

единую систему, благодаря единому цветовому решению. Фирменный оттенок присутствует не только на логотипе, но и на стаканах с кофе, стенах, витринах, мягкой мебели, а также на форме сотрудников (рис. 1б). Зеленый цвет, как изложено ранее, успокаивает, выводит компанию в глазах потребителя на новый «премиальный» уровень (глубокий и насыщенный зеленый и его оттенки отсылают к богатству и роскоши). Однако, элементов с зеленым цветом не очень много в самом интерьере заведений. Здесь очень хорошо работает прочная связь цвета как главного элемента фирменного стиля. Силуэт сирены на эмблеме графически является крайне сложным. Первое, на что обращает внимание человеческий глаз – это цвет, который сразу рисует в голове потребителя стаканчик ароматного кофе. Из всего вышесказанного, можно сказать, что психологический эффект, оказываемый брендом «Starbucks» на покупателя, заключается в следующем: логотип и интерьер успокаивают человека, побуждают его к умиротворенному состоянию души (больше времени проведено в заведении – больше вероятность совершения дополнительного заказа). Цвет побуждает совершить покупку, так как зеленый ассоциируется со здоровьем и пользой.

Сеть магазинов «Магнит».



Рисунок 2 – Магнит: а) логотип; б) интерьер магазина

Обратим внимание на цветовое решение эмблемы (рис. 2а) и интерьера магазина. Оно является достаточно ярким, и манящим. Красный цвет пронизывает все пространство торговой точки (рис. 2б). Мы видим первый цвет радуги на логотипе, стене, табличках, кепке и куртке кассирши. Пластиковая карта лояльности (с фирменным алым паттерном) и продуктовая корзинка также выполнены в красном цвете. Однако, несмотря на столь кричащий фирменный цвет, он не надоедает, так как присутствует в деталях. Пространство не перегружено красным. За счет этого раскрываются лишь положительные черты выбранного цвета. А именно: горящий алый делает торговую точку очень заметной. Человек, идя по улице, обратит внимание на яркую вывеску (в природе красный означает опасность). Для сети торговых точек крайне важно побудить покупателя взять с полки тот или иной товар. И красный справляется с этим лучше других цветов. Потребителю может казаться, что ему необходимо совершить больше покупок на меньшее количество времени – эффект срочности. Кроме того, подсознательно, когда мозг распознает красный цвет, он заставляет сердце биться чаще. Слегка повышенную тревогу покупатель переводит в более интенсивные движения, направленные на потребление.

Мы рассмотрели примеры брендов, где главенствующее положение отведено одному цвету. Перейдем к бихроматической айдентике.

Сеть магазинов «Икеа».



Рисунок 3 – Икеа: а) логотип; б) флаг Швеции; в) торговый зал; г) экстерьер магазина

Когда человек сталкивается с цветовыми сочетаниями, ассоциации в голове становятся более четкими. Продавцу легче донести нужное содержание и идею бренда не одним цветом, а несколькими. Например: один синий цвет может ассоциироваться с небом или морем. А сочетание синего и желтого может давать уже более конкретную отсылку, формирующую нужный облик фирмы в глазах потребителя. Айдентика компании «Икеа» построена на изложенном ранее сочетании цветов. Сине-желтые флаги – это атрибут Швеции (рис. 3б). Эта страна является родиной компании (фирма демонстрирует покупателям за пределами Швеции свой огромный размер распространения сети, а значит компания солидная). Это заставляет человека доверять организации. Кроме того, репутация европейского качества и подхода к делу также оказывает положительное воздействие на впечатление о фирме.

Где применяет «Икеа» свои фирменные цвета? Это логотип (рис. 3а), оформление помещений продажи, оборудования, указателей (рис. 3в). Сине-желтое сочетание угадывается в облике входной группы торговой точки (рис. 3г). Можно сказать, что кампания использует цвет, как инструмент айдентики повсеместно. Что символизирует фирменное сочетание оттенков «Икеа»? Здесь бихроматический дизайн организован по принципу инь и ян. Инь – это насыщенный синий. Он выражает пассивность, спокойствие. Заставляет покупателя задержаться подольше, пройти по всем огромным торговым залам магазина. Ян (желтый), растворяясь в безмятежности синего, является буквально цветовым сигналом, который дает о себе знать тогда, когда рука человека тянется к прилавку за кружкой «Вэрдера» или пледом «Игабритта».

Главная цель айдентики – увеличение прибыли компании, путем влияния на психику человека. Ведущий элемент психологического воздействия – это цвет. Следовательно, айдентика и цвет – вещи неразделимые. На примере описанных выше компаний видно, что современный бизнес активно и с умом использует понимание психологии цвета, а главное – делает это повсеместно. Столь обширным и многогранным оказывается манипуляция, которую создает цвет, воздействуя на мозг. Поэтому ни логотип, ни уникальный стиль, ни один элемент айдентики не обходится без фирменных оттенков. Этот факт, в свою очередь говорит о масштабе влияния и главенствующей роли цвета во

всей системе визуальных атрибутов бренда. Исходя из всего вышеизложенного, можно сказать, что влияние психологии цвета на современную айдентику является колоссальным и главенствующим.

Список использованных источников:

1. Выготский Л. С. Психология искусства. – СПб.: Азбука, 2000. – 416с.
2. Елочкин М. Е. Информационные технологии в профессиональной деятельности дизайнера. – М.: Academia, 2016. – 396с.
3. Краузе, Джим Разработка логотипа. Большая книга дизайнерских идей, подходов и концепций. – М.: Питер, 2013. – 272с.
4. Маилян Л.Р. Справочник современного дизайнера. – Рн/Д: Феникс, 2016. – 256с.
5. Пигулевский В. О. Дизайн визуальных коммуникаций. – Саратов: Вузовское образование, 2021. – 441с.
6. Попов А. Д. Графический дизайн: учебное пособие. – 3-е изд, испр. – Белгород: Изд – во БГТУ, 2020. – 157с.

© Корнилов А.Д., 2023

УДК 72

БАУХАУС В ИНТЕРЬЕРЕ: ОТ ИСТОКОВ К ПРЕОБРАЖЕНИЮ ИНДУСТРИИ ДИЗАЙНА

Котуранова Д.Д.

Научный руководитель Баскакова М.Б.

*Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования*

*«Российский государственный университет им. А.Н. Косыгина
(Технологии. Дизайн. Искусство)», Москва*

Актуальность исследования состоит в поиске ответа на вопрос: Какие новшества привнес стиль Баухаус в индустрию дизайна интерьера, и как повлиял на дизайн интерьера. Цель работы: Изучить Баухаус как одну из крупнейших архитектурных школ, сформулировать основные принципы направления, подробно описать признаки, свойственные именно этому стилю и определить его значимость в современном дизайне.

Новаторский, комплексный, эстетичный, хаотичный, вызывающий доверие, революционный, белый, радикальный, быстрый, немецкий, свободно мыслящий – такими прилагательными описывают Баухаус дизайнеры со всего мира. Баухаус – это стиль, который смело вошел в историю визуализации интерьера, проложив новые пути и открыв новые горизонты. Наша задача – увидеть его актуальность и значимость в современном мире, где он все еще является источником вдохновения для многих дизайнеров. Этот стиль, возникший в Германии начала XX века, представлял собой воплощение смелости, рациональности и

функциональности. В данной статье мы рассмотрим, какие конкретно новшества Баухаус внес в дизайн интерьера, и как они преобразили индустрию. Баухаус – это не только история, это еще и визуальное воплощение прогрессивного мышления, функциональности и красоты в мире дизайна интерьера.

В начале XX века многие ведущие представители сферы искусства ощущали потребность объединения передовых методов индустриального строительства, форм традиционного изобразительного искусства и художественных ремёсел. Так, бельгийский живописец, декоратор и архитектор Анри Ван де Вельде, стал пропагандировать на своих выступлениях в Германии принципы искусства нового стиля. Он являлся основателем «Экспериментальных художественно-промышленных мастерских», Саксонско-Ваймарское училища художественных ремёсел. В 1906 году Ван де Велде построил новое здание школы, архитектура которого продемонстрировала развитие рационализма в архитектуре.

На должность руководителя новой школы Анри Ван де Велде предложил кандидатуру молодого берлинского архитектора Вальтера Гропиуса [1].

В 1919 г Вальтер основал школу Баухауса. К нему присоединились самые известные художники того времени. После катастрофы Первой мировой войны они стремятся создать новый мир, нуждающийся в новом типе дизайнера.

Надежда создать что-то новое из обломков Первой мировой войны была движущей силой Баухауса. В то же время среди населения росла потребность в практичных и простых предметах, таких как мебель и бытовая техника. Таким образом, функционализм и минимализм были в центре внимания художественного движения и дизайна [2].

После прихода к власти Гитлера школа закрылась, но ее представители – мудрые учителя и преданные ученики – мигрировали, распространяя идеи учения по всему миру. Несмотря на то, что на Баухаус пришлась лишь небольшая часть столетия, он оказал глубокое влияние на промышленный дизайн в 20 веке [3].

Вальтер Гропиус объяснял: «Баухаус стремится к объединению всех художественных творений в единое целое, воссоединению всех трудовых художественных дисциплин в новую форму архитектуры». В Манифесте Баухауса провозглашалось: «Конечной целью всей образовательной деятельности является строение! ... Между художником и ремесленником нет коренных различий. Давайте же образуем новый цех ремесленников без расслаивающей на классы надменности, стремящейся возвести высокомерную стену между ремесленниками и художниками...». Целью было создание нового типа художника, универсала, который умел бы все: он мог быть архитектором, типографом, скульптором и фотографом одновременно. Такой дизайнер представлял и продвигал универсальные

взгляды. Важно было научить студентов совмещать высшее искусство, созданное ради созерцания с ремеслом, понимающим материалы, формы и правила производства. Только так архитектура могла стать не только красивой, но и практичной, прогрессивной [4].

После Первой мировой войны ресурсы и доходы людей были скудными. Цель – обеспечение массового производства при низких затратах. Большая часть общества должна быть в состоянии позволить себе эти продукты. Поэтому акцент стиля приходился на функционализм и минимализм. Предметы должны быть практичными, иметь красивый вид без излишеств. Баухаус в основном работал с простыми, симметричными, геометрическими и четкими формами. Изделия были простыми с точки зрения мастерства, но эстетически приятными. Эстетика и результирующая форма основывались на полезности конечного результата.

Мастера Баухауса задавались вопросом: как выглядит будущее? Стремилась создать универсальный «язык» дизайна. Узнать стиль можно по характерным конструктивным особенностям. Например, мебель и ее поверхностные конструкции имеют геометрические формы и поверхности (квадраты, прямоугольники, круги или треугольники). К ним относятся кожаные диваны с трубчатым стальным каркасом; столы из плоского стекла; шкафы и комоды без излишеств; серванты из дерева с глянцевой отделкой; ковры геометрических форм.

Стиль Баухаус также очевиден в дизайне стен. Стены обычно оформляются в основных цветах: красном, желтом, синем или черно-белом.

Геометрические узоры, которые рисуются на стене с помощью трафаретов для обоев, также характерны для стиля Баухаус [5].

Вальтер Гропиус – дизайнер, строитель, проектировщик, законодатель нового стиля. Основал Баухаус, создал объединение молодых студентов «The Architects Collaborative, Inc.», преподавал архитектуру в Гарвардском университете, написал несколько книг, а также занимал должность вице-президента «Международного конгресса современной архитектуры» [6].

Одним из первых преподавателей школы стал известный в мировом сообществе швейцарский художник Иоганнес Иттен. В основе его обучения лежало стремление научить студентов экспериментировать, отходить от банального копирования образцов, пробовать разные формы, цвета, материалы – развивать навыки интуитивного дизайна [2].

Эрнст Нойферт – немецкий архитектор, прошедший удивительный путь от работы каменщика на стройке в подростковые годы до карьеры одного из важнейших теоретиков архитектуры XX века. В 1936 году Нойферт опубликовал свой самый известный труд «Строительное проектирование». Эта книга до сих помогает архитекторам и дизайнерам интерьеров создавать не только эстетичные, но и удобные, функционально

продуманные пространства, в которых люди чувствуют себя в гармонии с окружающей средой и могут полностью раскрыть свой потенциал [7].

Новые идеи были близки и Василию Кандинскому. В 1922 году он возглавляет в Баухаусе мастерскую живописи. Он обучает студентов «Аналитическому рисунку», главная цель которого – научить студентов проникать в сущность вещей и понимать абстракцию, преподает теорию дизайна, обучает теории и психологии цвета. В своей учебной программе Кандинский реализует принципиально новый подход к учению о цвете, основанный на анализе отдельных элементов – точки, линии, плоскости и исследовании их взаимоотношений. Результатом изучения становится его известная работа «Точка и линия на плоскости» [8].

Людвиг Мис ван дер Роэ – ведущий представитель архитекторов-модернистов 20-го столетия. Мастера всегда тянуло к прозрачности и блеску стекол, поэтому он не раз предлагал идею создания стеклянных небоскребов в Берлине. Нестандартные взгляды на использование материалов всегда вызывали немалое количество ажиотажа и противоречивых мнений среди критиков. В своих проектах Людвиг выносил на передний план функциональность, которая затем диктовала будущую форму [9].

Пауль Клее – немецкий художник, теоретик авангардного искусства. Также будучи преподавателем, являлся и уникальным художником 20 века, чьи живописные поиски невозможно вписать в рамки одного направления. Он активно экспериментировал с различными техниками, стремился передать максимум движения за счет минимума изобразительных средств, а также изобрел собственную форму пуантилизма. Его художественный поиск – взгляд на нечто осязаемое и определенное изнутри и сразу со всех сторон, поиск исчерпывающей сути [10].

Многие принципы архитекторов, которые имеют большое значение в истории Баухауса, сохранились, их можно увидеть как в архитектуре, так и в интерьере. Возводимые здания стали более рациональными, функциональными и простыми. В интерьере демократизация дизайна тоже увенчалась успехом. Кредо о том, что промышленно произведенные объекты предлагают обычным людям возможность улучшить качество жизни, применимо ко многим вещам. И это хотя бы потому, что большая часть сегодняшней продукции – это промышленное производство. Однако, качество не всегда соответствует тому, что имели в виду веймарские мастера и ремесленники.

Тем не менее, движение Баухаус навсегда изменило дизайн и производство современной мебели. С тех пор стальные рамы стали видны, будь то на стульях, столах, диванах или светильниках. Использование стальных труб машинного и массового производства приводит к созданию мебели простой формы, которая не требует ручной работы или обивки и по сей день характеризует современный облик эпохи Баухауса, сохраняя при

этом высокое качество. Так что неудивительно, что эти творения до сих пор востребованы и популярны [11].

Мебельные изделия периода стали, своего рода, классикой, которая породила целую серию дизайнов, которые до сих пор находятся в производстве. По сей день традиционный дом Thonet является одним из производителей, выпускающих знаменитую стальную мебель из труб по оригинальным проектам художников Баухауса. Консольный стул S 64 от Марсея Бройера с самого начала является бестселлером дизайна, как и столы для раскроя от Thonet. Все они имеют каркас из хромированной трубчатой стали и сиденье или полку из лакированного дерева – простые, функциональные и красивые, соответствующие основным идеям дизайнера Баухауса. Еще одним примером проникновения Баухауса в наше время является ИКЕА. Компания также придерживается принципов демократического дизайна, делая упор на эргономичность, функциональность, минимализм и доступную стоимость, достигаемых в результате промышленного производства. Кампрад Ингвар, основатель этого бренда, в одном из интервью признался, что копировал большое количество трендовой мебели [12].

Стиль Баухаус можно найти в архитектуре по всему миру, от Тель-Авива до Кристиансанна. И эти здания до сих пор источают огромную элегантность и современность. Ценности школы сохранились не только при создании мебели и возведении домов; индустриальный дизайн, фотография, мода и множество других сфер также пользуются прогрессивными идеями Баухауса. Дизайнерское движение, которому уже более 100 лет, не потеряет своей актуальности и в будущем, потому что до сих пор ни одному другому художественному движению не удавалось соединить людей и искусство в разных дисциплинах таким правдоподобным и инновационным способом.

Список использованных источников:

1. Баухаус - Википедия <https://ru.wikipedia.org/wiki/Баухаус> (Дата обращения 10.10.2023)

2. Баухаус: документальный фильм DW | Код <https://www.youtube.com/watch?v=7QctuOv2Xhk> (Дата обращения 12.10.2023)

3. Стиль Баухаус в интерьере: принципы и приемы культового дизайна <https://m-strana.ru/design/stil-baukhauz-v-interere/> (Дата обращения 12.10.2023)

4. Манифест Государственного Баухауса в Веймаре <https://archi.ru/elpub/91601/manifest-gosudarstvennogo-baukhauza-v-veimare> (Дата обращения 15.10.2023)

5. Дизайн Баухауса: искусство, особенности и история <https://www.studysmarter.de/schule/kunst/design/bauhaus-design/> (Дата обращения 15.10.2023)

6. Вальтер Гропиус. Первый из Баухауз <https://probauhaus.ru/walter-gropius/> (Дата обращения 15.10.2023)

7. Принципы эргономики Эрнста Нойферта: что делает современный дом уютным и функциональным <https://villagio-vip.ru/magazine/whats-new/partherdomeo/> (Дата обращения 17.10.2023)

8. Василий Кандинский – Баухаус <https://www.wassilykandinsky.ru/bauhaus.php> (Дата обращения 17.10.2023)

9. Людвиг Мис ван дер Роэ – гений свободной планировки <https://losko.ru/ludwig-mies-van-der-rohe/> (Дата обращения 20.10.2023) 7

10. Пауль Клее <https://artchive.ru/paulklee> (Дата обращения 22.10.2023)

11. Einflussreiches Bauhaus - der Beginn der Moderne <https://www.design-bestseller.de/blog/einflussreiches-bauhaus-der-beginn-der-moderne/> (Дата обращения 23.10.2023)

12. Баухаус: документальный фильм DW | Эффект <https://www.youtube.com/watch?v=WbQpvHWB67U&t=474s> (Дата обращения 23.10.2023)

© Котуранова Д.Д., 2023

УДК 75.046:75.03

СТРОГАНОВСКАЯ ШКОЛА ИКОНОПИСИ

Кушникова В.К., Комарова К.М.

Научный руководитель Вадеева М.О.

*Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования*

*«Российский государственный университет им. А.Н. Косыгина
(Технологии. Дизайн. Искусство)», Москва*

Последняя треть 16 века представляла собой интересное явление в истории русской культуры. Связано это с продолжением сотрудничества многих мастеров, выучившихся в старинных художественных центрах: Великом Новгороде, Пскове, Москве. Совместные заказы способствовали тому, что возник особый стиль, объединявший мастеров, и позволивший понять истоки происхождения их творческой манеры.

Неразрывна связь возникновения этого нового стиля с организацией мастерских именитым родом Строгановых, которые известны своим происхождением ещё с 14 века, но особо значимая деятельность семьи Строгановых для Русского государства приходится на 16 век. Они, благодаря своей предпринимательской деятельности, повлекшей за собой несметные богатства, имели возможность приглашать для работы в их владениях наилучших иконописцев. Строгановы больше всего ценили тонкое письмо, играющее яркими красками, золотом и изящной отделкой.

Отношения у исследователей к Строгановским мастерам было неоднозначное. Некоторые считали, что это вершина развития

древнерусской культуры, которая заканчивала эпоху позднего средневековья, предвеляя искусство нового времени, эпохи XVIII века, Симона Ушакова, мастеров оружейной палаты. Другие полагали, что измельчения пропорции фигуры, большое увлечение декоративным орнаментом, изобилие различных золотых элементов одежды стояли уже совсем далеко от образа, с которым, как правило, ассоциируется русская культура 14-15 веков.

Цель работы заключалась в изучении техники иконописи строгановских мастеров, в поиске отличительных особенностей икон, написанных именно этими иконописцами. Также были рассмотрены основные памятники этого иконописного течения. Исследование основано на изучении основных работ строгановских иконописцев, созданных ими с 14 по 17 век [1]. Было изучено творчество таких иконописцев как Прокопий Чирин, Истома Савин, Назарий Савин, Никифор Савин, выявлены основные отличительные особенности строгановской иконописной школы на фоне остальных.

Актуальной работа является, поскольку сейчас общество углубилось в свою историю, и многие культурные памятники вновь становятся широко известными и популярными. Культурный вклад строгановских живописцев в историю иконописи и России огромен, поэтому важно о нем знать.

Характерными и отличительными особенностями строгановской школы иконописи является сложность композиции, детальный пейзаж с низким горизонтом и миниатюрные фигуры [2]. Сюжеты икон были достаточно разнообразными: это были праздники, образы святых, символические композиции.

Композиции сюжетного порядка значительно отличаются от любых других нагроможденностью архитектуры. Композиции, повествующие о каких-либо сюжетах, строятся многоклейменным порядком: не на одном фоне, а в отдельных маленьких клеймах, расположенных обычно по обе стороны от центральной части. Средник отводится главному образу святого или одному из главных сюжетов, причем в них даются изображения крупных размеров, а окружающие миниатюрные клейма как бы композиционно и идейно дополняют его.

Фигуры человека в строгановской живописи стройные, тонкие и изящные, с удлинёнными пропорциями тела. В одеждах преобладают светлые цвета: красный, розовый, желтый, зеленый, белый. Контуры и роспись фигур очень тонкие, с большим количеством мелких складок, богато украшены их одеяния золотым орнаментом [3].

Мелкие предметы одежды часто украшались жемчугом и камнями. Волосы на головах прописывались очень тонко, каллиграфично и аккуратно, часто твореным золотом. В результате всех этих условий строгановские иконы выглядели как красивые, дорогостоящие ювелирные предметы. Подробную и тщательную манеру более всего ценил род

Строгановых. Не случайно именно иконы подобного плана на протяжении многих лет относили к особой «строгановской» школе иконописи.

Один из самых значимых и известных мастеров строгановской школы – это Прокопий Чирин. Подавляющее большинство икон, изготовленных им, связано с заказами рода Строгановых. Творческая манера Прокопия Чирина узнаваема по миниатюрности изображаемых форм, детальности и каллиграфичности письма. Цветовая гамма его икон сдержанная, часто почти монохромная. Среди художников Строгановской школы именно поэтичность религиозного чувства выделяет чиринские работы на фоне остальных. Не случайно мастер предпочитал однофигурные изображения, рассчитанные на индивидуальное восприятие зрителем, любование с близкого расстояния, не в помещении храма, а дома, не среди множества молящихся, а в молитвенном уединении, которое могли себе позволить зажиточные Строгановы.

Икона «Никита Воин» Чирина отличается своим красочным колоритом, контрастным с темным, глубоким, насыщенно голубым фоном, характерном для иконописи периода правления Бориса Годунова [4]. Подобные изображения святых перед Христом или Богородицею, широко распространившиеся в XVI и особенно в XVII веках, выражали идею заступнической, посреднической молитвы. Его образ не похож на героический образ святого, он очеловечен, поэтому герой выглядит слабым, хрупким и одиноким на фоне поглощающей пустоты темного фона (рис. 1а)

Икона «Иоанн Предтеча в пустыне» является наглядным подтверждением того, что пейзаж в живописи зародился еще в эпоху иконописи. Пустыня Иоанна Предтечи у Прокопия Чирина является сложным элементом фона. В ней различимы реки, холмы, овраги, среди которых обитают люди, животные и птицы. Фигура святого является главной на этом сложном фоне [5]. Человеческая фигура как бы обособлена от заднего плана, что можно расценивать как тему одиночества, заложенную автором (рис. 1б).



Рисунок 1

Искусство Чирина сдержанное и сосредоточенное, он в своих работах стремился к тёмному, выдержанному в одном тоне, неброскому колориту.

Истома Савин также принадлежал к числу царских иконописцев. Самая ранняя из его известных работ – икона «Донская Богородица» в Благовещенском соборе Сольвычегодска. Икона инкрустирована камнем, что повышает ее историческую и материальную ценность [6] (рис. 2а).

Лучшими его работами считаются икона «Пётр митрополит в житии» и триптих с изображением московских чудотворцев в молении богоматери. На первой изображен митрополит Петр. Икона состоит из нескольких эпизодов, расположенных по бокам от фигуры самого Петра. Стоит отметить сложную многофигурность этой работы, композиционное решение. На триптихе изображены чудотворцы, которые облачены в сложные и детально проработанные одеяния. Узорность одежд впечатляет, линии, которыми они выполнены очень изящные, ровные, тонкие (рис. 2б).

Живопись Истома Савина строже живописи более молодых его современников, несмотря на всю извилистость и узорность рисунков, миниатюрность и тонкость линий. Он более лаконичен в позах изображаемых святых. Колорит его работ светлый и красочный, в нем преобладающими являются красные и зеленые оттенки.

В иконе «Владимирская богоматерь с деяниями» особенности стиля Истома выразились наиболее ясно. Тема материнства звучит здесь одновременно и торжественно, и печально. Пышность и драгоценность одежд не перебивает тревоги в образе, таком почтенном и важном в культуре Руси. В эпизодах по бокам от центра иконы изображено не сказание или библейский сюжет, а реальное событие – нашествие татарского войска на Русь. Восемнадцать небольших композиций изображают все яркие эпизоды события (рис. 2в).

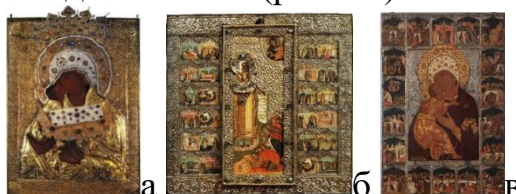


Рисунок 2

Наряду с Прокопием Чириным, не менее выдающимся строгановским иконописцем был Никифор Савин, сын Истома Савина, брат Назария Савина.

Икона «Чудо Феодора Тирона о змие» повествует зрителям о житии святого. Феодор Тирон (в переводе «Новобранец») жил в конце IV века и был воином при дворе царя Уалепта. Однажды мать святого Феодора хотела напоить его коня, но ее похитил огромный змий, живший в одном из колодцев города [7]. Иконописец Никифор Савин подробно и самобытно сумел показать эпизоды этого сказания (рис. 3а).

Никифор Савин был весьма разнообразен в цветовом отношении. Но среди его работ есть иконы, написанные в одном тоне – например, две иконы триптиха, написанного вместе с Чириным, и икона «Беседы трёх святителей». Иконы триптиха написаны в коричнево-жёлтых и оранжевых оттенках. В них много золотого блеска, который лишь больше сближает между собой используемые оттенки. Никифор Савин использовал как листовое сусальное золото, так и золото, перетертое со связующим

веществом до консистенции, напоминающей краску, возможно поэтому на одной и той же поверхности оно ведёт себя по-разному, становясь то зеленоватым, то красноватым. Стоит заметить, что Никифор в своих работах четких линий почти не использовал, основной броскости икон добивался за счет цвета (рис. 3б).



Рисунок 3

Назарий Савин, сын Истома Савина, также, как и другие мужчины рода был иконописцем.

Образ в иконе «Богородица петровская» – канонический образ Богородицы с Христом на руках. На полях иконы изображены московские святители Петр, Алексей и Иона, иконописные образы которых ежегодно выносились на Малый крестный ход вместе с иконой Богородицы. Икона не имеет рисованного фона, задний план ее выполнен золотом, что лишь лучше концентрирует внимание на образе пресвятой Богородицы (рис. 4а).

Икона «Дмитрий Царевич в молении», согласно описи Горицкого Воскресенского монастыря, изображает Дмитрия в молении перед Иисусом Христом. Богатые, расшитые замысловатыми узорами одеяния тонко, почти каллиграфично прописаны (рис. 4б).

Образ ангела в иконе «Ангел хранитель» Величественный, возвышенный, всемогущий. Он будто парит в небе, находясь на облаке, так мягко прописанном мастером. Композиция иконы не многоклейменная, фигура в ней всего одна, она и является центральной. Ангел обращен позой прямо к зрителю, в жесте его читается открытость (рис. 4в.).



Рисунок 4

Строгановская школа иконописи совсем не является исключительно местным и временным художественным явлением. Она представляет изначальный этап направления «маньеризм» во всей последующей древнерусской иконописи. Но западный маньеризм в строгановской иконописи исключительным и особенным неповторимым образом слился с местными художественными течениями, создав совершенно новый художественный язык, отличавшийся от московской и новгородской иконописной школ. В строгановском художественном языке отразились византийские мотивы, и элементы западной гравюры, и колорит восточных миниатюр, сплавленные под влиянием русских декоративных подходов XV

века. На рубеже XVI-XVII веков постепенно меняется религиозное мировоззрение основной массы населения, что требует и изменений в сфере иконописи [8]. Именно произведения строгановской иконописи стали предметом коллекционирования среди многих ценителей иконописного искусства и отношения к ним как к редким и ценным иконописным произведениям. Стrogановская школа стала воплощением нового европеизированного стиля русской иконописи, оказав влияние на направление развития последующей истории русской православной иконописи.

Список использованных источников:

1. И.Э. Грабарь “История русского искусства История живописи”
2. Лазарева В. Н., Кеменова В. С. «История русского искусства. В 13 т. Том 3», 1955.
3. https://www.rsu.edu.ru/wp-content/uploads/elearning/History_of_Art/Artists/stroganov.html
4. Кравченко А. С., Уткина А. П. "Икона". Москва. 1993
5. <https://art-critic.ru/authors/chirin-prokorij/>
6. Лепяхин В.В. Икона и иконичность. – Сегед: JATEPpress, 2000.-264 с.
7. Лазарев В. Н. Московская школа иконописи. – М.: «Искусство», 1971. – 235 с., ил.
8. Смирнова Э. С. Московская икона XIV-XVII веков. – СПб.: Аврора, 2008. – 111 с., ил.

© Кушникова В.К., Комарова К.М., 2023

УДК 73.03

СКУЛЬПТОР А.С. ГОЛУБКИНА: ПОИСКИ ПЛАСТИЧЕСКОГО ЯЗЫКА

Лепкова Д.Д.

Научный руководитель Портнова Т.В.

*Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования*

*«Российский государственный университет им. А.Н. Косыгина
(Технологии. Дизайн. Искусство)», Москва*

В эпоху серебряного века появлялись, как и великие поэты, так и выдающиеся скульпторы, и архитекторы. И именно в этот период и начинается расцвет одного и великих мастеров искусства – Анна Семеновна Голубкина (1864-1927 гг.). Ее работы обладали импрессионистической техникой, которые не ограничивали ее в различном исполнении своих работ. В творениях Голубкиной читается глубокий и серьезный психологизм, который совмещается в себе динамику, драматизм и символизм. В работах Голубкиной часто прослеживается интерес к

человеческой персоне и противостояние его с миром реальным и внутренним.

С технической точки зрения все работы Голубкиной выполнены в безупречной технике, наполненной символизмом, духовным смыслом и гуманизмом. Скульптор свидетельствует крупными общественными преобразованиям и связан с революционными движениями, что приводит ее к стремлению не просто потакать своим амбициям с помощью искусства, а стать главным «говорящим и действующим голосом» в серебряном веке. Голубкина породила в своих работах скрытую мысль и душу, а все благодаря ее свободной и знающей рукой, которой она оттачивала свое мастерство на протяжении всей жизни, ради сотворения поистине настоящего искусства.

А.С. Голубкина внесла огромны и значительный вклад в развитие художественной педагогики и теории скульптуры. Благодаря увлечённости поиском истины, скульптор смогла представить сложный мир человеческой души и открыть истинную форму для ее выражения. Без её творчества невозможно было бы представить отечественное искусство первой половины XX века [1].

Актуальность заключается в необходимости к обращению и осмыслению пластического наследия А.С. Голубкиной, изучения и анализа поискового пластического импрессионистического образа. Цель работы – исследовать особенности пластического языка скульптора А.С. Голубкиной.

Концепция импрессионистической скульптуры подвергается переосмыслению на рубеже XIX-XX веков Анной Семеновной Голубкиной, чье творчество знаменует собой новый этап в развитии русской скульптуры, подлинное возрождение пластического искусства и новые перспективы дальнейшего развития.

Путь творчества Голубкиной начинается в конце прошлого века, когда мироощущение многих людей искусства было поглощено уходящим старым миром, который принес грядущие перемены в обществе.

Основной прием скульптора – импрессионистическая лепка, которая хранит следы прикосновения художника к работе, подтверждение тому шероховатая, неровная экспрессивная в наслоении поверхность. Голубкина очень тонко чувствовала материал, с которым она работала. Но любимым была глина, потому что она могла принять любую форму, которую пожелает скульптор и запечатлеть свежесть впечатления от природы.

Для того чтобы точно рассмотреть преобразование пластического языка Голубкиной, нужно проанализировать ее несколько работ, сделанных в разные периоды жизни. Они помогут понять, как менялся поход скульптора и ее техника.

Одна из первых работ Голубкиной, выполненная в Париже, скульптура «Старость» (рис. 1). Скульптор при создании данного проекта закладывала

идею изобразить старение человеческого тела и, вопрос, который прослеживается в этой работе: а стареет ли душа вместе с оболочкой? Голубкина пыталась запечатлеть ход времени, круг жизни, заключая старуху в позу эмбриона, оставляя пространство для самостоятельного осмысления работы и размышлением над произведением. Техника Голубкиной поражает своей точностью изображения характера скульптуры. Как она играет с камнем, вырезая все извилины и делая работу «шероховатой» и не ровной, что подчёркивает натуру и сущность женщины [5].



Рисунок 1 – Голубкина Анна «Старость», 1898

Ваза «Туман» (рисунок 2) выполнена из глины, которая создает вихрь из мазков и неровных закручивающихся поверхностей, через которые просматриваются лица людей разных возрастов. Все они находятся в каком-то забвении и сплетаются друг с другом. Как тонко скульптор показывает зрителю внутреннее движение форм, которое так же поддерживают движение мыслей и чувств. Голубкина в этот период жизни активно движется в символизме выписывая живописные пластичные формы. Можно заметить, как скульптор прописывает эмоции лиц, от меланхолии до душевного томления, смешивая огрубевшую технику с пластичными мазками [2].



Рисунок 2 – Голубкина Анна, ваза «Туман», 1899

Еще одна из значимых работ той эпохи горельеф «Волна» (рис. 3), выполненный в стиле импрессионизм, который представлен над правым входом в здание Московского Художественного театра в Камергерском переулке. Пластический образ человека в борьбе со стихией воплощает мятежный дух серебряного века. Экспрессия моделировки отображает огромную мощь форм. Многим работам скульптора свойственна иносказательность и гиперболическая заостренность средств превращает его в поэтический символ будущей революции [3].



Рисунок 3 – Голубкина Анна, горельеф «Волна», 1903

Последнее произведение Анны Голубкиной – «Березка» (рис. 4). Интересно наблюдать, как автор изобразил движущуюся поверхность, которая окутывает и подчеркивает фигуру девушки. Скульптор своим мастерством создаёт зыблущую поверхность, растворяющуюся при соприкосновении и развивающаяся на ветру, как березка [4].



Рисунок 4 – Голубкина Анна, «Березка», 1927

Лейтмотив творчества Голубкиной – отражение трагического конфликта между личностью и сковывающему ее враждебными силами реальной действительности. Конфликт этот выражен то открыто, то сдержанно, проникновенно. Голубкина чувствовала насущную потребность отразить драматические события современности, выразить свои глубокие размышления о них.

Она прибегала к широким философским обобщениям, иносказанию, к созданию образов-символов, используя ассоциации с извечными стихийными силами природы. Ею создаются такие произведения, как «Огонь», «Вода», «Волна», «Туман». На некоторых из них лежит печать пессимизма, настроения безысходности, неотвратимости гибели. Возникают образы страдающие, хрупкие. В них либо полная расслабленность, угасание, либо острая боль.

Прекрасный скульптор серебряного века, который начал использовать свой собственный художественный язык пластики. Голубкина смогла в новой манере изобразить скульптуру, отображая в ней символизм и давая волю размышления зрителю над ее проектами. Ее техника завораживает с первого взгляда, и она не похожа на технику других художников. Хочется отметить, что именно после поездки в Париж и встречи с Огюстом Роденом, Голубкина стала творить в таком формате. На ее творчество сильно повлиял скульптор и она взяла от него все самое лучшее.

Список использованных источников:

1. Реферат по учебной дисциплине "Культурология" на тему: "Творчество скульптора Голубкиной А.С. (1864 – 1927)", [Электронный ресурс]: Реферат Рефератович. Режим доступа: <https://referatreferatovich.ru/referaty/kulturologiya/tvorchestvo-skulptora-golubkiной-a-s/>(дата обращения 10.10.23).

2. Визуальная галерея. Голубкина А.С, [Электронный ресурс]: Третьяковская галерея. Режим доступа: <https://www.tretyakovgallery.ru/?lang=ru> (дата обращения 11.10.23).

3. «АннаСеменовна Голубкина», [Электронный ресурс]: artchive.ru. Режим доступа: https://artchive.ru/artists/32804~Anna_Semenovna_Golubkina (дата обращения 10.10.23).

4. «Скульптуры Анны Голубкиной в Третьяковской галерее» Источник: пресс-релиз ГТГ, [Электронный ресурс]: artinvestment.ru. Режим доступа: https://artinvestment.ru/news/exhibitions/20140123_gtg_golubkina.html (дата обращения 10.10.23).

© Лепкова Д.Д., 2023

УДК 74.01/.09

РАЗВИТИЕ ТЕРРИТОРИАЛЬНОГО БРЕНДИНГА В СОВРЕМЕННОМ УРБАНИСТИЧЕСКОМ ПРОСТРАНСТВЕ

Лопасова В.С., Барсукова Н.И.

Автономная некоммерческая организация высшего образования «Университет мировых цивилизаций имени В.В.Жириновского», Москва

Автономная некоммерческая организация высшего образования «Национальный институт дизайна», Москва

В современном обществе вопросам территориального брендинга и продвижения городов уделяется большое внимание. Процесс выявления идентичности территории способствует формированию социальной, экономической и туристической привлекательности в глазах общественности. Это позволяет создавать уникальный образ места, который будет не только привлекать внимание жителей и гостей, но и вызывать у них положительные эмоции о данной территории.

В данной статье под термином «урбанистическое пространство» понимается именно современный город и рассматриваются основные тенденции формирования территориального брендинга применительно к городу как структурной единице.

Вопросами территориального брендинга занимаются исследователи широкого спектра наук – социологии, маркетинга, информатики, эстетики. Бренд территории некоторые исследователи сводят к формуле: бренд = продукт × смысл × образ × коммуникация, где под продуктом понимается материальный и нематериальный, а также прибавочный продукт, смысл является пространством конструирования, а образ выполняет функции репрезентации [4, с. 9]. В этом случае процесс переживания человеком значения своего окружения и отождествления с ним необходим для визуальной ориентации и для формирования идентичности. Установление связи со своим окружением через осознание его границ и визуальные коды с их семиотическими смыслами способствует формированию

привязанности к конкретному месту [1]. Брендинг и маркетинг территорий оказываются чрезвычайно чувствительными к смысловому содержанию создаваемых знаковых форм и коммуникативных систем [3]. Замечено, что этот процесс возможен как на уровне их восприятия, так и на уровне конструирования.

Анализ понятия «территориальный брендинг» с позиций дизайна и обозначение перспективных направлений проектных разработок в данной области был сделан Е. Павловской [2]. Именно визуальные атрибуты брендинга, такие как визуальная айдентика территории, ее рекламное продвижение, сувенирная продукция и т.п. воспринимаются в качестве основного содержания этого термина. С этой точки зрения понятие «территориальный брендинг» соприкасается по смыслу с термином «культурный код». Речь идет о системе объектов и символов, логотипов, слоганов и других элементов визуальной идентичности, отражающих уникальность и ключевые смыслы города или территории: культурные, исторические и природные особенности региона.

Один из ключевых аспектов территориального брендинга – это выбор цветовой гаммы. Цвета могут передавать настроение местности, отражать ее географическое положение и климатические условия. Например, красный цвет часто ассоциируется с энергией и страстью, зеленый – с природой и спокойствием, а синий – с морем и небом.

Еще один важный элемент территориального брендинга – это слоганы. Слоганы должны быть краткими, запоминающимися и отражать ценности и интересы местного населения. Они также должны соответствовать культурным традициям и обычаям региона.

Кроме того, при создании территориального бренда необходимо учитывать экологические аспекты. Это может включать в себя использование экологически чистых материалов для строительства зданий и дорог, создание парков и заповедников, а также привлечение внимания к проблемам окружающей среды.

Графический дизайн при создании территориального брендинга играет огромную роль. Он помогает сделать город более привлекательным, удобным и функциональным для жизни и работы. Графический дизайн включает в себя различные элементы, такие как логотипы, баннеры, вывески, рекламные щиты и многое другое.

Логотип – это основной элемент графического дизайна в городской среде. Логотип должен быть уникальным, запоминающимся и отражать ценности компании или организации. Он также должен быть простым и легко узнаваемым, чтобы его можно было использовать на различных носителях, включая упаковку товаров, сайты, социальные сети и т.д. Дэвид Эйри в практических советах по графическому дизайну, а именно дизайну логотипов говорит о том, что логотип должен быть минимально простым и понятным. «На созданный вами логотип большинство людей, скорее всего,

взглянет мимоходом и пойдёт дальше. Поэтому главное, особенно для нераскрученного бренда, – доходчивость. Например, собственноручная подпись владельца фирмы может хорошо смотреться, но если она не разборчива, то люди не воспримут ее как логотип», – пишет Эйри [5, с. 183].

Типографика является наиболее важным из всех элементов в графическом дизайне, которая помогает сделать логотип запоминающимся.

Кэтрин Маккой говорит о том насколько важна семантическая типографика. Типографика, где слово или словесная единица заменяет фотографическое и рисованное изображение, полностью соответствующее содержанию [6, с. 119].

В визуальной айдентике «различие между текстом и символом еще больше размывается, когда буквы и типографические элементы приобретают определенный смысл» – пишет Майкл Эвами [7, с. 23].

Баннер – это еще один распространенный элемент графического дизайна. Баннер должен быть ярким и заметным, чтобы привлечь внимание прохожих. Он также должен быть информативным и лаконичным, чтобы передать основное сообщение компании или организации.

Все эти элементы графического дизайна играют важную роль в создании привлекательной и удобной городской среды, а в конечном счете формировании территориального брендинга. Графический дизайн является неотъемлемой частью современного городского ландшафта и продолжает развиваться и улучшаться с каждым годом.

Дизайн-код города – это набор правил и рекомендаций, разработанных для создания единого стиля и имиджа города. Он включает в себя основные принципы дизайна, такие как единство, баланс, пропорции, контраст и ритм. Дизайн-код города также учитывает географические, климатические и культурные особенности местности, чтобы создать единый и узнаваемый образ города.

Единый стиль дизайна позволяет создать единую визуальную идентичность города, которая объединяет различные элементы городской среды, такие как архитектура зданий, уличная мебель, освещение и ландшафт. Баланс и пропорции позволяют создать гармоничное сочетание элементов дизайна, чтобы они выглядели естественно и органично в контексте городской застройки. Контраст и ритм помогают выделить отдельные элементы дизайна и придать им динамичность и движение.

Дизайн-код города также учитывает географические, климатические и культурные особенности местности. Например, он может рекомендовать использование определенных цветов и форм для зданий и улиц, чтобы подчеркнуть их уникальные черты и особенности. Также он может рекомендовать использование определенной мебели и аксессуаров, чтобы создать комфортную и приятную городскую среду для жителей и туристов.

Визуальный облик городской среды – это сложный и многогранный процесс, который требует внимательного подхода и участия всех

заинтересованных сторон. Однако правильный подход к созданию визуального облика города может значительно улучшить качество жизни горожан и повысить привлекательность города для туристов и инвесторов.

Рассмотренные основные тенденции, формирующие ценностное поле стратегий территориального брендинга, относятся прежде всего к методологии и проектным приёмам дизайна. Главной проектной задачей графического дизайна в этой области является связывание единиц смысла и единиц формы в единую систему формы-содержания. В целом, дизайн-код города – это важный инструмент для создания единого и узнаваемого образа города, его идентичности. Он позволяет объединить различные элементы городской среды в единое целое и создать гармоничную и привлекательную городскую среду, которая отражает уникальность и красоту данного места.

Список использованных источников:

1. Барсукова Н.И. Семиотические функции образно-ассоциативных форм дизайна в городской среде// Вестник славянских культур, № 65, 2022. С. 359–371.

2. Павловская Е.Э. Дизайн как инструмент территориального брендинга//Вестник ОГУ, №5 (166), 2014. С. 47–51.

3. Родькин П.Е. Бренд-идентификация территорий: не потерять смысл В сборнике: Концепции в современном дизайне. Сборник материалов II Всероссийской научной онлайн-конференции с международным участием. 2020. С. 70-73.

4. Родькин П.Е. Брендинг территорий: городская идентичность и дизайн: учебное пособие. – Москва; Берлин: Директ-Медиа, 2020. – 93 с.

5. Эйри Д. Логотип и фирменный стиль. Руководство дизайнера. Санкт-Петербург: Питер, 2011. – 208 с.

6. Maccou K. (1988). Graphic design: Sources of meaning in word and image. *Word & Image*, 4:1, 116–130, DOI: 10.1080/02666286.1988.10436227.

7. Evamy M. (2007). *Logo*. London: Laurence King Publishing Ltd. 352p.

© Лопасова В., Барсукова Н.И., 2023

Лопасова В.С., Василенко Е.В.

Автономная некоммерческая организация высшего образования «Университет мировых цивилизаций имени В.В.Жириновского», Москва

Автономная некоммерческая организация высшего образования «Национальный институт дизайна», Москва

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования «Московский государственный университет технологий и управления имени К.Г. Разумовского (Первый казачий университет)», Москва

Под навигацией в части ориентирования в пространстве понимается точное и однозначное определение местоположения, скорости, ориентации движущихся объектов на отдельно взятой местности.

Причем первоначально под этим термином понималась целая совокупность относительно схожих значений. Например, важное значение уделялось навигации в мореходстве и судоходстве, это был один из разделов науки по судовождению, и лишь к XX веку, с развитием техники и науки, появлением большого числа новых объектов навигации, среди которых, например, космические корабли или воздушные суда, навигация стала различаться и пониматься по-разному [1].

А. Моль в рамках общей теории информации выделяет два типа сообщения: семантическое сообщение, выражаемое с помощью символов, «переводимое», логически обусловленное, и эстетическое сообщение, определяющее внутреннее состояние, «непереводимое» [2].

Навигация сейчас – это, в первую очередь, маршрутизация, ориентирование на местности и выбор оптимального пути следования объекта в пространстве.

Существует значительное множество различных навигационных систем, самая популярная классификация связана с областью деятельности, где применяется конкретно взятая система. Например, выделяются автомобильная, астрономическая, морская, воздушная, инерциальная, космическая, информационная, спутниковая, подземная и некоторые другие разновидности.

При этом для любого вида навигации характерны определенные особенности и отличительные характеристики, которые подводят нас к еще одному важному и актуальному в настоящее время термину – это навигационный дизайн.

Навигационный дизайн – достаточно новое направление, но предпосылки к его возникновению существовали еще с давних времен. С древнейших времен люди разрабатывали графические знаки с целью передачи, сохранения и дальнейшего использования информации.

Именно в этом контексте и переводится данное определение с латинского, когда под ним подразумевается «плыть на судне». Развитие строительства и архитектуры способствовало росту количества зданий и их этажности, что влекло за собой сложности в ориентировании. С развитием печати и информационных технологий человека стали окружать плакаты, афиши, экраны и вывески [3].

Навигационный дизайн – это разработка визуально-коммуникационных систем, которая включает в себя карты, ориентирующие человека в том или ином пространстве, графические элементы, объясняющие функции объектов, в понятной и доходчивой форме рассказывающие об их назначении. С одной стороны, это помогает ориентироваться и идентифицировать обладателя вывески, но большой объем данных способствовал формированию такого явления, как информационный шум [4].

Это способствует формированию информационного, в том числе навигационного дизайна. Если 10-15 лет назад дизайн-студии не акцентировали внимание на разработке навигации, то сейчас это одно из динамично развивающихся направлений. Навигация способна быть одним из самых эффективных и общепонятных способов общения с широкой аудиторией.

В современном дизайне навигация – важный и актуальный элемент, практически самое активно развивающееся направление. При этом сущность навигации уже не представляет собой только лишь обыкновенный указатель, как это принято в традиционном понимании лет 10-15 назад. В настоящее время навигация – способ информация и общения с аудиторией, которая выполняет множество различных социальных функций [5].

Уже не раз на практике доказывалось, что визуально человек воспринимает информацию изображений на совершенно ином, подсознательном уровне, нежели в случае с текстом или речью. Навигационная и информационная инфраструктура – это язык, на котором город говорит с жителями и гостями.

Навигация открывает городу новые возможности: создает дополнительные точки притяжения, обозначает туристические маршруты, располагает к себе и вызывает доверие

В современной навигации в организации дизайна ландшафтного пространства городской среды часто и активно используются пиктограммы, вернее, их система или комплекс. Под пиктограммой в теории понимается небольшое, упрощенное по своей структуре изображение, которое предназначено для иллюстрирования того или иного объекта или понятия, чтобы максимально точно передать информацию [6].

Идеальная система пиктограмм оформлена в едином стиле, передает необходимый посыл системно и характеризуется созданием с соблюдением определенных правил. Например, одним из основных требований выступает

то, что стилистические, визуальные, цветовые решения при разработке и создании пиктограмм, навигационных элементов обязательно должны учитываться общая концепция парковой зоны и ее стиль.

В своей совокупности перечисленное создает полноценный запоминающийся образ, из этого следует, что конечным результатом деятельности по разработке навигационных систем выступает создание современной и уникальной комплексной формы ориентирования, которая при всем этом эстетично и элегантно вписывается в общий орнамент местности.

А проблема художественного образа, рассматриваемого в контексте теории коммуникационной навигации, как ее неотъемлемая часть, является ключевым элементом для анализа современной визуальной культуры [7].

Коммуникационное пространство не стоит на месте, развивается, особенно в современном динамичном активном мире, поэтому проблема проектирования визуальных знаковых систем сейчас максимально актуальна и требует современных решений. Хорошая городская навигация – это фундаментальная вещь для города.

В основе разработки благоприятной городской среды лежит именно функциональная составляющая – элементы окружающего человека пространства. Причем это могут быть самые разные категории: например, парковые объекты или крупные промышленные зоны, жилые пространства и комплексы, общественные территории, а еще – это газоны, аллеи, баннеры, рекламные щиты, бордюры, вывески, клумбы, урны для мусора, скамейки и многое другое.

Отметим, что высокую степень значимости имеет так называемая «городская информация», ведь именно ее наличие или отсутствие позволяет человеку быстро и эффективно добраться из одной конечной точки в другую, установить местонахождение интересующего объекта – торгового центра, университета или больницы, остановки автобуса и т.д.

Чем глобальнее и системнее развивается город и его пространство, тем более серьезной становится непосредственно проблема ориентирования человека. Соответственно, и решение проблемы предполагается более сложным. Для современного мира это максимально важно и актуально, навигация «движется в ногу со временем», а потому нередко можно встретить наряду с традиционными элементами структуры качественно новые, передовые формы оценки состояний. Например, это вербальные системы, к которым обычно относят нумерацию домов, названия улицы, знаки регулирования дорожного движения, а также, например, электронно-навигационные системы разного рода, которые, несмотря на своеобразный характер, тем не менее, все же косвенно входят в систему навигационных элементов современной городской среды муниципалитета.

В настоящее время вопросы ориентации в городской среде частично решаются современными гаджетами (навигаторами и электронными

картами). Но психологически более комфортно человек себя ощущает, когда электронная навигация дополняет визуальную, а не является единственно возможным способом ориентации в городском пространстве.

Список использованных источников:

1. Моль А. Теория информации и эстетическое восприятие. – М.: Издательство «Мир», 1966. – 352 с.

2. Суржиков В.И., Суркова А.С. Оценка уровня комфортности туристско–рекреационных пространств города // Территория новых возможностей. Вестник Владивостокского государственного университета экономики и сервиса. – 2020. – № 1. – С. 51–63.

3. Бергер К.М. Путеводные знаки. Дизайн графических систем навигации / Крейг М. Бергер [пер. Гилим С.]. – М.: РИП-Холдинг, 2006. – 176 с.

4. Микаилова К. Особенности проектирования навигационных шрифтов // Исследования молодых ученых: материалы VIII Междунар. науч. конф. (г. Казань, март 2020 г.). – Казань: Молодой ученый, 2020. – С. 48-51.

5. Kress G. Reading Images: The Grammar of Visual Design / G.Kress, T. van Leeuwen. – London: Routledge, 1996. – 288 p.

6. Василенко Е.В., Василенко П.Г. Особенности организации дизайна ландшафтного пространства городской среды//В сборнике: Транслингва: вопросы современной науки и технологий сквозь призму языкового сознания. По материалам международной научно-практической конференции. Под редакцией П.Ш. Алиевой ФГБОУ ВО «МГУТУ им. К.Г. Разумовского (Первый казачий университет). 2023. С. 297-303.

7. Родькин П.Е. Проблема художественного текста и языка в футуризме и современном визуальном искусстве//Дом Бурганова. Пространство культуры. 2008. № 1. С. 156-164.

© Лопасова В.С., Василенко Е.В., 2023

УДК 7.046.2

КИТАЙСКАЯ МИФОЛОГИЯ В КОММЕРЧЕСКОЙ ИЛЛЮСТРАЦИИ

Мишина А.В., Васильев А.В.

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования «Российский государственный художественно-промышленный университет им. С.Г. Строганова», Москва

Иллюстрация, как форма визуального искусства, на протяжении многих лет выполняет значимую роль в коммуникации и культурном выражении общества. Она не только служит средством передачи идей, но и подчеркивает эволюцию образовательных, культурных и коммерческих

потребностей, характерных для той или иной национальной или исторической изобразительных школ. Культурная значимость иллюстрации, как вида изобразительного прикладного искусства, сложно переоценить. Так, например, иллюстрация может служить инструментом искусствоведческого анализа, основанного на культурно-исторических и семантических признаках. Используя индуктивный метод познания применимо к иллюстрации, можно сделать выводы о географических, культурных и исторических особенностях той или иной эпохи. Влияние внешних факторов на модель формирования изобразительного искусства в том или ином регионе была рассмотрена у Ипполита Тэна в его труде «Философия искусства» [1].

Для классической книжной иллюстрации главной задачей является трактовка текста, – главного смыслообразующего элемента, поэтому, зачастую, произведение не было самостоятельным и непосредственно зависело от технического задания типографии. На сегодняшний день современная коммерческая иллюстрация вышла за рамки этих ограничений, приспособившись к меняющимся потребностям рынка и аудитории [2]. В современном мультимедийном пространстве коммерческая иллюстрация представляет собой не только изображение, созданное под заказ: «Под этим термином подразумеваются произведения цифрового 2D искусства, которые могут быть использованы в коммерческих целях и как часть мультимедиа проекта, и как самостоятельные произведения цифрового искусства» [2]. На первый план вышел образ, который должен легко запоминаться и производить сильное впечатление на потенциального потребителя.

Актуальность изображаемого определяется не только эстетическими качествами и предпочтениями аудитории, но и текущими культурными и экономическими тенденциями. Одним из самых эффективных способов привлечения внимания зрителя в многообразии визуальной информации являются визуальные и семантические отсылки на фольклор и мифологию. Мифологические сюжеты разных культур и народов широко использовались в классической станковой и монументальной живописи, архитектуре и скульптуре, и теперь продолжают оказывать огромное влияние на визуальные образы в дизайне и иллюстрации. В нынешнем социокультурном и политическом контексте глобализации имеет смысл обратить внимание на влияние, в частности, китайских сюжетов на индустрию прикладного изобразительного искусства. Литература, компьютерные игры, комиксы и мультфильмы, основанные на традиционной китайской мифологии, постепенно занимают все большую нишу в медиа пространстве.

Китайская мифология, в ее нынешней форме, представляет собой сложный комплекс, объединяющий элементы древнекитайской, даосской, буддийской и поздней народной мифологии [3]. Каждая из указанных

мифологических систем имеет свою собственную структуру, но в то же время они тесно взаимосвязаны между собой. Например, даосская мифология активно воспользовалась образами, унаследованными от древних мифов, в то время как поздняя народная мифология включала в себя элементы из даосско-буддийских систем, объединяя их в свой собственный мифологический контекст [3]. Наибольшее количество сведений по древнекитайской мифологии содержится в трактате «Книга гор и морей», 4-2 века до н.э., который систематизирует Юань Кэ в «Мифах древнего Китая». Эти мифы играют большую роль в создании полной картины о китайской мифологической системе мира. Оттуда известен, например, миф о Паньгу, сотворившем землю, о прародительнице Нюйве, вылепившей людей из глины, миф о Чаньэ, укравшей эликсир бессмертия и живущей на Луне вместе с лунным зайцем, и еще более популярный миф о ткачихе и волопасе. Там же можно найти описания мифологических зверей: китайских драконов, служивших Нефритовому императору Хуан-ди, фениксов фэнхуан («Они были похожи на петуха с длинными разноцветными перьями»), единорога цилинь и девятихвостой лисицы хули-цзинь. О последней в «Книге гор и морей» говорится: «Еще в трехстах ли на востоке есть, говорят, гора Цинцю. На южной ее стороне много нефрита, на северной – много камня цинху. Там водятся животные, по виду – как лисы, но с девятью хвостами, а голос их похож на [плач] младенца. Едят и людей. [Человек же], съевший [такую лису], не боится яда змей» [3, 4].

Многообразие и богатство мифологических образов, а также их культурная новизна для массового зрителя в контексте сравнения с европейскими мифами и преданиями закономерно вызвали интерес к восточной культуре в современной индустрии развлечений. Так, образ девятихвостой лисы лег в основу одного из сюжетов анимационного сериала «Любовь, смерть и роботы» «Хорошей охоты». Его трактовка довольна прямолинейна, главная героиня Ян – женщина, оборачивающаяся в девятихвостую лису. В конце сюжета к этому образу добавляется элемент современной киберпанк-культуры – Ян достается улучшенное кибернетическое тело. В арт-буке «The art of Love, Death+Robots» на стр. 88-95 собраны иллюстрации, концепт-арт персонажей, в частности поиск образа главной героини-оборотня, процесс анимации (рис. 1) [5].



Рисунок 1 – Концепт-арт персонажа и процесс анимации эпизода анимационного сериала «Любовь, Смерть и Роботы»

Остальные из перечисленных выше мифологических зверей получили большую роль в фильме компании Marvel Studios «Шан-Чи и легенда десяти колец». Кассовый успех первого фильма киновселенной об азиатском супергерое в большей части обеспечен необычными визуальными образами

существ китайского фольклора, неизвестных большей части западных зрителей. По этой же причине у художников оставалось большое пространство для трактовки их внешнего вида. Легенды «Книги гор и морей» были частью устного творчества, поэтому почти все персонажи – своего рода химеры, у них нет определенного облика [3]. На иллюстрациях художника Талли Саммерса, создавшего серию концепт-артов для животных в фильме, виден поиск формы феникса фэнхуан (рис. 2). Одно из описаний феникса, которое приводит Юань Кэ в «Мифах древнего Китая»: «спереди феникс напоминает лебедя, со спины он похож на единорога цилиня. У него шея змеи, хвост рыбы, окраска дракона, туловище черепахи, горло ласточки, петушиный клюв» [3]. Феникс на иллюстрации Саммерса выглядит привычно западным канонам изображения фантастических существ, художник лишь попробовал добавить пару крыльев. Упомянутый единорог цилинь в первоисточниках описывается как олень или вол с одним рогом, с элементами дракона и льва, умеющий летать [4]. Художественная интерпретация образа цилиня близка к тексту мифов. Работа художника с 3D моделью позволяет точно отразить все отличительные особенности персонажа и показать его дизайн в среде.

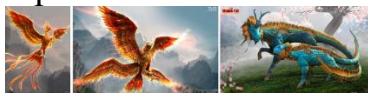


Рисунок 2 – Концепт-арт феникса и цилиня к фильму «Шан-Чи и легенда десяти колец» Талли Саммерса

В 12-13 веке из устного сказа впервые начинают вырастать крупные литературные эпопеи. Вкупе с образами древней мифологии, такими как Паньгу и Нюйвой, упоминаются и производные от буддийских и даосских божеств. Наиболее популярные персонажи окончательно сформировались к 16 в. в произведениях «Путешествие на Запад» У Чэнэня и «Путешествие восьми бессмертных на восток» У Юньтая. Многочисленны экранизации «Путешествия на Запад», в большинстве из них главным героем выступает Сунь Укун, спутник монаха Сюаньцзан в паломничестве в Индию. На основе его истории было создано огромное количество фильмов, комиксов, анимационных фильмов и сериалов, компьютерных игр. Причины использования образа Сунь Укуна в различных адаптациях и экранизациях могут различаться, и его описание и смысловая наполненность также могут разительно отличаться. В то же время Сунь Укун всегда остается узнаваем [6]. Этот роман лег в основу видеоигры китайской компании Game Science «Black Myth: Wukong». Концепт-арты к игре отличаются особенной проработанностью, компанией были выпущены как эскизы персонажей, так и разработка среды с присутствием героя внутри нее (рис. 3). Если первый вариант изображения носит эскизный характер, в нем показан поиск образа, атрибутов главного героя игры, то второй промо-арт окружения по степени детализации уже приближен к полноценной иллюстрации, хотя его фокусом

является не законченная впечатляющая композиция, а поиск атмосферы и настроения пейзажа.



Рисунок 3 – Концепт-арт Сунь Укуна и окружения в игре Black Myth: Wukong

Наиболее объемно масштаб романа «Путешествие на Запад» можно представить по иллюстрациям китайского художника Чжун Фэнгхуа. К специальному изданию произведения художник выполнил более пятидесяти иллюстраций батальных сцен (рис. 4), которые отличают сильные ракурсы и мощная динамика композиции. Колористика и решение образов персонажей связано с иконографией тибетского буддизма, иллюстрации оказываются верны контексту первоисточника [7]. Нет большой разницы в интерпретации образа Сунь Укуна в иллюстрациях Чжуна Фэнгхуа и его дизайне в игре «Black Myth: Wukong». Несмотря на то, что по оригинальному сюжету Сунь Укун – обезьяна, и там и там он изображается в большей степени антропоморфно. Главное отличие состоит в количестве его атрибутов: в то время как на книжных иллюстрациях в его образе есть доспехи и красный плащ, часто выделяющий композиционный центр, в компьютерной игре образ героя более аскетичен. На всех иллюстрациях Чжуна Фэнгхуа предпочтение отдано узнаваемости противников Короля обезьян, таких как Дух Черного Медведя, Король драконов и Нэчжа, в то время как сам Сунь Укун либо формирует первый план, чтобы ввести зрителя в изображение, либо показывается маленькой фигурой, завершающей композицию ярким пятном.



Рисунок 4 – Чжун Фэнгхуа иллюстрации к «Путешествию на Запад»

Свою популярность начал набирать и упомянутый выше герой Нэчжа. Его образ также сформировался в 16 веке, и он встречается во многих традиционных историях как бог-охранитель и бог-трикстер. Определенную известность ему принес одноименный китайский мультфильм, вышедший в 2019 г., и мультфильм уже другого режиссера «Боги: возрождение Нэчжи», выпущенный в 2021 г. Сюжет обоих анимационных фильмов сильно отходит от каноничного текста, и скорее является полным переложением истории. В то время как сами мультфильмы выполнены с применением 3D анимации, афиши для их рекламы визуально приближены к технике станковой иллюстрации (рис. 5). Оба изображения показывают только героев сюжетов – Нэчжу и Сунь Укуна – с более декоративным решением фона. Канонично Нэчжа чаще показывается как ребенок, в данном случае изображение его более взрослым призвано сфокусировать зрителя на

кульминации фильма и состоянии героя в этот момент. Любопытна визуальная трактовка Сунь Укуна, сильно отличающаяся примеров, разобранных ранее. Измененный внешний вид и перемещение звериных черт на маску необходим из-за европеизированного и более современного сеттинга мультфильма – мазки краски вокруг персонажа напоминают следы от граффити.



Рисунок 5 – Промо иллюстрации к мультфильмам «Новые боги: Возрождение Нэчжи» и «Нэчжа»

В заключении хотелось бы отметить, что современная китайская медиа индустрия развивается стремительно, в условиях глобализации ее сюжеты, особенно традиционно-фольклорные, будут занимать все большее место в информационном пространстве. Обширность трактовок китайских народных мифов и легенд наиболее актуальна в цифровом двухмерном и трехмерном искусстве. Для массового зрителя знакомство с китайской мифологией является новым визуальным опытом, что дает достаточное пространство для художественной интерпретации мифов и легенд в рамках личных проектов современных художников-иллюстраторов, а также для роста количества коммерческих мультимедийных проектов, основанных на восточной культуре и традициях. Элементы культурного наследия китайского фольклора могут придать узнаваемый стиль и уникальный дизайн проекту в целом и иллюстрации в частности, а также актуализировать национальную историю и мифологию.

Список использованных источников:

1. Тэн Ипполит. Философия искусства. – М.: Республика, – 1996. – С. 351.
2. Васильев, А. В. Компьютерные технологии в современном изобразительном искусстве: Цифровая 2D графика в системе проектного мышления: дис. ... канд. искусствоведения: 5.10.3/А.В.Васильев – М., 2023. – 304.
3. Юань Кэ. Мифы Древнего Китая, – Москва: Главная редакция восточной литературы, 1987.
4. Ма Чжэнь. Мифы и легенды Китая, – Москва: Шанс, 2020.
5. Zahed Ramin. The art of Love, Death+Robots, – Titan Books. – 2022. – ISBN: 9781789098648
6. Потехина, А. Е. Феномен Сунь Укуна в культуре Китая: дис. ... канд. Востоковедения и африканистики 58.04.01/А.Е.Потехина – СПб., 2018. – 77.

7. Наталья Рабчук. Китайский Рубенс Чжун Фэнгуа / FENGHUA ZHONG / 钟 风华 – URL: <https://museumofdigital.art/fenghua-zhong/> (дата обращения 28.09.2023)

© Мишина А.В., Васильев А.В., 2023

УДК 74.01

ЭТАПЫ ТВОРЧЕСКОГО ПРОЦЕССА В ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОМ ИСКУССТВЕ

Московченко К.М.

Научный руководитель Дергилева Е.Н.

*Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования*

*«Российский государственный университет им. А.Н. Косыгина
(Технологии. Дизайн. Искусство)», Москва*

Искусство, во всех своих формах, всегда служило источником вдохновения и восхищения. От мастерски выполненных художественных произведений до смелых творческих экспериментов, искусство играет ключевую роль в обогащении человеческой культуры. Однако, за этими великолепными произведениями часто стоит таинственный процесс творчества, который остается недоступным для внешнего наблюдения.

В данной статье мы погрузимся в мир визуализации творческого процесса в искусстве, исследуя, как художники, скульпторы и другие творцы используют разнообразные средства и приёмы, чтобы донести свое вдохновение и идеи до публики.

Творческий процесс – это креативный и интеллектуальный процесс, в ходе которого художник или создатель ищет новые идеи, формулирует концепции, исследует различные подходы и техники, и, наконец, воплощает их в конечное произведение искусства.

Творческий процесс делится на следующие этапы.

Вдохновение. Этот этап включает в себя поиск вдохновения, исследование темы или идеи, а также поиск и освоение подходящих для реализации материалов.

Исследование и планирование. На этом этапе художник начинает разрабатывать более детальный план своего проекта. Он может создавать эскизы, составлять планы и распределять ресурсы, чтобы увидеть, как его идея претворится в жизнь.

Создание. В этом этапе художник физически воплощает свою идею в произведение искусства. Он может использовать различные материалы, техники и инструменты, чтобы передать свое видение и создать желаемый эффект.

Рефлексия. После завершения произведения художник может провести анализ своей работы и оценить ее относительно своих первоначальных целей и намерений.

Вдохновение – это особое состояние, которое связано с творчеством и уже в античности было неразрывно связано с искусством.

Древние греки связывали вдохновение с проявлением внимания внешних божественных сил к людям и их поступкам. Будь то пророчества, наваянные Аполлоном, неистовство творческого порыва взлелеянные Дионисом или мудрость Муз, все они имеют общее сходство. Вдохновение может быть мощным стимулом для достижения целей и преодоления творческих препятствий. Оно может прийти внезапно, как внутренний импульс, или быть вызванным внешними воздействиями. Все люди имеют свои собственные источники вдохновения, и многие из нас стремятся найти и сохранить это состояние, чтобы развивать свой творческий потенциал.

Из данного определения мы можем сделать вывод, что вдохновение важно для многих областей жизни, от искусства и науки до делового и профессионального успеха.

Этап исследования и планирования является так же этапом поиска. Поиска идеальной позы, шлифованием более утонченных мыслей или идеального образа. Например, Густав Климт в процессе работы над аллегорическими картинами выполнял целые серии набросков женских, мужских и детских моделей. Климт начал свою художественную карьеру, изучая академическую живопись в венском художественно-промышленном училище. Вначале он создавал произведения в академическом стиле, часто выполняя государственные заказы на крупные полотна с аллегорическими и мифологическими сюжетами, которые служили украшением для театров, музеев и других общественных зданий.

Однако в конце XIX века Климт стал отходить от академических традиций и начал искать новые формы выражения в искусстве. Он обратил внимание на эстетику модерна – нового художественного направления. Вместе с этим он прекратил принимать государственные заказы. Для обеспечения себя Климт начал писать портреты богатых женщин Вены, которые заказывали их мужья.

Иначе говоря, в своих новых работах Климт уделял больше времени исследованию и планированию. За счет оттачивания своих навыков и поисков новых образов выражения искусства Климт смог найти собственный художественный голос. Он освободился от ограничений академической живописи и начал экспериментировать с новыми формами и техниками. Переход к портретам богатых жительниц Вены позволил ему не только зарабатывать на жизнь, но и находить новые источники вдохновения. Этот период стал поворотным для Климта, он нашел свое собственное художественное выражение и начал создавать произведения, которые впоследствии принесли ему признание и успех.

Процесс создания же я предлагаю рассмотреть на примере нескольких работ Леонардо да Винчи. История знаменитой и загадочной картины Леонардо да Винчи, «Моны Лизы», начинается в период между 1503 и 1505 годами. В то время он как раз занимался написанием «Битвы при Ангиари». От работы над «Мона Лизой» Леонардо не уклонялся, в отличие от своего подхода к многим другим заказам. Он отдавался ей с необыкновенной страстью. Он посвятил ей все свое свободное время, которое оставалось после работы над «Битвой при Ангиари». Он потратил значительное количество времени на эту работу и взял с собой во Францию, когда уехал из Италии в зрелом возрасте, вместе с другими избранными картинами. Да Винчи был особенно привязан к этому портрету и часто размышлял о нем во время его создания.

Исходя из данной информации мы можем сделать вывод, что отношение к процессу создания, частично влияет на качество итогового продукта. Бесспорно, что с навыками приобретенными Леонардо за время работы, даже не относись он к ней по-особенному, картина была бы великолепна, однако в той или иной степени именно отношение и желанный труд художника вдохнуло в неподвижное произведение толику жизни и загадки.

«Дама с горностаем» – один из нескольких известных женских портретов Леонардо. Множественные реставрации и ремонты серьезно повредили данное полотно. Современные методы исследования выявили, что под текущим изображением находятся несколько других, созданных Леонардо. Среди них есть вариант, где горностай вообще отсутствует, а вместо него женщина держит на руках какое-то маленькое серое животное. Кроме того, существуют доказательства, что первоначальный фон картины был синим, а изображение двери или окна за левым плечом женской фигуры позже исчезло.

Здесь мы понимаем, что процесс создания произведения, даже после всех изысканий и построенных планов, бывает извилист и принимает изменения. Конечным и окончательным произведение будет тогда и только тогда, когда сам автор того пожелает. Набросков и копий может быть сколько угодно, но только автору решать, когда процесс создания будет окончен.

Сам живописец не раз утверждал, что в момент создания картин художник уподобляется Богу, способному передать как мир реальный, так и отобразить его сущность с помощью собственного воображения.

Процесс рефлексии же отлично можно проследить на примере творчества Пита Мондриана. Первые работы Мондриана представляли собой простые пейзажи вроде «Водоотводная канава с молодым ивняком» или портреты: «Женщина с веретеном», «Страстоцвет». Оттенки используются довольно естественные. Мазки широкие, передающие формы и образы. Примерно в 1908 в его картинах появляется цвет. Он то кричит

своей яркостью, то будто зажигает его работы жизнью, мазки по-прежнему широкие и образные, но приобретают более резкие черты.

В 1913-ом работы Мондриана приобретают все более абстрактный вид. Его очень впечатлили и вдохновили работы кубистов, что в последствии отразилось на его собственных картинах.

В итоге он приходит к набору упорядоченных элементов, состоящих из черных горизонтальных и вертикальных линий. С течением времени расположение линий на холсте стало упорядоченным до такой степени, что они превратились в правильные решетки с ячейками. Эти ячейки были заполнены основными цветами – красным, синим и желтым. В следствие чего структура картины образовывала дихотомии цвет-нет цвета, вертикаль-горизонталь, большая поверхность-малая поверхность. Единение этих дихотомий символизировало равновесие сил и гармонию мироздания.

Благодаря рефлексии стиль Мондриана приобрел индивидуальность и самобытность настолько притягательную, что из многих других его работы перерабатываются и интерпретируются по новой и по сей день.

Таким образом, можно сделать вывод, что все этапы творческого процесса в искусстве являются неотъемлемой частью развития и раскрытия потенциала художников. Каждый из них позволяет художникам лучше понять и оценить свое творчество, находить новые идеи и вдохновение, а также коммуницировать с аудиторией и передавать свое образное мышление через визуальные средства. Использование различных инструментов и техник, таких как эскизы, графические зарисовки, прототипы и интерактивные модели, позволяет художникам лучше представить свое искусство и привлечь внимание зрителей. Такие способы созидания становятся важным аспектом искусства, способствуя развитию и продвижению творческого процесса в современном мире.

Список использованных источников:

1. Борона Т.В. - Леонардо да Винчи как художник, Гуманитарные науки в современном вузе: вчера, сегодня, завтра, Материалы международной научной конференции. Том 2. Санкт-Петербург, 2022., 312-316 стр.

2. Загребин О.В., Загребина Н.М., Влияние творчества Пита Мондриана на современную архитектурно-художественную среду, УрГАХУ, Екатеринбург, 2017., 67-71 стр.

3. Лободанов А.П - К 500-летию памяти Леонардо да Винчи взгляды Леонардо да Винчи на искусство (из лекций по общей теории искусства), Теория и история искусства, 2020., 10-41 стр.

4. Лю Ханьцян - Жизнь и творчество австрийского художника Густава Климта, искусство и диалог культур, Санкт-Петербург, 2018., 104-107 стр.

5. Садовская И.Г., Садовская И.Г - Феномен вдохновения, или функционирование мотива «Высокого Безумия» в греческом Мифе,

Известия Южного Федерального Университета. Филологические науки, 2014. - 54-60 стр.

6. Т. Любарт, К. Муширу - Творческий процесс, Психология. Журнал Высшей школы экономики. 2005. Т. 2. № 4. С. 74–80.

© **Московченко К.М., 2023**

УДК 74.01/09

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ АЙДЕНТИКИ СИБИРСКОГО ЦЕНТРА ДИЗАЙНА В СОЗДАНИИ ТЕКСТИЛЬНОЙ ПРОДУКЦИИ БРЕНДА

Мясникова А.Д., Зарбаилова Ф.Г.

Научный руководитель Джанибемян В.В.

*Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования*

*«Российский государственный университет им. А.Н. Косыгина
(Технологии. Дизайн. Искусство)», Москва*

На сегодняшний день, в условиях постоянной конкуренции, многие компании сталкиваются с тем, что недостаточно просто производить продукт, выбранной ими отрасли. Для того, чтобы выделиться из общей массы сотни схожих бизнесов стоит задуматься о том, что появление дополнительных продаж с использованием логотипа компании и разработка текстильной продукции на основе айдентики – является выходом на новый этап развития бренда. Разработка собственного брендированного продукта не уступает по степени важности классической рекламе, более того, подобный способ имеет большое влияние на имидж всей компании. В век информации и отсутствия дефицита покупатель обращает свое внимание на визуальную составляющую, оформление, возможности компании дать больше, чем просто продукт на прилавке. Именно создание дополнительных позиций на базе айдентики, может помочь в формировании правильного и лояльного отношения целевой аудитории к восприятию бренда в целом. Как гласит народная мудрость: «встречают по одежке, а провожают по уму».

Для того, чтобы произвести брендированную продукцию и получить внимание со стороны целевой аудитории, необходимо разобраться в таких понятиях как: логотип, фирменный стиль, брендбук, айдентика, брендированная продукция (мерч).

Первое, что видит каждый покупатель, когда заходит в магазин или заказывает продукцию онлайн – это логотип компании. Логотип (от англ. Logo Type – «знак, символ, надпись») – это идентификатор организации, направленный на узнаваемость в обществе. Он является очень важным элементом имиджа компании и входит в состав фирменного стиля. Чтобы привлечь к себе внимание, первым делом необходимо проработать уникальность логотипа, он должен вызывать нужный ассоциативный ряд в

восприятию и отражать сущность компании. Более того, зарегистрированный, как торговая марка, логотип может защитить компанию от конкурентов.

Фирменный стиль – это свод правил, как именно нужно использовать логотип, а также его элементы на разных носителях и в разных условиях. В качестве примера можно привести баннеры, одежду, в журналах и так далее.

По своей сути фирменный стиль является инструментом, благодаря которому выстраиваются коммуникации с целевой аудиторией, то есть с теми, кому услуги или товары, производящиеся компанией, потенциально нужны. Фирменный стиль состоит из следующих основных пунктов: логотип; слоган; фирменный шрифт; фирменные цвета; правила оформления полиграфии, и не только.

Брендбук – это документ, описывающий особенности бренда, философию компании, а также ценности и цели. Зачастую понятие «фирменный стиль» путают с понятием «брендбук». Фирменный стиль – это только часть брендбука. Подобная книга повышает уровень удобства в расширении бизнеса, ведь с едиными правилами происходит и правильная адаптация новых сотрудников, которые будут иметь корректное представление визуальной идентификации компании.

Такое понятие как айдентика, тоже часто путают и неправильно воспринимают. Айдентика является целостным образом бренда, то есть его визуальным представлением (от англ. Identity – «идентичность, подлинность»). В айдентике входят следующие составляющие: название и слоган; логотип; фирменный стиль; брендбук.

Иными словами, айдентика является совокупностью всех вышеперечисленных понятий. И решает следующие задачи: повышает узнаваемость бренда; привлекает внимание к компании; создает целостный образ компании; помогает выделиться среди конкурентов; повышает лояльность покупателя к бренду; повышает эффективность рекламных компаний.

В тот момент, когда компания разработала все необходимое для идентификации себя среди конкурентов, и начала работу, необходимо подумать и про брендированную продукцию, а именно мерч. Мерч (от англ. Merchandise «товар, продукт») – это сленговый термин, активно используемый последние годы, для определения товаров с символикой, например логотипом, определенного бренда. Появление брендированной продукции влияет на очень важные аспекты в компании:

В первую очередь наличие подобной продукции формирует корпоративную культуру. Мерч выступает в конкретном случае способом мотивации сотрудников или участников, а также укрепляет бренд изнутри.

Влияет на рост узнаваемости компании. Текстильная брендированная продукция вызывает интерес окружающих, соответственно и к бренду в целом. Носители мерча выступают в качестве рекламы и привлекают

общественность, повышая узнаваемость. Люди с предметами с символикой компании становятся неофициальными послами бренда, что может привлечь внимание у потенциальных покупателей.

Действие принципа контакта с покупателем. Если цель – продать, то необходимо взаимодействовать несколько раз. В данном случае мерч выступает в качестве одного из способов достижения цели – прикоснуться к покупателю.

Повышение среднего чека. Подобные позиции могут быть проданы в качестве дополнительной продажи «Up sale», повышая значимость покупки.

Чтобы брендированная продукция имела успех у целевой аудитории она должна быть полезна, актуальна, качественна, выдержанна в стиле и логике айдентики. Именно эти критерии были взяты за основу в Сибирском центре дизайна в создании мерча.

Для разработки текстильной продукции учитывалось сибирское происхождение бренда, его логика в оригинальности и нестандартному подходу к выбору тематики и отсылки к разным поп-культурам. Так, одним из вариантов принта стала отсылка к серии фильмов эпической космической оперы Джорджа Лукаса – «Звездные войны». Важное, в создании текстильной продукции бренда – сохранить оригинальность, не потеряв логику. Таким образом получился принт (рис. 1а), который заинтересовал не только сотрудников компании, но и получил широкий интерес среди поклонников франшизы.



Рисунок 1 – Варианты принтов: а) принт с отсылкой к «Звездным войнам»; б) принт «Странная история доктора Джекила и мистера Хайда»; в) принт «Живая сталь»

Из примеров успешной реализации, получившим широкую огласку, стали принты с отсылкой к готической повести Роберта Стивенсона «Странная история доктора Джекила и мистера Хайда» (Рис. 1б) и научно-фантастическая семейная драма режиссёра Шона Леви «Живая сталь» (Рис. 1в).

Подводя итоги, сомнения о важности реализации брендированной продукции рассеиваются. Формат мерча может меняться, актуальность и стремление следовать мировым тенденциям дают новую возможность для компаний заявить о себе, и подходить к этому необходимо максимально ответственно: начиная с концепции, заканчивая качеством материалов. Мерч увеличивает охват продаж, укрепляет лояльность к компании и несомненно, влияет на имидж. При создании нужно обратить внимание на оригинальность дизайна, а также выбрать правильную тематику.

Совокупность многих факторов могут обеспечить максимальную заинтересованность и долгосрочный результат.

Список использованных источников:

1. Фирменный стиль и корпоративный дизайн. А.Н. Трофимов.

© Мясникова А.Д., Зарбаилова Ф.Г., 2023

УДК 7.038.53:77

**РОЛЬ ИСКУССТВЕННОГО ИНТЕЛЛЕКТА
В СОВРЕМЕННОЙ ФОТОГРАФИИ**

Нечаева А.Р.

Научный руководитель Дергилева Е.Н.

*Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования*

*«Российский государственный университет им. А.Н. Косыгина
(Технологии. Дизайн. Искусство)», Москва*

Искусство фотографии существует уже более трехсот лет. За это время менялись эпохи, столетия. Появлялись новые технологии и, соответственно, менялась и сама фотография. Свое начало фотография берет в 1826 году. Именно тогда была сделана первая фотография. Джозеф Нисефор Ньепс при помощи сирийского асфальта (смесь углеводородов и органических соединений), помещенного на полированную цинковую пластину. Данное вещество затвердело на солнце, и после смывания был получен первый негатив (рис. 1). Фотография развивалась дальше. Со временем появились первые пленочные фотоаппараты, а вслед за ними в 1975 году был изобретен первый беспленочный фотоаппарат.



Рисунок 1 – Первая фотография

Шло время, и мир фотографии стремительно развивался. С приходом цифровых зеркальных и беззеркальных камер выросло количество фотографов. Эта профессия заполонила весь мир. Сложно представить сферу деятельности, где не используется фотография. Благодаря развитию технологий искусство фотографии стало доступно для большинства людей. С каждым годом становится все больше фотографов как любителей, так и профессионалов. Исходя из этой информации, в мире фотографии растет и конкуренция.

В середине июля 2022 года была презентована нейросеть Midjourney. Данная нейросеть создает изображения, которые сложно отличить от созданных человеком картин. С появлением искусственного интеллекта над фотографами повисла угроза исчезновения профессии.

Midjourney, разработанная одноименной американской компанией нейросеть, которая поразила пользователей по всему миру изображениями, созданными на основе текстовых запросов. В феврале 2022 года проект основал ученый и предприниматель Дэвид Хольц, 33-летний выпускник факультета прикладной математики Университета Северной Каролины в Чапел-Хилл. В студенчестве Хольц успел поработать в Институте Макса Планка, где изучал алгоритмы нейровизуализации и разрабатывал карту мозга крысы на клеточном уровне, и даже в исследовательском центре NASA, где занимался технологией LiDAR (обнаружение и определение дальности с помощью света, используется, в том числе, в камерах iPhone для лучшей фокусировки на объекте).

Работу Midjourney обеспечивают два технологических прорыва в области искусственного интеллекта, произошедших относительно недавно: умение искусственного интеллекта понимать и анализировать человеческую речь и преобразовывать данную информацию в графическое изображение. Чтобы преобразовать два этих навыка в стройную систему, которая по запросу выдает произведения искусства, нейронную сеть обучают выстраивать соответствие между текстовыми описаниями и визуальными образами на сотнях миллионов примеров. Результаты такого обучения позволяют решать различные задачи – генерацию картинок по текстовому описанию, генерацию текстовых описаний по картинкам, дорисовку частей изображения и так далее, говорит руководитель управления экспериментальных систем машинного обучения SberDevices Сергей Марков. «Midjourney – это диффузионная нейронная сеть и состоит как бы из двух нейросетей: первая отвечает за обработку и понимание текста, вторая – за генерацию изображения», – объясняет Марков.

В середине июля Midjourney вышла в фазу бета-тестирования и стала доступна пользователям по всему миру. Правда, чтобы дать задание Midjourney, нужно быть зарегистрированным в Discord.

Искусственный интеллект способен генерировать фотографии, которые сложно отличить от тех, которые были сняты на реальную камеру. Почему так получается? Искусственный интеллект работает на основе изображений, которые уже существуют, то есть в какой-то мере он не создаёт уникальные изображения, а перерабатывает под запрос уже имеющиеся картинки. На мой взгляд, основываясь на специфике генерации изображения нейросетью, она не сможет полностью заменить фотографов. В то же время, нельзя полностью отрицать возможности нейросети. Это ещё одна ступень развития фотографии и искусства в целом. И важно помнить, что искусственный интеллект не способен самостоятельно генерировать запросы самому себе. Только живой человек при помощи промптов может заставить нейросеть выдавать необходимые изображения.

Рассмотрим первые фотографии, которые сгенерировала нейросеть и которые были использованы в дальнейшем для публикации в журналах.

В июне 2022 г. TheEconomist и Cosmopolitan вышли с обложками, которые сгенерировала нейросеть. На «снимке», выбранном Cosmopolitan, женщина-астронавт в скафандре шагает по поверхности неизвестной планеты на фоне россыпи звезд и все это выполнено в розовых тонах (рис. 2а). Внизу стоял ироничный вынос: «И на это ушло 20 секунд». Подпись, конечно, не имеет никакой связи с реальным временем, которое было потрачено на создание данного изображения. Над картинкой, как и над любой другой съемкой, работала целая команда, и далеко не один день: и редакторы журнала, и разработчики OpenAI, и диджитал-художница Карен Икс Ченг. Да, такая работа сильно отличается от организации фэшн-съемки и с имеющимися знаниями данного вида изображение можно сделать достаточно быстро. Но за следующие полгода изобретательность и людей, и самих нейросеток заметно выросла.

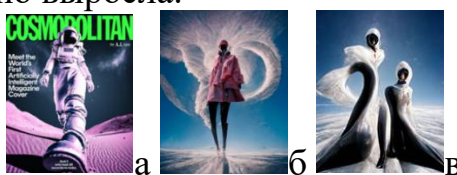


Рисунок 2 – а) обложка Cosmopolitan Нейросеть DALL-E-2; б) VoguePortugal, в) VoguePortugal, фото Марии Винагре

Достаточно взглянуть на обложку и AI-съемку, опубликованную в ноябре 2022 г. в одном из самых передовых Vogue (рис. 2б), португальском, к 20-летию юбилею издания. Красивый реверанс прошлому и будущему моды придумали стилистка и креативный директор Мария Винагре и ее партнер по визуальному акселератору Incrime Content, AI-дизайнер Хьюго Барбера. Идея родилась у них в первые же дни работы с Midjourney, а через пару недель была готова концепция и мудборд. Предпродакшен был похож на обычные съемки: Мария собрала референсы по кадрам, стайлингу и макияжу, а вот дальше началась совершенно другая работа – не отходя от экрана. «Сложнее всего было добиться от нейросети последовательности, чтобы картинки были в едином стиле. Иногда искусственный интеллект просто сходил с ума. Тогда нейросети еще выдавали довольно рандомные изображения и нужно было писать очень хороший и четкий промпт», – вспоминает Мария в разговоре с The Blueprint.

Время, затраченное на создание данных изображений – два полных дня. За это время было сгенерировано около 4000 изображений, а для публикации было выбрано только 16. Манифест к съемке гласит: «XXI век подарил нам невероятную возможность создавать параллельные миры – и жить во вселенной одновременно реальной и нереальной».

Так же стоит отметить, что помимо Midjourney существуют и другие нейросети, которые позволяют по текстовому запросу генерировать изображения.

Lexica – достаточно простая в использовании нейросеть. Здесь также необходимо вводить промпты на английском языке. Одно из отличий от

Midjourney это итоговое изображение. Оно менее реалистичное по сравнению с вышеназванной нейросетью.

Kandinsky 2.2 – нейросеть от Сбера. Она может генерировать изображения по текстовому запросу, а также дорисовывать загруженные изображения. Так же преимуществом данной нейросети является то, что запрос можно вводить на русском языке. Kandinsky 2.2 неплохо генерирует изображения в стиле реализм, но бывает допускает искажения анатомии, зато в других стилях работает отлично.

DALL-E 3 – новое поколение нейросети DALL-E, разработанной компанией OpenAI. Основное и главное преимущество данной нейросети в том, что она научилась понимать человеческий язык, то есть для генерации изображения больше не надо изучать специфику запрос. Нейросеть способна понять и самые простые запросы, например, «нарисуй розового аниме кота», а также нейросеть научилась воспринимать эмодзи в запросах. Помимо этого в DALL-E 3 можно вводить запросы на русском языке.

GauGAN – NVIDIA выпустила свою первую версию нейросети в 2019 году, а в 2021 уже представила улучшенную версию GauGAN 2. Основным новшеством стала возможность генерировать изображения основываясь не только на эскизы, но и на текстовые описания. Чтобы натренировать GauGAN 2, использовали суперкомпьютер NVIDIA Selene и свыше 10 миллионов высококачественных изображений видов природы. Помимо этого нейросеть обучали формировать связь между словами и визуальной информацией, работать с текстом, семантической сегментацией, стилистикой, эскизами.

Как фотограф может использовать искусственный интеллект в своей работе и какие преимущества она даёт? Возможные варианты использования:

1. Создание мудбордов для работы. Благодаря искусственному интеллекту можно воплотить в жизнь самые необычные идеи для съемок. Раньше большинство фотографов для поиска вдохновения и создания мудбордов для съемок использовали Pinterest и Behance. Данные ресурсы, конечно, хорошие и имеют право на существование, но это все равно не уникальный контент. И, конечно, он полностью не может передать задумку фотографа. Нейросеть позволяет создавать уникальные изображения (рис. 3а), вдохновляться ими и переносить в реальную жизнь (рис. 3б).



Рисунок 3 – а) изображение, созданное Midjourney; б) фото, сделанное на основе мудборда от Midjourney

2. Благодаря нейросети фотографы смогут привлекать новых клиентов, повышать узнаваемость в мире фотоискусства. Таким образом,

работая в тандеме получают уникальные изображения, которые создаются только с помощью человеческого труда.

3. Обработка фотографий после съемки. Искусственный интеллект также позволяет создавать необычные текстуры или элементы фотографии. С помощью них можно улучшить саму фотографию или придать уникальность банальному, на первый взгляд кадру. Например, фотография снята в условиях студии, а фотограф хочет разместить свою модель в цветущем саду. Искусственный интеллект дает такую возможность. Также нейросеть используется и для обработки бьюти съемок. Среднее время ретуширования крупного портрет с максимальным сохранением текстуры кожи 1 час. Искусственный интеллект позволяет сократить это время до 10 минут, при этом качество изображения не меняется, текстура кожи и волос сохраняется максимально.

Все это при правильном использовании может вывести фотографа в топы. Искусственный интеллект только в начале своего формирования и мало кто использует его в полной мере. Начиная его изучение сейчас, можно достичь больших высот и востребованности в будущем. Так же стоит отметить, что несмотря на всеобщее мнение, что искусственный интеллект может полностью заменить фотографов, это мало вероятно, так как нейросеть не может работать автономно, она лишь выполняет команды человека, а именно фотографа. Так же не стоит забывать, что не обязательно генерировать изображение целиком при помощи искусственного интеллекта, а использовать его как дополнительный инструмент обработки.

Таким образом, искусственный интеллект – новый этап развития искусства. Нейросеть играет ведущую роль в формировании современной фотографии. Отрицать наличие искусственного интеллекта невозможно, поэтому необходимо освоить его и по максимуму использовать в своей работе. Так фотографы и их работы останутся востребованы и никогда не заменятся на изображения генерированные нейросетью.

Список использованных источников:

1. Изобретение фотографии: от технологии до современного искусства // ПостНаука URL: <https://postnauka.org/longreads/99344> (дата обращения: 22.10.2023).

2. Midjourney // Midjourney URL: <https://www.midjourney.com/home/?callbackUrl=%2Fapp%2F> (дата обращения: 22.10.2023).

3. Нейросеть Dall-E 3: как пользоваться ИИ от OpenAI для генерации картинок // Тинькофф Журнал URL: <https://journal.tinkoff.ru/dalle-3/> (дата обращения: 22.10.2023).

4. Страховская О. С нами бот // The Blueprint. – 2023.

© Нечаева А.Р., 2023

УДК 004.9:72.012

ИНКЛЮЗИВНОСТЬ В ДИЗАЙНЕ ЦИФРОВЫХ ПРОДУКТОВ

Панченко Т.Р., Мирошниченко Е.С.

*Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования*

*«Российский государственный университет им. А.Н. Косыгина
(Технологии. Дизайн. Искусство)», Москва*

В настоящее время практически все бренды и организации имеют собственные сайты для более удобной коммуникации со своими пользователями и потребителями. Ориентируясь на целевую аудиторию, разработчики сайтов также учитывают отдельные категории людей, для которых использование компьютерных технологий может вызывать трудности. Это связано не только с распространенным стремлением компаний увеличить доступность своих продуктов и привлечь тем самым большее число людей, но и с тем, что современные компьютерные технологии на сегодняшний день ориентированы на людей с ограниченными возможностями.

Мнение о том, что инклюзивный веб-дизайн нацелен только на слабовидящих людей, является ошибочным. На сегодняшний день 10% людей, 650 миллионов человек, имеют инвалидность по зрению. В России эта цифра превышает 11 миллионов, что составляет 8% граждан страны. Но помимо людей с нарушениями зрения потребность взаимодействовать с онлайн-сервисами, сайтами и приложениями возникает также и у пожилых людей, у которых адаптация в цифровом пространстве и использование компьютерных технологий вызывают трудности. Актуальность инклюзивности в настоящее время является главным решением этой проблемы, так как он нацелен на создание максимально доступных и понятных дизайнов веб-продуктов.

Перед началом работы над цифровым продуктом у дизайнера возникает «проблема среднего человека». В ходе анализа целевой аудитории создаётся образ среднестатистического пользователя продукта, на который и ориентируется дизайнер. В данном подходе не учитываются особенности людей, такие как нарушения слуха и зрения, что сразу отсеивает эту категорию людей из числа потребителей. Решением этой проблемы стал способ проектирования интерфейсов приложений и сайтов с учётом инклюзивности.

Концепция инклюзивного дизайна заключается в создании максимально доступного цифрового продукта, с которым может взаимодействовать любой человек без использования специальных адаптаций. Так, выстраивается чёткая задача для дизайнера – создать сбалансированный проект, который будет удовлетворять потребности разных групп пользователей.

В сфере дизайна основным синонимом к понятию инклюзивности является доступность. Это понятие впервые озвучил американский архитектор Рональд Л. Мейс в 1985 году. В его трудах были сформулированы 7 принципов инклюзивного дизайна, которые не теряют свою актуальность и позволяют современным дизайнерам проектировать удобные и доступные продукты. Главной мыслью концепции является создание проектов, изначально ориентированных на все группы людей и исключение необходимости разработки отдельных продуктов для лиц с ограниченными возможностями.

Для того чтобы при первом взаимодействии с веб-ресурсом у человека не возникало трудностей и он сразу смог сориентироваться в интерфейсе, дизайнеру необходимо применять клише и изучать пользовательское поведение. За проектирование интерфейсов, в которых учитывается не только внешний вид, но и удобство, отвечает такое направление дизайна как UI/ UX. UX – это User Experience, в переводе означает опыт пользователя. Насколько простой или сложный путь по сайту должен проделать человек, чтобы узнать необходимую информацию, и какое впечатление он получает от взаимодействия с интерфейсом. А UI – это User Interface, пользовательский интерфейс – это непосредственно сам дизайн, который разрабатывается с учётом проведённой аналитики. Это ответвление дизайна отвечает за то, какие цвета выберет разработчик для наиболее сильного воздействия на целевую аудиторию, насколько удобно будут расположены кнопки и насколько крупным и читабельным будет текст.

Первый принцип – воспринимаемость. При проектировании сайта необходимо обеспечить пользователей возможностью воспринимать информацию несколькими альтернативными способами. Для людей с нарушениями зрения были разработаны «Screenreader» – тип программ, озвучивающих текст на экране. Пользователи с нарушением слуха не могут смотреть видеоролик без субтитров или сурдопереводчика. В связи с этим на видеохостингах, например Youtube, есть функция автоматического создания текстовой дорожки к видео. Поэтому компании, имеющие собственные сайты, идут по такому же пути, делая свой продукт доступным для наибольшего количества пользователей.

Вторым принципом является понятность. Интерфейс должен содержать информацию, доступную для понимания большинству пользователей. Даже если сайт посвящен узкоспециализированной тематике, дизайнер не должен использовать сложную лексику в функциональных кнопках и блоках сайта. Проектируя внешний вид главной страницы сайта, профессионал учитывает, что на сегодняшний день, если человек не найдет необходимую ему функцию или информацию за первые несколько секунд, то с большой вероятностью он покинет этот сайт. Важно отметить, что дизайнер не отвечает за медиа и текстовое наполнение сайта, так как работает над оформлением предоставленного материала, но

построение доступной структуры сайта зависит именно от разработчика интерфейса. Разработчик может создать структуру веб-ресурса и повлиять на первое знакомство пользователя с контентом.

Третий принцип – это надёжность. Этот пункт подразумевает стабильность продукта. Обновление операционной системы или переход на другое устройство не должен усложнять пользователям процесс взаимодействия с интерфейсом. Люди с ограниченными возможностями зачастую не обновляют приложения, потому что боятся потерять доступ к важным для них настройкам. Они жертвуют возможностями, чтобы продолжать использовать сайт или веб-ресурс. В большинстве случаев компании обновляют сайты раз в несколько лет, не меняя их структуру полностью, в то время как дизайн мобильных приложений и социальных сетей совершенствуется и видоизменяется постоянно. В связи с этим для выпуска какого-либо обновления необходим тщательный анализ и тестирование фокус-группой людей с разными физическими способностями, чтобы исключить вероятность того, что обновленный продукт будет неудобен в использовании для какой-либо группы людей.

Последним, четвёртым принципом является управляемость. Если основные функции веб-ресурса с точки зрения дизайна расположены не в быстром доступе, то для многих групп людей они становятся недоступными и бесполезными. Например, функция голосового ввода информации помогает многим людям использовать интернет-ресурсы, поэтому дизайнер обязан располагать её в интуитивно понятном месте. Главная задача дизайнера – это разработка проекта с максимальным охватом аудитории, поэтому ему необходимо выделить время на изучение особенностей восприятия информации у разных групп людей, чтобы его кейс соответствовал современному запросу на инклюзивность.

Таким образом, в современном веб-дизайне были сформулированы основные принципы, позволяющие специалистам разрабатывать интерфейсы с учётом инклюзивности. Разработчики веб-дизайна должны учитывать то, что они создают продукт, которым будут пользоваться миллионы людей с разными способностями и физическим здоровьем. Инклюзивный веб-дизайн помогает каждому человеку пользоваться созданным продуктом по-разному и гарантирует, что все пользователи испытают комфорт при взаимодействии с сайтом. Инклюзивность на сегодняшний день является не только основной тенденцией в дизайне сайтов и приложений, но и необходимостью, так как каждый бренд в настоящее время старается расширить круг своих пользователей и концентрироваться не только на своей целевой аудитории, но и учитывать интересы и особенности разных групп людей, которые так же могут взаимодействовать с их продуктом. Поэтому в задачи современного веб-дизайнера входит не только создание внешне привлекательного интерфейса,

но и глубинный анализ пользовательского поведения, который позволит разработать наиболее удобную структуру веб-ресурса.

Список использованных источников:

1. Goldsmith Selwyn. Designing for the Disabled: The New Paradigm. – Royal Institute of British Architects, 1967. – С. 56–90. 2. URL: <http://www.innovanews.ru/info/news/hightech/1039/> .

2. Руководство по созданию доступного веб-контента. Версия 1.0. Приемы CSS [Электронный ресурс]. URL: http://tiflocomp.ru/docs/wcag10_css.php

3. Назаров Ю.В., Попова В.В. Инклюзивный дизайн: проблемы и решения. Статья <https://elibrary.ru/item.asp?id=27496818>

4. Нильсен, Якоб; Перниче, Кара. Веб-дизайн: анализ удобства использования веб-сайтов по дв ижению глаз. - М.: "Вильямс", 2010.

5. Калимуллина О.В., Курбанова Е.К. «Правила разработки пользовательского графического интерфейса в сфере информационных технологий» // NovaInfo.Ru - №42-1, 2016 г.

© Панченко Т.Р., Мирошниченко Е.С., 2023

УДК 76+37.032

**ПРОБЛЕМА «ВНУТРЕННЕЙ ТЕНИ ЧЕЛОВЕКА»
И ЕЁ РЕШЕНИЕ ЧЕРЕЗ ВИДЕОИГРУ**

Подобедова Л.А.

Научный руководитель Манцевич А.Ю.

*Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования*

*«Российский государственный университет им. А.Н. Косыгина
(Технологии. Дизайн. Искусство)», Москва*

На сегодня обществе все более остро встаёт вопрос о собственной идентификации и принятии своего «Я». В современных исследованиях [1] вопрос восприятия себя и исходящий из него кризис личности становится всё более актуальным в наше время. Так как люди всё чаще начинают изучать собственное сознание, где непосредственно сталкиваются со своим тёмным «Я», или же как называл это явление Карл Густав Юнг – «Тенью». Сама «Тень», исходя из учений Юнга [2], является воплощением всех наших негативных и/или непринятых желаний, решений, страхов и т.д. Данное явление можно отнести к проявлению нашего Альтер Эго, другой стороны личности, которое мы скрываем от общества и себя из-за порицания или собственного неприятия некоторых черт своей личности.

Также стоит отметить, что полное отрицание и отчуждение от собственной «Тени» несёт в себе исключительно разрушительный характер для личности. Все подавленные желания и страхи копятся внутри человека, пока не наступает срыв, в ходе которого человек начинает вести себя не так,

как обычно. А порой и вовсе нарушает закон, подчинившись внутреннему импульсу «Тени», которая наконец смогла вырваться на свободу. Хорошим примером подобных проявлений подавленной тени является повесть «Странная история доктора Джекила и мистера Хайда» Роберта Льюиса Стивенсона [3]. Всем прекрасно знакома история о добропорядочном человеке, который неожиданно для самого себя превращается в свою полную противоположность, которую к тому же не способен контролировать. Помимо того, что невозможно упрятать собственную «Тень» внутри себя, также часто можно встретить явление того, что человек полностью принимает своего Альтер Эго и сливается с ним полностью, в ходе подобного слияния погибает настоящее «Я» человека, уступая свое место полностью безнравственной «Тени», в таком случае она начинает управлять основной личностью.

Тем не менее, последователи Карла Юнга отмечают, что часто «Тень» в общественном сознании и представляет собой нечто негативное и неправильное, но она также и является ядром творчества и счастья человека. Невозможно жить счастливо, полностью отринув свои потаённые желания или же наоборот жить только за их счёт. По большей части целостность личности зависит от степени принятия своей «Тени». Чем больше человек понимает и принимает важность своих скрытых желаний и чувств, тем более устойчивыми становятся его психика и характер [5]. Так стоит отметить, что человек подавляющий свой гнев способен при проработке данной проблемы сделать его своим оружием и настойчивостью, гордыню можно превратить во внутреннее достоинство личности, а лень может стать любовью к самому себе и своему телу.

К сожалению, как показывает статистика [6], люди мало склонные к поиску компромиссов со своей «Тенью», так как просто не осведомлены о том, как этого добиться и малое количество людей обращается с вопросом кризиса личности к специалистам для решения данного вопроса. Потому одним из решений данной проблемы для людей, которые страдают от кризиса личности и исходящих из него проблем (психические расстройства, проблемы в личной жизни и т.д.) является взаимодействие с видеоигрой, в которой каждый человек будет способен себя идентифицировать с главным героем.

Видеоигры уже давно показали свою эффективность в помощи с проработками психологических проблем людей, например, как склонность подростков к насилию. По статистике именно через жестокие игры подростки способны избавиться от своей агрессии и не переносить её в реальность на живых людей [4]. Также многие игры направлены на воспитание в человеке тех или иных положительных качеств (рис. 1), такие как пацифизм, доброта, умение слушать, любовь к себе и многое другое. Потому видеоигра как ничто лучше подходит для проработки психологической проблемы «Тени», так как способна мягко подтолкнуть

человека к размышлению о собственной проблеме и попытки применения решения данной проблемы через предложенные способы, которые человек увидел в игре.



Рисунок 1 – а) игра Undertale; б) игра Deltarune; в) серия игр Animal crossing

Также как и сам игрок, главный герой видеоигры будет наделен кризисом личности, основанном на подавлении внутренней «Тени» и всем, что она в себя вмещает. В ходе игры будет происходить сближение игрока и героя, что в итоге выльется в слом четвёртой стены между игрой и реальностью, где игрок всё больше будет погружен в происходящий сюжет. Сама игра будет направлена на то, чтобы подтолкнуть игрока проявить свою «Тень» наименее негативным способом, который приведёт к положительному результату. В то время, как подавление «Тени», которое по началу может показаться правильным вариантом, приведёт к негативным последствиям.

Таким образом, человек через погружение в видеоигру будет все лучше и лучше понимать собственную проблему и видеть то, как её можно решить на примере главного героя, которому предстоит столкнуться с собственной «Тенью», и только от игрока зависит, каким будет это столкновение: положительным, нейтральным или же плохим.

Все концовки внутри видеоигры будут построены на теории Карла Юнга, где хорошим финалом будет являться принятие «Тени» и превращение собственных скрытых негативных сторон в положительные. Плохим-хорошим концом является полное слияние с «Тенью», что нельзя назвать с первого взгляда плохим результатом, но это полная замена личности героя и потеря его истинного «Я». Плохим финалом является полное отрицание «Тени», что приведёт к гибели героя, как личности. Получая тот или иной финал игры, человек будет видеть, к чему привели его решения в ходе игры, и подсознательно будет понимать насколько правильно или неправильно он поступил.

Таким образом, человек наглядно получает возможные варианты решений своей проблемы кризиса личности и через главного героя и учится по-новому видеть себя, и не бояться собственной «Тени», а наоборот черпать из неё свои новые силы. Видеоигра будет способствовать проработке психологической проблемы и мотивации человека на её решение.

Список использованных источников:

1. Бычкова Ольга. Что такое кризис личности? // b17.ru [Электронный ресурс] URL: <https://www.b17.ru/article/421483/> (дата обращения: 19.10.2023).
2. Карл Густав Юнг. Феномен самости [Текст]. Изд-во: АСТ, 2020. – 224 с.
3. Стивенсон Роберт Льюис. Странная история доктора Джекила и мистера Хайда [Текст] АСТ, 2021 – 416 с.
4. Лацинская Мария. Как видеоигры влияют на уровень насилия на самом деле // РБК [Электронный ресурс]: URL: <https://trends.rbc.ru/trends/social/60c24c329a7947f3b2223dc1> (дата обращения: 19.10.2023).
5. Богарт Симма Александровна. Карл Юнг и Тень: скрытая сила нашей тёмной стороны / Богарт Симма Александровна // b17.ru [Электронный ресурс] URL: <https://www.b17.ru/article/369198/?ysclid=ln8zhr7kdj830381044> (дата обращения: 19.10.2023).
6. Стресс – и как с ним бороться? // ВЦИОМ [Электронный ресурс] URL: <https://wciom.ru/analytical-reviews/analiticheskii-obzor/stress-i-kak-s-nim-borotsja> (дата обращения: 20.10.2023).

© Подобедова Л.А., 2023

УДК 659.131.3

ЖИВОПИСЬ ФЛАМАНДСКИХ ХУДОЖНИКОВ КАК ИСТОЧНИК ЖАНРА «ВИММЕЛЬБУХ»

Позднякова М.И.

Научный руководитель Патица Т.Е.

*Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования*

*«Российский государственный университет им. А.Н. Косыгина
(Технологии. Дизайн. Искусство)», Москва*

Виммельбух – жанр современной иллюстрации, недостаточно изученный искусствоведами и историками культуры. С немецкого «виммельбух» (иначе – «виммельбильдербух» (нем. wimmelbilderbuecher) переводится как «книга, кишашая подробностями». Виммельбухи – это высокодетализированные картинки, изображающие множество мелких бытовых сцен. Этот жанр традиционно используется детскими иллюстраторами. На одном развороте происходят десятки историй с десятками персонажей – это могут быть как люди, так и антропоморфные животные, которые занимаются садоводством, водят машину, ходят на работу или в школу. Сюжеты могут быть разными, но все охватывают повседневную деятельность взрослых людей. Книга-виммельбух – это

также книга-головоломка без текста, которая дает возможность детям разглядывать и исследовать ее бесчисленное количество раз. Иллюстрации этого жанра позволяют каждый раз придумывать ребенку новые сюжеты и разгадывать эту визуальную загадку по-своему. Задача статьи – раскрыть источники жанра виммельбух и продолжить искусствоведческие исследования этого малоизученного направления.

В статье рассмотрены источники появления жанра виммельбух, поэтому главным методом исследования будет исторический анализ. В основе работы также лежит сравнительный анализ, с помощью которого будут проведены параллели между современной детской иллюстрацией и ее историческими родоначальниками.

Одним из немногих литературных источников о виммельбухе стала книга литературоведа, германистки и скандинавистки, Корнелии Реми «Рутледжский справочник по книжкам-картинкам», а именно, глава из нее, посвященная виммельбухам. Автор объясняет, что слово «виммельбух» происходит от слова «wimmelbild», которое переводится с немецкого как «оживленная картинка». Это слово было введено в академический дискурс немецким историком Францем Рохом, который так охарактеризовал полотно «Фламандские пословицы» художника Питера Брейгеля Старшего.

Картины таких фламандских художников как Питер Брейгель Старший и Иероним Босх так же, как и сами виммельбухи, наполнены множеством деталей, различных сюжетов и персонажей. Главное сходство картин этих средневековых художников с современными виммель-иллюстрациями заключается в детализированном изображении человеческого быта, простой жизни, окружающего современного мира. Благодаря полотну 1560 года Питера Брейгеля Старшего «Детские игры» (рис. 1а) истории известно, как развлекались взрослые и дети того времени, какие предметы использовали для этого. Многофигурные композиции дают понять четкую последовательность движений и правил игры. «Фламандские пословицы» (рис. 1б) 1559 года – сборник пословиц, собранных в единое визуальное целое. Каждый уголок полотна представляет зашифрованные смыслы, зачастую назидательного характера, которые можно разгадать, внимательно всмотревшись в изображенных героев, их одежды, лица, вещи, которые они держат в руках.



Рисунок 1. – Питер Брейгель Старший: а) «Детские игры»; б) «Фламандские пословицы».

Каждая фигура, каждый элемент рассказывает свою историю. В этом заключается схожесть и с современником детализированных изображений – иллюстрацией-виммельбухом. В виммельбухах также нет повторяющихся сцен, персонажей или всеобъемлющих сюжетных линий. Развороты такой книжки-картинки связаны между собой общей темой, обычно определенной пространственной обстановкой. В иллюстрациях-виммельбухах современной русской художницы Виктории Самсоновой прослеживается та же тенденция, что и на полотнах художников-фламандцев. На каждом развороте ее книги «Истории в городе. Минск» (рис. 2) есть множество сюжетных линий, персонажей, историй, мест. Несмотря на визуальную разноплановость, все иллюстрации объединены одной пространственной темой – городом Минск. Художница изображает людей XXI века, занятых повседневными обыденными делами – герои на страницах ее книги гуляют с собаками, ходят в магазины и на свидания, катаются на велосипедах, едят мороженое, женятся. И Виктория Самсонова, и Питер Брейгель Старший с помощью своего визуального языка сообщают зрителю о той современности, в которой живут. Через детализированные изображения художники рассказывают о культуре своего времени, о людях и местах, которые их окружают, о той жизни, которую они живут.



Рисунок 2 – Виктория Самсонова «Истории в городе. Минск»



Рисунок 3 – Иероним Босх «Сад Земных Наслаждений»

Иероним Босх в своих картинах представляет еще больше загадок и тайн, которые должен разгадать зритель. На триптихе «Сад Земных Наслаждений» (рис. 3) художник изображает 110 человеческих фигур и разнообразные библейские сюжеты. На сегодняшний день существует множество толкований этой картины от искусствоведов и историков, однако ни одна не признана официально подлинной. Триптих переполнен людьми, событиями и символами, что рождает бесчисленное количество интерпретаций. Художник не дает инструкции о том, как «читать» свое полотно, что раскрепощает воображение зрителя. То же самое происходит при разглядывании виммельбуха. Корнелия Реми утверждает, что «любая попытка постижения виммель-изображения обречена на провал». Особенность таких книг заключается в ее бесконечном множестве прочтений. Таким является «Бизитаун» американского художника-

иллюстратора детских книг Ричарда Скарри (рис. 4). Он создавал книги для детей, желая, чтобы их «можно было читать снова и снова, и находить в них всё новые подробности».



Рисунок 4 – Ричард Скарри «Бизитаун».

Живопись Питера Брейгеля Старшего и Иеронима Босха нашла отражение в современном искусстве в виде иллюстраций-виммельбухов. Виммельбух, в свою очередь, продолжает развиваться как отдельный жанр в литературе и иллюстрации XXI века. В этой статье были более подробно разобраны особенности жанра виммельбух в кратком сравнении с полотнами фламандских живописцев. Однако истории известно гораздо больше изображений, «кишащих подробностями», которые могли бы быть прародителями виммель-иллюстраций. На сегодняшний день этот жанр мало изучен, в искусствоведении пока не началась полноценная дискуссия о виммельбухах. Известен только один научный источник – ранее упомянутая глава книги Корнелии Реми. Начав изучение истоков жанра с художников-фламандцев, другим ученым, студентам и энтузиастам искусства иллюстрации открывается новый исследовательский путь.

Список использованных источников:

1. Корнелия Р. Рутледжский справочник по книжкам-картинкам, Лондон, Нью Йорк, Рутледж – 158-168 с. 2017.
2. Маслов В. "Фламандские пословицы" Брейгеля с расшифровкой: мир вверх тормашками Баттилотти Д. Босх. 2000.
3. Марейниссен Р. Х., Рейфеларе П. Иероним Босх: художественное наследие. 1998.
4. Laskow, S. The Original Hidden Picture Artists Were Dutch Masters. Atlas Obscura. 2017.
5. Pace, E. Richard Scarry, 74, Children's Book Author and Illustrator, Dies. New York Times. 1994.

© Позднякова М.И., 2023

РОЛЬ СИСТЕМЫ ВИЗУАЛЬНО-ВЕРБАЛЬНЫХ КОММУНИКАЦИЙ В ПОПУЛЯРИЗАЦИИ НАУЧНЫХ ЗНАНИЙ

Польшина П.Д.

Научный руководитель Назаров Ю.В.

*Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования*

*«Российский государственный университет им. А.Н. Косыгина
(Технологии. Дизайн. Искусство)», Москва*

Рубеж XX-XXI веков – период стремительного переосмысления роли фундаментальной и прикладной науки в развитии человечества. Информационное общество, высшей ценностью которого становится «знание» как таковое, признает интеллектуальные способности человека основным драйвером и главным ресурсом экономического и технологического прогресса. Теоретические знания становятся условием успеха в различных сферах деятельности, что обуславливает особый статус науки как социального института. Чтобы соответствовать своему времени, индивиду необходимо постоянно совершенствоваться и расширять свой кругозор. Сегодня как никогда важно определить возможные пути развития науки, выявить эффективные способы функционирования систем производства, получения и трансляции теоретических, практических и эмпирических знаний, а также целенаправленно использовать возросший объём информации. Необходимо определить инновационные пути популяризации научного знания.

Популяризация науки – это процесс распространения научных знаний с целью стимулирования интереса к ним. Основным и обязательным критерием любой популяризации является доступность изложения и редуцирование информации. Популяризация знаний проявляется в различных видах коммуникации, способствующих формированию представления науки в общественном сознании и донесения научных знаний до широкой аудитории [1].

Современный этап популяризации науки характеризуется активным развитием «развлекательной» модели предоставления информации [2]. В рамках рекреативного формата организуются научные центры, музеи и экспозиции, проводятся фестивали, презентации и др. Рекреативно-развлекательная форма популяризации в основном направлена на трансляцию информации массовой инертной аудитории. Основные критерии развлекательной коммуникации – зрелищность и занимательность. Популяризация научных знаний приобретает игровой формат, а интерактивность и мультимедийность становятся неотъемлемыми элементами, обеспечивающими вовлеченность потребителей в «игру».

Организация «развлекательной» модели предоставления информации требует современных и инновационных методов реализации. И дизайн становится основным инструментом успешной организации содержательной коммуникации «научная среда – субъект».

Дизайн как междисциплинарный вид деятельности обеспечивает комплексный подход к проектированию системы популяризации научных знаний. Дизайн – эффективный механизм формирования научных образов и теоретического содержания, проводник, объединяющий социум и мир науки. Потребительская аудитория формирует информационные запросы, непосредственно обращаясь к источникам знаний и к представителям научной отрасли. Поэтому коммуникация «научная среда – субъект» требует грамотного, квалифицированного подхода к её организации. Необходимо создавать союз научного знания как объекта информации и дизайна как посредника, редуцирующего научные знания и доносящего их потребителю. Основой взаимодействия «научная среда – субъект» являются визуально-вербальные коммуникации и предметно-пространственная среда.

Визуально-вербальные коммуникации помогают формировать целостный образ науки в общественном сознании. Цель взаимодействия заключается в поддержании информативности и смыслового содержания сообщения. Визуально-вербальная коммуникация организует систему стандартных и упорядоченных цветовых и знаковых символов, помогающую аудитории ориентироваться в научной информации. Научные знания представлены преимущественно в виде визуальных и вербальных (текстовых) компонентов: фотографий, плакатов, графических изображений, чертежей, знаков, видеоряда (биографические и документальные фильмы, 3D модели, голограммы и др.), инфографики и текстовых комментариев. Сегодня визуальные коммуникации дополнены аудио (вербальная, устная) и тактильной (кинестетическая) коммуникациями.

Рассматривая образ науки в системе визуальных коммуникаций, можно определить достаточно интересную сложившуюся символику и цветовую коммуникационную палитру, визуально информирующую индивида о репрезентуемой области научного знания. Так, для обозначения биологии и ботаники преимущественно применяют оттенки зеленого спектра, а также плавные линии и круг как основу эмблемы. Оттенки синего спектра, графическое изображение атома чаще всего символизируют физику или науку в целом. Астрономия так же обозначается синим, фиолетовым, реже красным цветом, однако здесь используется более выраженный символический ряд: звезда, галактика, телескоп, космонавт и др. Обществознание как комплекс дисциплин, исследующих различные сферы социальной жизни (социология, экономика, политология, философия и т.п.), часто ассоциируется с желтым, красным и смежными цветами, она

также отличается знаковой системой: пазл, колесо, шестерня, изображение человека или группы людей, стилизованный человеческий головной мозг.

Система визуальных коммуникаций формируется и развивается в процессе взаимодействия информационных каналов и методов художественного проектирования. Базисом взаимодействия являются научно обоснованные способы воздействия информации на человеческое сознание и восприятие. В настоящее время визуальные системы увеличивают свой информативный потенциал, охватывая не только различные виды и формы изображений, но и шрифтовую культуру, составление текстов (копирайтинг), печатные процессы, анимацию, интерактивные и мультимедийные взаимодействия, сценарии, театрализованное представления и т.д.

Чтобы человек погрузился в науку, необходимо его заинтересовать. Содержательный аспект вербальной коммуникации не является инструментом, первым привлекающим внимание массовой аудитории [3]. Материал, оформленный шаблонно и не учитывающий интересы определенной аудитории, может остаться без внимания. Изобразительная составляющая может быть эффективнее в решении задач популяризации научной информации. Учитывая потребности целевой аудитории, определяя тематику и концепцию материала, дизайнеры СМИ применяют яркие цвета, выразительные изображения, графические элементы, оригинальные шрифты и т.п. Чтобы удержать внимание аудитории важно использовать визуальные акценты. Система визуальных коммуникаций устанавливает прочную связь между содержанием и формой информационного сообщения. Дизайн предоставляет возможность редуцирования сложной научной информации в легко воспринимаемую, наглядную и привлекательную на вид, одновременно обеспечивая массовость распространения и формируя утилитарно-практические свойства.

Информационная перегрузка и «визуальный шум» – это популярные в мире современной психологии понятия, обусловленные переизбытком информации, не позволяющие человеку полноценно воспринимать поступающую информацию. Невосприятие – это защитная реакция человеческого сознания на поступающий объем информации. Массовая аудитория не способна воспринимать и перерабатывать научную информацию, не представляющую пользы и интереса, недостоверную или трудную для восприятия. Информационная перегрузка увеличивает число доступных каналов научной информации и количества сведений, в результате появляются неточности и несвязности отдельных данных и т.п. Дизайн визуальных коммуникаций делает информационные сообщения наглядными и позволяет аудитории понять их смысл и содержание без вербального сопровождения. Дизайн обеспечивает поиск оптимальной формы сообщения, отвечающей эстетическим вкусам общества. Грамотная

визуализация данных интерактивна и основана на взаимозависимых компонентах: на внутреннем – структуре и на внешнем – дизайне.

Способы передачи научного знания как коммуникативной единицы информации постоянно совершенствуются для установления оптимального контакта с аудиторией и получения ответной реакции. В пространстве городской среды системы научной визуальной коммуникации активно функционируют в научно-исследовательских центрах, музеях, экспозициях, на общественных форумах, фестивалях и т.п. Здесь применяются специальные знаковые, образные и колористические решения. Таким образом формируется комфортное окружение и оптимальная предметно-пространственная среда, взаимодействующая с человеком на различных уровнях.

Сегодня в отечественной практике существует множество примеров успешной и эффективной организации научно ориентированной визуально-вербальной и предметно-пространственной среды, например, проект реновации «Лунариума» в Московском планетарии (г. Москва, ул. Садово-Кудринская, д.5). Открытие обновленного интерактивного двухъярусного пространства «Лунариум» состоялось в мае 2022 года. Для работы над проектом были приглашены специалисты, составившие уникальную по набору компетенций команду. Инженеры и исследователи в области естественных наук совместно с дизайнерами и архитекторами разработали оригинальную концепцию тематически направленной среды. Пространство «Лунариума» состоит из двух уровней, посвященных исследованию Земли (верхний зал) и Вселенной (нижний зал). Научно-образовательная среда организована в «развлекательном» формате, имитирующем процессы исследования. Визуально-вербальная и предметная среда «Лунариума», направленные на восприятие массовой аудиторией, представляет научную информацию в игровой форме, позволяя посетителям самостоятельно изучать новую информацию. Экспонаты «Лунариума» с точностью моделируют природные, физические явления, каждый раз создавая новый сценарий взаимодействия и обогащая индивидуальный опыт посетителей. Визуально-вербальная коммуникация экспозиции основана на ассоциативном восприятии аудиторией темы исследования космоса. Знаковый ряд: звезды, телескоп, линейно-графическое изображение космических объектов и т.п. Колористическое решение выставки состоит преимущественно из синего и фиолетового цветов, дополненных ахроматическим спектром. Вербальная (текстовая) составляющая экспозиции успешно совмещает форму и содержание, при этом ярко выражена шрифтовая культура, выдержана иерархия текста и соблюден визуальный порядок. Информация удобна и проста для восприятия. Первый уровень экспозиции – исследование Вселенной – создает эффект погружения в космическое пространство, здесь воссоздана панорама звездного неба (рис. 1а). Второй уровень – изучение Земли – организован в

виде блоков, имитирующих строение и детали космических летательных аппаратов (рис. 1б). Визуальные коммуникации дополнены инфографикой, обозначающей физические явления и природные процессы на Земле (электричество, приливы и отливы и др.). Приём обогащён технической разметкой и колористической палитрой (желтый, оранжевый, красный). Несмотря на различный подход к оформлению уровней, в предметном окружении прослеживается общее стремление к форме круга, к плавным, обтекаемым формам, к синему спектру и к единой системе обозначений. Детали экспозиции формируют единую систему, взаимодействующую с аудиторией на интуитивном и ассоциативном уровне. Окружающая среда выступает посредником в общении между наукой и массовой аудиторией, а зрелищность и занимательность экспозиции поддерживают возрастающий интерес к науке о космосе.



Рисунок 1 – а) первый уровень экспозиции – исследование Вселенной; б) второй уровень экспозиции – исследование Земли

Дизайн экспозиции способствует созданию привлекательного образа науки для массовой аудитории. Визуальные образы, создаваемые с помощью различных методов художественного проектирования, обеспечивают возросший спрос на научные знания со стороны общества и повышают внимания массовой аудитории к теме научных исследований. Стремительное развитие информационной эпохи актуализировало проблему переизбытка информации и возникновения «визуального шума». В обществе формируется негативный опыт усвоения тяжело воспринимаемой научной информации. Дизайн визуальных коммуникаций решает задачи редуцирования содержательной составляющей научного знания, осуществляет процесс поиска оптимальной формы сообщения, соответствующей эстетическим вкусам и общей культуре массовой аудитории. Таким образом сегодня система визуально-вербальных коммуникаций активно способствует популяризации научных знаний.

Список использованных источников:

1. Дивеева Н.В. Популяризация науки как разновидность массовых коммуникаций в условиях новых информационных технологий и рыночных отношений : дис. ... канд. фил. наук : 10.01.10 / Дивеева Наталья Валерьевна; науч. рук. А. И. Акопов ; ЮФУ. – Ростов-на-Дону, 2014. – 186 с. – Текст: электронный // www.science.vsu.ru: [сайт]. Режим доступа: http://www.science.vsu.ru/dissertations/885/Диссертация_Дивеева_Н.В..pdf (Дата обращения: 19.10.2023г.)

2. Дивеева Н.В. Рекреативная функция популяризации науки и формы ее реализации / Н.В. Дивеева // Известия высших учебных заведений. Северо-Кавказский регион. Общественные науки. – 2014. – № 2. – С. 95–

101. – Текст: электронный // cyberleninka.ru: [сайт]. Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/rekreativnaya-funktsiya-populyarizatsii-nauki-i-formy-ee-realizatsii/viewer> (Дата обращения: 19.10.2023г.)

3. Шевченко В.Э. Теоретические основы визуальной коммуникации / В.Э. Шевченко // Вопросы журналистики, педагогики, языкознания. – 2013. – № 20 (163) Выпуск 19. – С. 174–180. – Текст: электронный // cyberleninka.ru: [сайт]. Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/teoreticheskie-osnovy-vizualnoy-kommunikatsii/viewer> (Дата обращения: 19.10.2023г.)

© Польшина П.Д., 2023

УДК 74

РОЛЬ ДИЗАЙНЕРА В МИРЕ МЕТАВСЕЛЕННОЙ

Пономарева М.А.

Научный руководитель Абаимова Е.Л.

Федеральное государственное автономное образовательное учреждение «Южный федеральный университет», Ростов-на-Дону

В эпоху цифровизации и искусственного интеллекта, уже на протяжении нескольких лет набирает популярность такое понятие как метавселенная. Появляются компании, разрабатывающие специальные устройства для погружения в нее. Внутри создается своя валюта, а художники активно используют преимущества метавселенной для своего предвидения и заработка. Она коснулась многие сферы деятельности человека, и дизайн не исключение. Но какова же роль дизайнера в мире метавселенной и как ее создание и активный рост развития технологий влияют на возникновение новых направлений в сфере дизайна.

Метавселенная – это digital-пространство, которое создаёт симуляцию реальности и объединяет существующие сервисы, контент, продукты брендов в единой среде [1]. Первым употребил этот термин в своей книге «Лавина» в 1992 г. Нил Стивенсон – единое виртуальное пространство взаимодействия людей, а в дальнейшем, метавселенная стала появляться в кино («Матрица»), в сериалах («Черное зеркало») и компьютерных играх.

На данный момент развитие интернет-пространства описывается как путь к созданию инклюзивной, доступной и безопасной метавселенной, которая расширит возможности людей со всего мира [2]. Одновременно в метавселенной действует неограниченное число пользователей, которые сами создают контент внутри метавселенной, а не только потребляют продукт, который сделали для них разработчики. Однако, нельзя остановить, сохранить или перезагрузить такое пространство. События продолжают происходить, когда пользователь выходит из платформы [3].

Метавселенная сотрет все границы между людьми и цифровыми объектами и позволит пользователям вести обыденную жизнь с расширенными возможностями, но в виртуальной вселенной, не выходя при этом из дома. Здесь можно придумать себе визуальное воплощение – аватар, с помощью специальной программы строить здания, парки и прочие места для общения и развлечения, можно заниматься бизнесом: продавать виртуальные товары и цифровой контент, организовывать выставки, концерты, обучение, рекламу. Для оплаты используется криптовалюта или местные виртуальные деньги. Пространство метавселенных также можно использовать для встреч с людьми, которые далеко друг от друга: специальные гарнитуры позволяют почувствовать себя рядом с человеком. Большая часть операций внутри метавселенных стала возможна благодаря технологии NFT (non-fungible token), которая присваивает уникальный криптографический токен любому цифровому файлу и хранит его в распределенной базе данных – блокчейне [4]. Мир метавселенной существует вместе с реальным, пересекается с ним или дополняет его.

Онлайн-пространство метавселенной стало возможно благодаря современным технологиям: NFT для внутренних операций с файлами и подтверждения авторства произведения; дополненной реальности; виртуальной реальности.

Важную роль для развития метавселенной сыграла пандемия – изоляция дала понимание, что мы можем работать, учиться и общаться удаленно. AR и VR уже доступны, компьютеры и софты позволяют создавать виртуальные миры.

Если верить прогнозам, к 2028 году примерно четверть населения планеты будет зарегистрирована в том или ином виртуальном пространстве и тратить на времяпровождение в нем не менее 1 часа в день.

Единого мнения о том, как будут выглядеть метавселенные в долгосрочной перспективе, пока нет: они могут стать таким же прорывом, как в свое время телефонная связь и интернет, а могут оказаться хайпом, о котором забудут через несколько лет. Так, например, она может выглядеть, как ее представляют сейчас многие, где через пару десятилетий мы будем жить в гибридном пространстве, которое объединяет в себе цифровой и реальный миры. Или же, метавселенная будет под контролем государства с внедрением ряда ограничений [5]. А так же, вариант, где метавселенные станут локальными на уровне отдельных корпораций [5] (таких как компании Цукерберга, Болла и др.) Метавселенная «разрабатывается и строится частым бизнесом, который преследует явные коммерческие цели в виде сбора данных, рекламы и продажи виртуальных продуктов» [2]. Кроме того, развитая метавселенная нуждается в высоких вычислительных мощностях и технологиях, но пока они по экономическим и техническим характеристикам не подходят для массового использования. Как только

количество пользователей метавселенной достигнет порога в 300-500 млн., то все изменится [6].

Перспективы развития метавселенной: новые способы взаимодействия со зрителем и пользователем; стирание социальных и географических границ; появление новых форм искусства; создание единого виртуального пространства; новые способы обучения и познания мира; восстановление исторических ценностей; развитие научной, архитектурной и 3д деятельности.

Уже сейчас многие современные художники, статусные музеи и галереи, а также популярные бренды активно внедряют метавселенные в свою повседневную практику.

Цифровизация коснулась многих сфер деятельности человека. Первые шаги были сделаны в 2003г с запуском трехмерного виртуального проекта Second Life, где пользователи впервые смогли создать виртуальные аватары, посещать виртуальные мероприятия и многое другое. На сегодняшний день самым успешным проектом можно назвать платформу Decentraland, где пользователи могут приобрести на аукционе цифровую землю за местную валюту MANA, где стоимость лотов варьируется от 13 тыс. до 1 млрд. долларов – в зависимости от тематического квартала и близости к достопримечательностям. Как правило, участки покупают под застройку NFT-недвижимости или для проведения мероприятий.

Adidas представил коллекцию цифровой одежды в формате NFT, Nike купил студию по созданию виртуальных кроссовок RTFKT, Puma создали собственную метавселенную Black Station, а Gucci развивают виртуальное пространство Vault.

Метавселенная открывает новые возможности для художников и дизайнеров, которые могут создавать удивительные 3D-модели и окружающие среды, предлагая зрителям уникальный опыт взаимодействия с произведением искусства. С помощью VR-технологий художники могут передать не только зрительное восприятие произведения, но также звуковые эффекты, тактильные ощущения или даже запахи – все это помогает создать полноценную иммерсивную атмосферу.

Искусство не стало исключением. Теперь технологии в творчестве применяются как в сфере распространения искусства, так и на этапах его создания. И само искусство претерпевает изменения, рождая инновационные формы. Например, виртуальная и дополненная реальности, являющиеся технологиями 4-й промышленной революции, уже позволяют вне зависимости от нашего геолокационного расположения, оказаться на любом мероприятии или выставке, а также внутри картин художника [4].

Таким образом, опыт создания метавселенной уже есть в таких сферах как популярные бренды, музеи и галереи, продажа товаров, проведение мероприятий, игровая индустрия, архитектура и дизайн.

Концепция метавселенной подразумевает, что основой ее экономики станут цифровые предметы. Виртуальная одежда, товары, интерьеры, фотосессии, больше похожие на рендеры – раньше этим увлекались продвинутые пользователи, но в наши дни цифровая мода становится массовой. Все это говорит о том, что 3д моделирование начинает играть большую роль и профессия 3д визуализатора, дизайнера станет более востребована. При этом виртуальная реальность будет контактировать с физическим миром таким образом, что не физические объекты будут «переноситься» в виртуальную среду, а, наоборот, они будут изначально проектироваться в цифровой среде и существовать в виде цифрового кода, а затем переноситься в физическую реальность. Такой подход в области дизайна одежды продвигает в рамках концепции «гиперверия» (hiperstition) дизайнер К. Эскалера [2]. Так же, уже можно увидеть VR технологии в дизайне продукции, когда, наводя камеру телефона на кьюаркод на товаре, открывается какая-то анимация или виртуальный объект.

Графический дизайн в этой области находится еще в зачаточном состоянии, но его потенциал огромен, поскольку никто не может точно сказать, как будет выглядеть мир метавселенной в будущем. Люди и технологии постоянно меняются, и возможно к тому времени, когда метавселенная станет для человека нормой, она будет иметь совершенно другой вид и иметь другие функции. Постепенно сфера графического дизайна адаптируется и меняется, и создает не только печатную продукцию. Сейчас, с развитием цифровизации, важна сфера дизайна для интерактивного взаимодействия в виртуальной реальности.

По мере того, как все больше мировых брендов и компаний переходят в виртуальную реальность, растет спрос на графических дизайнеров, способных создавать иммерсивные дизайны для виртуальной реальности. Но значительную роль в цифровом мире будут иметь архитекторы и дизайнеры интерьера. Ведь создание того, что нас окружает, а это в первую очередь дома и различные здания, выдвигается на первый план. «Метавселенная – это место, где в предстоящий период будет происходить большая часть архитектурных действий и инноваций», – говорит П. Шумахер [7]. Архитектура в цифровом мире не скована стоимостью или доступностью строительных материалов, нормами пожарной безопасности или сроками строительства, а также физикой. Срок службы здания или предмета будет зависеть от корректной работы метавселенной, а высота этажа или длина консоли – от воображения. В виртуальном мире важен вес модели, а не нагрузки на перекрытия. В то же время А. Кутьеру отмечает следующие: «Поскольку компании также обязаны иметь физическое пространство, фирма твердо верит в синергию между виртуальной и физической средами, и, следовательно, именно архитекторы должны проектировать эти сайты, а не графические дизайнеры. Метавселенная

продолжает активно обсуждаться, поскольку некоторые считают ее будущим архитектуры... » [2].

В настоящий момент, немногие сферы дизайна занимают важное место в мире метавселенной и ее создании. Но дизайн, как сфера искусства, меняется с каждым днем, подстраиваясь под потребности пользователя. Придёт время, когда мир метавселенной будет стоять на том же уровне, что и реальный мир и потребности человека перенесутся в виртуальную вселенную. Это даст толчок на непрерывное развитие разных сфер дизайна, создание новых стилей, способов реализации, подачи и рекламы, а также возникновение новых направлений. Ведь когда-то использование 3D в сфере дизайна не представлялось возможным, а на сегодняшний день 3D индустрия сильно развилась, применяется в разных областях, а профессия 3D визуализатор набирает популярность и востребованность.

Список использованных источников:

1. Барыбина А.З. Цифровые платформы метавселенных как цифровой двойник //Искусственные общества, 2022 Т.17. №4.

2. Родькин П.Е. «Хороший дизайн» в пространстве метавселенной: к постановке проблемы // Техническая эстетика и дизайн-исследования. 2023.Т.5 №2 С.5-13

3. Островская К.А. Метавселенная: принципы функционирования и перспективы использования // Юность и знания – гарантия успеха -2023. Сборник научных статей 10-й Международной молодежной научной конференции. Курск,2023. С.160-163

4. Гаврилин К.Н., Дружинина А.А. Искусство в эпоху цифровизации: переход в метавселенную// Материалы международной научно-практической конференции «Медиаискусство – XXI век. Генезис, художественные программы, вопросы образования». Москва, 2023. С.203-212

5. Сардаров С. Хайп или место встреч будущего: к чему приведет создание метавселенных. <https://hightech.fm/2022/03/18/metaverse-future> (дата обращения 14.10.23)

6. Метавселенные: Что это такое – Наука – Коммерсантъ <https://www.kommersant.ru/doc/6283635>(дата обращения 14.10.23)

7. Sara Kolata. "The Metaverse as Opportunity for Architects: An Interview with Patrik Schumacher" 14 Apr 2022. ArchDaily. <https://www.archdaily.com/980196/the-metaverse-as-opportunity-for-architects-an-interview-with-patrik-schumacher>(дата обращения 19.10.23)

© Понамарева М.А., 2023

РОЛЬ ВИЗУАЛЬНЫХ РЕШЕНИЙ В КИНОФИЛЬМЕ «ГРАЖДАНИН КЕЙН» О.УЭЛЛСА

Проценко А.Е.

Научный руководитель Вадеева М.О.

*Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования*

*«Российский государственный университет им. А.Н. Косыгина
(Технологии. Дизайн. Искусство)», Москва*

В настоящее время принято разделять визуальную и сюжетную часть произведения для полноценной и объективной оценки, когда речь идет о кинематографе. Однако с развитием режиссуры, операторского дела и других составляющих киноискусства эти две части стали неразрывно связаны. В данной статье приведены моменты, указывающие на взаимосвязь визуала и сюжета знаменитого фильма «Гражданин Кейн» Орсона Уэллса.

Стоит сказать, что визуальные решения в данной ленте представляют собой средство художественной выразительности, а их использование направлено на усиление тех или иных черт героев или сюжетных поворотов. В большей степени это средство выразительности используется для освещения двух наиболее важных образов фильма: Чарльза Фостера Кейна (рис. 1) и его особняка Ксанаду.



Рисунок 1 – а) Чарльз Фостер Кейн; б) инициал «К» на фоне дворца Ксанаду

Начиная с главного героя, Чарльза Фостера Кейна, необходимо указать его социальный статус. Несмотря на то, что закадровый голос в первые же минуты фильма рассказывает нам всё о Кейне с точки зрения прессы и народа, вычленив нужную информацию можно и без звука, наблюдая за быстро сменяющимися кадрами документальной съёмки. Сначала это отрывки, посвященные его превращению в богатейшего магната своего времени. Мы наблюдаем иллюстрированную историю персонажа как бизнесмена: обветшалое здание мелкой газеты, где персонаж начинал свой путь; карту Соединенных Штатов, на которой постепенно начинают «пульсировать» точки – радиостанции и профсоюзы, которыми завладел герой; бумажные фабрики и угольные заводы; жилые дома и земли в собственности Кейна. Такой же покадровый рассказ изображен далее, и повествует он о социальном статусе и репутации героя: толпы людей, внемлющих речам активиста о Кейне; кадры прощания с солдатами, уходящими на фронт в Первую Мировую войну, и кладбище жертв тех же

событий (закадровый голос утверждает, что Кейн подтолкнул страну к участию в этой войне, поэтому данный отрывок указывает на негативное отношение к деятельности магната и на его вину в гибели людей); кадры митинга за и против Кейна; съемка процесса печати огромных тиражей газет, что отображает огромный спрос на работу корпорации главного героя. Все эти и последующие отрывки являются иллюстрацией жизни и работы Кейна, некой документальной съемкой с закадровым голосом. Очень простой, но крайне эффективный прием, позволяющий уместить большой объем информации в десяток минут от всего хронометража [1].

Неразрывная связь образа Чарльза Фостера Кейна и его гигантского особняка прослеживается не столько через сюжет, сколько через визуал [2]. Первое, что нам показывает О. Уэллс в своем фильме, это именно силуэт огромного замка. Этот особняк настолько затмил своего создателя под конец его жизни, что и похороны Кейна объявляют не похоронами некогда влиятельнейшего бизнесмена, а церемонией прощания с создателем и владельцем Ксанаду. Даже гроб не показан крупным планом, зритель видит лишь толпу людей и небольшой гроб. Всё это выглядит незначительно и мелко на фоне огромных стен и арок дворца.

На протяжении всей ленты «Ксанаду» и «Кейн» не просто тождественны: эти два образа переплетаются между собой и периодами сливаются в одно целое. Это заметно как на банальной выцветающей смене кадров, так и в визуальных образах. Так, например, инициал «К» (рис. 1б) в фильме в разных отрывках означает либо «Кейн», либо «Ксанаду», однако под конец ленты зритель может и не понять значение этого инициала из-за сюжетной связи сознания Кейна с его дворцом.

Другой, незаслуженно забытый критиками момент, это монументальность Кейна как магната и ничтожность как человека. С этим фактом блестяще поработал оператор. На протяжении всего фильма мы можем видеть нетипичные ракурсы: в кадре регулярно виден потолок. Это не новаторство режиссера, однако, символизм в масштабе личности передается и через этот прием в том числе. Во дворце Ксанаду мы потолков видеть не можем (рис. 2а), он необъятен и огромен настолько, что даже типичное положение камеры, при котором фигура Кейна показана снизу вверх, не позволяет разглядеть хотя бы его часть. Это визуальное решение говорит нам об огромном самомнении персонажа. Он считает себя гигантом и в бизнесе, и в обычной жизни, потому командует всеми вокруг. Однако он совсем беспомощен перед реальностью, и то, как несуразно он выглядит на фоне низких потолков в покоях своей жены Сьюзен (рис. 2б), метафорично подтверждает его неприспособленность к человеческим чувствам.



Рисунок 2 – а) Кейн в Ксанаду; б) Кейн в спальне Сьюзен

Помимо впечатляющих размеров Ксанаду, он интересен и своей раздробленностью.

Безусловно, Ксанаду в некоторой степени шикарен и красив, однако с самого начала его существование является чем-то странным и поломанным. Он эклектичен настолько, насколько это вообще возможно: в нем смешаны восточные мотивы, элементы декора азиатской архитектуры, средневековые и готические предметы мебели, современные решения в стиле ар-деко и многие другие. Этот визуальный едва уловимый прием только доказывает фрагментарность Кейна и Ксанаду вместе с ним [3].

По сути, единственной функционально разумной комнатой, показанной в фильме, стала спальня Сьюзен. В остальных помещениях находятся сотни, тысячи бесполезных скульптур, картин и других нелепых вещей. Глупые и пустые траты огромных сумм на предметы роскоши привели к бесконечному коллекционированию, а потом и к захламлению особняка. И на фоне этих множеств бесполезных предметов даже большая головоломка-пазл Сьюзен выглядит разумно и, как отметила сама героиня, в этой собранной головоломке смысла куда больше, чем в коллекционировании Венер [4].

Нельзя не упомянуть тот факт, что Кейн построил не один лишь Ксанаду, а еще и оперу в Чикаго. Она была создана для Сьюзен. Зрителю может показаться, что нечто, созданное для любимого человека, должно быть возвышенным и изящным. Однако этот оперный театр так же огромен и несуразен, как Ксанаду. Как выясняется позже в фильме, все это было сделано не из великой любви, а ради громких заголовков и десятков критических статей, поднимающих рейтинги издательства Кейна. В этом смысле оперный театр Чикаго поразительно похож на Ксанаду, ведь оба дворца были созданы ради одного лишь напускного величия [4].

В финальных сценах можно наблюдать бесконечное количество никому не нужных предметов, которые выглядят кучей мусора, не имеющей никакой ценности. Многие из этих вещей после покупки даже не были распакованы, это бросается в глаза и усиливает абсурдность коллекции. Кадры сжигания всего этого хлама являются метафорой конца жизни Кейна как личности. Дорогие его сердцу санки марки «Rosebud» сгорают в костре, а вместе с ними исчезают и последние человеческие чувства героя.

Некоторые кинокритики и эксперты утверждают, что зритель неспроста наблюдает именно коллекции скульптур в самом начале падения Кейна. Его сравнивают с творцом – скульптором, который из любого

материала создает привлекательные объекты. Для Кейна же материалом стали новости, а итог работы – громкие заголовки и статьи газет. Доказательств этой теории нет, режиссер не давал комментариев по этому поводу.

Из всего вышесказанного можно сделать вывод о невероятно высокой степени ценности визуальных решений в фильме «Гражданин Кейн». Метафоры и сравнения в этой киноленте существует во многом благодаря работе декораторов и оператора. Вполне справедливым будет умозаключение, что сюжет и посыл становится ясен в первую очередь именно благодаря визуальным решениям, а не прямому повествованию, которого, к слову, в произведении нет.

Список использованных источников:

1. https://ru.wikipedia.org/wiki/Гражданин_Кейн
2. Carringer, R.L. The making of Citizen Kane. Berkley, Los Angeles, London: University of California Press, 1985
3. Boyd, D. Images of Identity in Citizen Kane. Southern Review. v.14, N1, March 1981.
4. Higham, H. The films of Orson Wells. Berkley, Los Angeles, London: University of California Press, 1971.

© Проценко А.Е., 2023

УДК 7.021

ОСОБЕННОСТИ СПЕКТРОСКОПИЧЕСКИХ МЕТОДОВ ИССЛЕДОВАНИЯ ПРИ ИЗУЧЕНИИ ПРЕДМЕТОВ ИСКУССТВА

Резцова С.А.

Научный руководитель Сафонов В.В.

*Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования*

*«Российский государственный университет им. А.Н. Косыгина
(Технологии. Дизайн. Искусство)», Москва*

Спектроскопические методы исследования могут выступать как предреставрационные исследования, помогать в атрибуции и экспертизе предметов искусства. Экспертиза состоит из двух направлений – стилистического и технико-технологического исследования. При стилистическом анализе изучают авторские приемы, манеру письма, проводят сравнительную работу, выявляя совпадения в эталонной базе, подробно изучают подпись и надписи. Технико-технологический этап исследований представляет собой работу с привлечением лабораторного оборудования. Проводят анализ красочных слоев, выявляют поновления и реставрационные вмешательства. Спектроскопические методы исследования играют важную роль в изучении предметов искусства. Они

позволяют узнать больше о материалах, использованных в создании произведений искусства, о этапах работы автора с произведением. Это, в свою очередь, помогает атрибутировать предмет искусства, выбрать наиболее подходящие и щадящие методы реставрации, помогает решить вопрос о подлинности произведения. Рассмотрим особенности спектроскопических методов исследования при изучении предметов искусства в контексте неразрушающего анализа.

Видимым светом называют спектр излучения с длиной волны 280-780 нм, невидимый свет включает в себя излучение в инфракрасном диапазоне ($780 <$) и ультрафиолетовом диапазоне (>380).

Одним из наиболее распространённых спектроскопических методов является инфракрасная спектроскопия. Она основана на измерении поглощения инфракрасного излучения различными веществами. При исследовании предметов искусства, инфракрасная спектроскопия позволяет определить реставрационные вмешательства, скрытые надписи, поздние записи автора, нижележащие слои живописи. Особенно информативно изучение этапа эскизирования и наброска в ИК-спектре: хорошо выявляются сажа, уголь, графитный карандаш и иные углеродсодержащие материалы. Таким образом можно увидеть подготовительный рисунок или, при наличии, масштабную сетку. Интересно, что таким способом можно выявить и записи, которые могут и вовсе не относиться к веку исполнения работы, а быть нанесены гораздо позже. Так, если в работе, которая претендует на середину XIX века, мы видим дарственную подпись, сделанную якобы рукой автора, мы можем проверить такую надпись в ИК-излучении. Орешковые чернила (железо-галловые), повсеместно использовавшиеся в данный временной промежуток, «пропадают» при изучении в инфракрасных лучах.

Ещё одним важным спектроскопическим методом является УФ-видимая спектроскопия. При изучении пигментов цвет свечения, возникающий под воздействием ультрафиолетового излучения, зависит от химического состава вещества. УФ-излучение хорошо выявляет железо-галловые чернила, ртуть- и железосодержащие пигменты, также позволяет выявить отдельные датирующие пигменты. По характерному свечению красок, можно определить, например, титановые белила или краплак *rose d'oré*. Свечение современных свинцовых белил будет отличаться от свечения белил более давнего происхождения. Таким образом, разные по составу пигменты одного цвета, не различающиеся в видимом диапазоне, под воздействием ультрафиолетового излучения дают свечение разных цветов.[5]. При таком исследовании также хорошо видно реставрационные вмешательства.

Рентгеновские лучи, широко используемые в медицине, нашли свое применение и в сфере искусства. Рентгенограмма произведения живописи «содержит наглядные и объективные данные о строении и степени

сохранности художественного произведения. Она долго сохраняется и является документом, объективно отражающим состояние художественного произведения на момент рентгенографического исследования» [2]. На рентгенограмме хорошо видно характер наложения грунта, мазков. При наличии базы эталонных рентгенов – сравнительный анализ рентгенограмм это метод помогающий определить подлинность произведения. Так же при рентгеноскопии можно увидеть нижние слои живописи, что может быть очень информативным.

Рентгенофлуоресцентная спектроскопия (РФА) – метод основан на измерении флуоресцентного излучения, возникающего при облучении образца рентгеновским излучением. Этот метод позволяет определить элементный состав материалов, используемых в произведениях искусства. При проведении измерения определённый участок картины облучается рентгеновскими лучами и регистрируется интенсивность испускаемых рентгеновских лучей. Результирующие сигналы могут быть отнесены к конкретным элементам, которые, в свою очередь, могут быть предварительно отнесены к конкретным пигментам в контексте картины, например, сочетание меди и мышьяка может быть отнесено к швейнфуртской зелёной, ртуть – к киновари, а хром и стронций – к стронциановой жёлтой. Таким образом, можно получить пигментный анализ небольшого участка картины. Более крупные приборы позволяют сканировать всю картину, чтобы получить полный анализ пигмента для всей картины. Одним из пигментов, наличие которого вызывает у экспертов сомнение в подлинности картины – титановые белила. «Художественную краску титановые белила впервые выпустили в США в 1920 г., во Франции в 1925 и 1926 гг.» [1]. В СССР начало производство титановых белил началось только в 70-е годы. При выявлении титана в произведении искусства, претендующего на периоды ранее 1920-го года, можно с большой уверенностью сказать о несовпадении используемых красок с датировкой. Важно уточнить, что «из-за наложения на основные линии титана линий бария, как правило, обязательна проверка присутствия титана методами элементного анализа» [1]. При применении рентгенофлуоресцентного анализа наличие многих пигментов мы можем только предположить, этот метод нельзя считать достаточным для точного определения пигментного состава. Но его быстрота и отсутствие разрушающего влияния на исследуемый объект является весомым достоинством.

Особенностью спектроскопических методов исследования при изучении предметов искусства является возможность получения быстрого результата и их эффективность. Они позволяют проводить исследования без повреждения произведений искусства. Также они могут быть применены к самым разным типам материалов – от картины до керамики или металла. Но наиболее эффективно и информативно эти методы работают в совокупности. Например, при проведении РФА мы видим присутствие

титановых белил в произведении, претендующем на конец XIX века. Посмотрев работу в УФ-излучении, видим, что анализируемый участок попал под реставрационное вмешательство. Таким образом, нельзя делать выводы на основе результатов только одного исследования, а изучать и анализировать совокупность результатов.

Спектроскопические методы исследования играют важную роль в изучении предметов искусства. Они позволяют определить элементный состав материалов, использованных в произведениях искусства, а также изучить их структуру, оптические свойства применяемых красящих веществ и их композиций, проводить качественные реставрационные исследования, более точно проводить атрибуцию. Благодаря этим методам мы можем узнать больше о процессах создания произведений искусства и пролить свет на историю их развития.

Список использованных источников:

1. Ю.Гренберг, С.Писарева Масляные краски XX века и экспертиза произведений живописи. Состав, открытие, коммерческое производство исследование красок. –М., 2010

2. Реставрационное исследование произведения. Неразрушающие методы. – URL: <https://medlec.org/lek4-16306.html> (дата обращения: 14.10.2023) – Текст: электронный.

3. Киплик Д.И. Техника живописи. Красочные материалы живописи. –М., 2002

4. Беленький Е.Ф., Рискин И.В. Химия и технология пигментов. –Л., 1974

5. Рерберг Ф.И. Краски и другие художественные современные материалы. –М., 1905

© Резцова С.А., 2023

УДК 769.91

ВИЗУАЛЬНЫЕ ПРИЕМЫ В СОВЕТСКИХ КИНОПЛАКАТАХ XX века

Решетова В.А.

Научный руководитель Дергилева Е.Н.

*Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования*

*«Российский государственный университет им. А.Н. Косыгина
(Технологии. Дизайн. Искусство)», Москва*

Прежде чем купить билет в кино, галерею или театр, первым делом на глаза попадает плакат – шрифтовое или художественно-иллюстративное тиражное издание, которое несет в себе краткую информацию о предстоящем событии или характере мероприятия. Главной отличительной чертой любого плаката является броский дизайн, с целью завоевать

внимание и заинтересовать зрителя в посещении какого-либо события. Плакат может быть политическим, рекламным, учебным, агитационным, художественным. В любом из этих случаев он должен привлечь внимание. На примере киноафиш можно проследить общую тенденцию использования определенных художественных приемов и творческий подход, во многом экспериментальный, заложивший фундамент образца тиражного искусства, которое мы можем наблюдать на сегодняшний день.

Наиболее интересный период с точки зрения плакатного искусства произошел в СССР в период с 10-х по 30-е годы XX века. Данное направление, как и многие другие виды искусства, в их числе архитектура, скульптура, фотография, живопись, театр и кинематограф, видоизменялись с молниеносной скоростью. Общее течение авангардистов захватывало практически все виды ремесленного и даже промышленного дела. Художники объединялись в творческие сообщества, в которых перенимали опыт друг друга, продвигали философию абстрактного искусства в массы и воплощали свои идеи в реальную жизнь. Первая половина XX века кардинально решила будущее эстетического и визуального облика данного периода, объединив в себе несколько основных характеристик, по которым можно легко распознать его – экспериментальный, эпатажный, разрушительный относительно традиционного искусства, взгляд на реальность, бунтарство в отношении консервативных, академических принципов изображения в пользу абстрактных.

Развитие кинематографического дела тесно связано с изготовлением киноафиш. Этот период приходится на 1908-1910 год XX века. Первый российский киноплакат, который сегодня относится к числу книжных памятников – к фильму «Стенька Разин», 1908 года. Его автор, Павел Ассатуров, использовал лубочную композицию в качестве основы и благодаря этому смог отразить ключевые сцены фильма. В центре внимания главный герой держит над головой княжну. Художник смог точно передать характер, силу и воинственный дух Стеньки через иллюстрацию. Афиша вызывает интерес и дает достаточно информации, чтобы понять основную линию сюжета и психологию взаимоотношений героев кинокартины в линии повествования. С этого киноплаката начинается череда экспериментов с цветом, формой, масштабом фигур, шрифтом и его расположением на бумажном полотне. Михаил Кальмансон и Петр Житков работали над кино плакатом в 1910-е годы. Они привнесли в плакатную графику яркий контраст, цветовые нюансы в композиции, от которых невозможно оторвать глаз. Данную особенность можно увидеть в работах «Истерзанные души» (реж. В. Касьянов, плакат, 1917); «Таинственное убийство в Петрограде» (плакат, 1917); «Дочь Анны Карениной» (реж. Александр Аркатов, 1916 г.).

Плакаты стали выглядеть еще более динамичными из-за диагонального расположения фигур на листе и выделенного портрета

главных героев. Поддерживает стремительное движение контрастный шрифт, нередко вписывающийся в основную композицию или, наоборот, перечеркивающий фон, забирающий внимание на себя. Киноплакат обретает вид полноценного литографического произведения искусства, знакомит зрителя с режиссерской задумкой.

Ситуация резко меняется с появлением промышленных возможностей печати политических плакатов в период Гражданской войны. К 1930-му году тиражирование киноафиш возросло, что привело к более структурированному, минималистичному изложению информации в разработке визуального образа афиш. Якову Руклевскому удалось добиться создания полноценной литографской мастерской, где единым фронтом стали трудиться художники. Они рисовали киноплакаты не только для Госкино, но для Госвоенкино, Белгоскино, Аменкино и многих других. Киноплакаты данного периода выделяются благодаря использованию акцентных цветов и геометрических фигур, которые объединяют информацию и создают ритм в композиции плаката. Данный прием можно наблюдать в работах Якова Руклевского «На зов города» (1925 г.); «Жена Статс-секретаря» (1928 г.).

Переворотом в плакатной графике стало применение фотоколлажа и фотомонтажа, которые стали применять Антон Лавинский и Александр Родченко. Сделано это было техникой автотипии – преобразования полутоновых изображений в штриховые при помощи оптических растров. Наиболее часто встречались комбинации рисунка и фотографий. Композиционные схемы становятся ассиметричными, наиболее интересными глазу. Важнейшей частью плакатного искусства помимо изображения является текст. Типографика в плакатном искусстве претерпевала всевозможные эксперименты с формой и комбинациями шрифтов. Наиболее частым приемом можно отметить деформацию текста и его нестандартного расположения внутри плаката. Этот прием можно отследить в работах «Прокаженная» (реж. О.Фрелих, 1928 г.); «Чья вина?» (в постановке реж. А. Андреева, 1924 г.). Чаще можно было встретить прием дублирования названия разными цветами, или наоборот, использование одного акцентного цвета, который объединял шрифты в единую композицию. Однако, фотомонтаж как техника полноформатной печати не была востребована, из-за отсутствия подходящей широкоформатной печатной аппаратуры. Художники перерисовывали плакаты вручную, позднее братья Стенберги придумали авторскую технологию отрисовки плакатов. Их работы максимально точно передают влияние авангардного течения в графическом искусстве. Шрифтовая композиция становится частью фона или создает дополнительную стену в композиции, что создает ощущение пространства, городской улицы или помещения внутри киноплаката. Именно в работах Стенбергов главные герои приобретают движение. Наиболее гармонично данный прием смотрится на афишах

«Человек с киноаппаратом» (реж. Дзига Вертов, 1929 г.); «Карандаш» (реж. Борис Цейтлин, 1928 г.); «Великосветское пари» (реж. Карл Фрелих, 1923 г.); «Весной» (реж. Михаил Кауфман, 1929 г.). Фотоколлаж привнес в культуру плакатного искусства не только эксперимент с формой, но и общую тенденцию, узнаваемый стиль.

Современное плакатное искусство XXI века перешло в цифровой формат и приобрело маркетинговый и коммерческий характер. Вследствие этого киноафиши стали выглядеть однотипно. Появились штампы в исполнении современного киноплаката, определенные стандарты изображения, которые дают понять зрителю, к какому жанру относится кинокартина, как будут выглядеть персонажи, место происходящих событий по сюжету фильма. Хотя современный плакат во многом изменился, самым востребованным приемом остается фотомонтаж, приемы которого были разработаны художниками прошлого.

Подводя итоги, хотелось бы сказать, что советский киноплакат – это уникальное явление в искусстве и зарождения дизайна. Русский авангард как одно из самых экспериментальных направлений в изобразительном искусстве на сегодняшний день является неисчерпаемым источником вдохновения. Художественные приемы, благодаря которым каждый плакат приобретает собственный характер и неповторимость, разрушает стереотипы о том, как должна выглядеть афиша. Современное переосмысление приемов фотомонтажа и рисунка позволяет кинематографу выделяться и создать в памяти зрителя более полное и точное впечатление о просмотренной картине, станет новым витком в истории плакатного искусства и дальнейшим развитием в области типографики, полиграфии и цифрового визуального дизайна.

Список использованных источников:

1. Бацманова А.И., Иванова Д.К. Искусство плаката в СССР // Бизнес и дизайн ревю. 2021. № 1 (21). С. 5.

2. Soviet Film Posters: 1924-1991: The Album / Советский киноплакат. 1924 -1991. Альбом (А. Е. Снопков, П. А. Снопков, А. Ф. Шклярчук)

3. Монтаж, фактография, эпос : производственное движение и фотография / Андрей Фоменко. - Санкт-Петербург : изд-во Санкт-Петербургского ун-та, 2007.

4. Советский киноплакат // МОСФИЛЬМ URL: «Советский киноплакат как отдельный вид искусства» – новый спецпроект НЭБ и «Мосфильм» (mosfilm.ru)

5. Гафарова С.Р. Что стало с киноплакатом // Бизнес и дизайн ревю. 2018. № 4 (12). С. 9

6. Герчук Ю.Я. Классики плакатного искусства: о творчестве братьев Стенберг // Декоративное искусство СССР. 1972. № 11. С. 22-23.

© Решетова В.А., 2023

Рябова А.А.

Научный руководитель Тихонова Ю.С.

*Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования «Санкт-Петербургский государственный университет
промышленных технологий и дизайна», Санкт-Петербург*

Дизайн компьютерных игр является важным аспектом, определяющим качество и привлекательность игрового процесса. Вместе с развитием технологий и различных аспектов геймдизайна, создатели игр постоянно стремятся усовершенствовать визуальные и функциональные аспекты игровых объектов, чтобы обеспечить более захватывающий и реалистичный игровой мир. Компьютерная игра – сложное произведение, включающее в себя одновременно несколько компонентов, что даёт широкое пространство для зашифровки знаков и смыслов.

В этой статье уделяется внимание дверям, как важной части дизайна компьютерных игр. Двери в играх являются неотъемлемыми элементами проектирования игрового пространства и выполняют несколько важных функций. Во-первых, они служат границей между различными игровыми зонами и обеспечивают переход между ними. Во-вторых, двери могут быть использованы для создания сюжетных моментов и повышения вовлеченности игроков в игровую вселенную. В-третьих, двери могут представлять собой интерактивные элементы геймплея, предлагая игрокам различные варианты действий и решения задач.

Процесс проектирования дверей в компьютерных играх требует учета нескольких факторов, таких как: дизайн дверей должен соответствовать общей эстетике игры и способствовать ее атмосферности. Например, в постапокалиптической игре стиль дверей может быть грубым и изношенным, тогда как в фэнтезийной RPG стиль дверей может быть более элегантным и украшенным. Функциональность дверей также имеет большое значение. Они должны быть достаточно интуитивными для игроков, чтобы они могли легко определить, какие двери можно открыть и какие нет. Кроме того, дизайн дверей может включать в себя использование различных механизмов открывания, таких как ключи, коды, электронный замок и другие интересные элементы игрового процесса. Наконец, двери могут быть также использованы для создания атмосферных эффектов. Например, звуковые эффекты при открывании двери могут усилить впечатление от игры и повысить эмоциональную реакцию игроков. Кроме того, двери могут быть визуально выделены с помощью особых деталей или освещения, чтобы подчеркнуть их важность и привлечь внимание игроков.

Создание виртуального мира в компьютерной игре – сложный и захватывающий процесс, который включает в себя несколько этапов и требует четкого планирования. От первоначальной концепции до финального запуска в разработке игры участвуют различные команды, включая гейм-дизайнеров, программистов, художников, музыкантов и тестировщиков, которые работают вместе, чтобы создать качественную игру для пользователей [1].

Дизайн дверей в компьютерных играх играет важную роль в создании атмосферы и визуальной привлекательности игрового мира. Каждая игра имеет свой уникальный стиль и настроение, и двери должны соответствовать этим параметрам. Без сомнений самые сложные этапы в разработке видео игр – создание освещения, графики, движка игрового процесса и не очевидной проблемой для любого разработчика являются именно двери. Об этом говорят сами создатели видео игр крупных студий. Без дверей сложно разграничить игровое пространство, а если попробовать совсем от них отказаться, то всё может принять неоднозначный оборот. Двери помогают создавать грамотные переходы из одной локации в другую, отсеки для навигации и для мобов, геймплейные пазлы и многое другое. Большинство из данных задач можно решить только с помощью работы с пространством, но если добавить закрывающийся проход, то всё будет эффективнее. Поэтому без дверей или их аналогов в большинстве случаев обойтись невозможно. Даже простые проходы без всего имеют свои ограничения и требуют проработки, несмотря на то, что это самый лёгкий подход [4].

В компьютерных играх существует множество различных типов дверей, каждый из которых имеет свои особенности и функциональность. Рассмотрим несколько наиболее распространенных типов дверей.

1. Обычные двери. Это самый базовый тип дверей, который наиболее часто встречается в играх. Они обычно служат простым переходом между различными игровыми зонами и могут быть открыты или закрыты. Обычно для открытия таких дверей требуется простое действие игрока, например, щелчок мышью или нажатие кнопки.

2. Запертые двери. Запертые двери требуют от игроков наличие определенного предмета или выполнение определенной задачи для их открытия. Это может быть поиск ключа или кода, решение головоломки или сражение с определенным противником. Такие двери предоставляют игрокам дополнительный уровень вызова и представляют собой сюжетный элемент игры.

3. Скрытые двери. Скрытые двери не всегда видны игроку на первый взгляд. Они могут быть скрытыми в стенах, полу или потолке, и требуют определенных действий или использования определенных предметов для их обнаружения и открытия. Такие двери могут предоставлять бонусные

ресурсы, секретные уровни или альтернативные пути в игре и стимулировать исследовательский аспект геймплея.

4. Таймерные двери. Этот тип дверей открывается только в определенное временное окно и предоставляет игроку ограниченное время для прохода через них. Такие двери могут быть использованы в играх с элементами гонки со временем или в играх с определенными сценариями, где игроку требуется быстрые реакции и стратегическое планирование.

5. Порталы. В некоторых играх двери могут быть заменены порталами – магическими или технологическими устройствами, которые перемещают игрока из одного места в другое. Порталы предлагают уникальные возможности для игрового процесса, например, перемещение в другую игровую область или телепортацию на большие расстояния.

Разработка дверей в компьютерных играх может иметь свои сложности, как с точки зрения дизайна, так и с точки зрения механики игры. Главная сложность в разработке дверей лежит в области погружения. Такая особенность часто встречается в играх по типу шутеров, например, Rainbow Six Siege (рис. 1а). Акцент направлен на камеру и на то, как она влияет на игровой процесс. Каждый проход через дверь – по сути, «бутылочное горлышко». Таким термином левел-дизайнеры называют места, которые геометрически и геймплейно концентрируют игровые действия. Чем больше в зоне видимости дверных проёмов – «горлышек», за которыми может скрываться противник, – тем более медленным и нервным будет геймплей. Закрытые проходы заставляют игроков «кемперить» – подолгу сидеть в засаде [3].



Рисунок 1 – а) «Дом Rainbow Six Siege»; б) «Побег из Таркова убежище»

Сама дверь является очень неудобным элементом, который мешает динамике локации, что сильно затрудняет штурм нужного здания. Если она открывается от игрока, она предоставляет противникам отличное место для засады. В то же время такой проход затрудняет обзор и возможности для игрока, который пытается проникнуть внутрь [2].

В некоторых играх двери работают реалистично, то есть открываются лишь в одну сторону – например, в Escape From Tarkov (рис. 1б). Тогда открывающаяся на себя дверь не только затрудняет обзор, но ещё и сбивает прицел, само оружие в руках – одним словом, подводит игрока во время штурма противника. Работая с такими дверями, приходится учитывать анимационный контроллер: далеко не во всех играх оружие в руках игрока адаптируется под колайдеры окружения – геометрические фигуру, выполняющие роль оболочки, с которой уже может взаимодействовать движок. Адекватно анимированное открытие створок возможно если только

с очень продвинутым контроллером. Двери должны иметь смысл в контексте игровой механики и предлагать интересные вызовы для игроков. Разработчики должны задуматься о том, какие действия или условия необходимы для открытия дверей, насколько это сложно или просто для игрока, и как взаимодействие с дверьми может влиять на игровой процесс.

Разработчики должны найти баланс между тем, чтобы сделать двери достаточно сложными, чтобы представлять вызов для игрока, но при этом не перегружать их слишком сложными головоломками или задачами. Двери могут быть путеводителями и помощниками в игре, но они не должны быть неосуществимыми преградами, которые отталкивают игрока. В случае, – например, в CS: GO (рис. 2а), в которой нет адаптации анимаций – если игрок открывает дверь на себя, его должно от неё оттолкнуть. Чтобы этого не произошло, ему нужно сделать шаг назад – в любом случае это крайне неудобно и отвлекает игрока от основного геймплея, отвлекая от погружения в игру [2]. Если двери «тонкие», а в игре не предусмотрена анимация адаптации оружия под окружение, то это может выдать позицию игрока, который стоит за ней, ведь модель оружия просто пройдёт сквозь дверь. Реализация физики и анимации дверей может быть сложной. Двери должны открываться и закрываться плавно и естественно, соответствуя физическим законам и анатомическим особенностям. Это важно для создания убедительного взаимодействия между игроком и окружающим миром. Но даже если убрать все двери и создать мир, состоящий из открытых проходов, то нужно решать фундаментальный вопрос, который важен для каждой из реализации дверей: какого размера будет этот проход? Можно заметить, что двери в играх зачастую больше реальных масштабов. Иногда они настолько большие, что это сразу бросается в глаза. Одной из причин такого увеличения является то, что чем шире проход, тем проще игроку будет пройти через него и не столкнуться со стеной. Столкновения просчитываются с помощью анимационных капсул – что-то вроде силового поля вокруг персонажа, которое обнаруживает его столкновение с другими предметами. Анимационные капсулы зачастую имеют простые сферические формы, потому что так легче обнаруживать простые объекты. Однако это так же значит, что эти формы не будут учитывать более мелкие детали, например, пальцы персонажа, а значит, если дверной проём будет недостаточно широким, рука героя рискует не засечь препятствия и просто пройти сквозь. То же самое может произойти с камерой, которую игра также рассматривает как физический объект. Таким образом, чем больше пространства, тем легче рассчитать время на столкновение, и тем меньше будет багов, связанных с прохождением сквозь твёрдые поверхности.

Анимация и взаимодействие игрока с дверью являются важными аспектами в разработке компьютерных игр. Они играют решающую роль в создании убедительной игровой среды, которая захватывает воображение игроков и углубляет их погружение в виртуальный мир. Естественно,

проблема масштаба никуда не исчезнет, если закрыть проход физической дверью, появится много других. Чтобы понять, с чем придётся столкнуться, для начала нужно определиться, каким образом створки будут открываться. Автоматические слайдеры, которые открываются при приближении игрока – самый простой вид двери с точки зрения анимации и дизайна (рис. 2б). Такие объекты ни с чем не взаимодействуют, не требуют дополнительной анимации персонажа или отрисовки промежуточного состояния, они либо открыты, либо закрыты. При таком подходе всё довольно легко как минимум с технической точки зрения: нужна только анимация двери и настройка вокруг неё триггер области, которая будет реагировать на приближение игрока или NPC, а после открываться [4]. Слайдеры удобные и решают все вопросы зональности, не требуют дополнительного пространства, но нужно объяснить, почему и как они слайдятся, а ещё, как они открываются и закрываются. Зачастую, если сеттинг не sci-fi, лучше не делать автоматически закрывающиеся двери. Кроме того, автоматические слайдеры позволяют поддерживать единый темп игры, что часто идёт экшенам в фантастическом сеттинге. Игрок не тратит время на их открытие, всё, что ему нужно, так это просто вписаться в проход, не отвлекаясь от анализа локации или же сюжетного диалога [3].

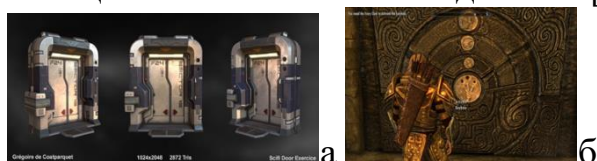


Рисунок 2 – а) пример автоматического слайдера; б) открытие двери при нажатии кнопки в Skyrim

Если темп нужно наоборот замедлить, то оптимальным вариантом будет открывать двери по нажатию кнопки (рис. 2б). Кнопка в таких дверях одновременно и условность, которую мы обозначаем фактом нажатия клавиши игроком, и непосредственно объект. Это может быть вписано в мир игры, например, как в Morrowind, Oblivion или Skyrim, где такие двери выступают в качестве невидимого триггера. Такие проходы тоже могут работать по типу слайдера, а могут имитировать обычные реалистичные створки. Преимущество слайдеров в том, что игроку всё ещё не нужно напрямую взаимодействовать с самой дверью, а это значит, что не придётся делать лишние анимации. Но как будет выглядеть открытие, всё равно нужно продумать: с какой скоростью она будет открываться, опасна ли она, куда она ведёт и нужно ли её как-то по-особенному выделять. Все эти вещи ложатся на плечи гейм-дизайнера, именно он обосновывает, как и почему это должно быть в игре. Но сделать красиво и достоверное – не менее важная работа. Во-первых, всё должно соответствовать базовым принципам анимации, во-вторых, вписываться в сеттинг игры. Логично, что дверь космического корабля и слайдер в японском стиле прошлых столетий должны иметь два совершенно разных подхода.

Если в маленьких играх такие детали можно опускать, то в AA и Triple проекты таких допущений иметь не должны. С другой стороны, для обычной деревянной двери всё же желательно сделать анимацию для получения обратной связи, что в играх один из столпов успеха. Любое игровое взаимодействие даёт эту возможность, а дальше всё зависит от жанра и желаемого игрового опыта. Например, в хоррорах типа *Outlast* медленным взаимодействием с дверьми,жатием правой кнопки, потянуть – всё это нужно для возникновения и усиления страха.

И всё же, если игра идёт по пути имитации взаимодействия, то жест толкания двери не единственное, что нужно продумать при разработке игры. Все поверхности как бы прозрачны, пропускают всё и не имеют никакой физики, поэтому объектам нужно присваивать коллизию, а каждое столкновение просчитывается отдельно. Вне контекста такие детали кажутся мелочью, но в любой, даже не крупной, игре их сотни, если не тысячи, поэтому особенности взаимодействия оружия и дверей часто проще не просчитывать, а обыгрывать анимацией, например, персонаж должен убрать всё за спину и только потом достать снова. Кроме того, сама по себе анимация обычной двери – задача рангом выше, чем анимация слайдера. Разработчик должен понимать – в какую сторону должны открываться створки, сколько для этого нужно свободного пространства, сможет ли дверь потом закрываться сама или нужно оставить возможность игроку самому её закрывать. В зависимости от того, какая будет дверь, нужно будет разбираться с такими вещами, как правильное расположение при помощи *Pivot Point*, и оно должно находиться со стороны петель [3]. Важно понимать, как разбить дверь на несколько кусков: если анимация объекта должна складываться из трёх кусков, возможно их надо будет выгрузить, как три разных объекта, для работы с анимацией в дальнейшем.

Двери также могут не открываться, могут сами разблокироваться дальше по сюжету, а могут быть просто частью текстуры стены как изображение. Если есть и те и те, то нужно дать игроку понять разницу между активными дверьми и простым изображением. Для этого обычно делают цветовой индикатор, который подсвечивает активный предмет, при наведении на него курсором, или нужно попробовать по взаимодействовать с дверью, чтобы понять её статус. Также может последовать какое-то обоснование, что дверь закрыта или персонаж просто сам скажет, что прохода там нет. Даже для нереалистичной двери нужно проделать много работы: от анимации до понимания её функции, озвучки. Но самое сложное – сделать что-то реалистичное. На первый взгляд, открытие двери может показаться очень простым действием, но если разобраться, оно состоит из множества мелких деталей. Персонаж должен взяться за ручку, которая физически не существует, повернуть её, открыть дверь, перехватиться за ручку с другой стороны, закрыть дверь - только это займёт неделю работы аниматоров, это без учёта времени программистов, которые напишут, как

это работает, гейм-дизайнеров, которые должны обосновать, зачем игроку вообще открывать дверь, левел-дизайнеров, которые поставят эту дверь туда, куда необходимо.

Существуют игры, в которых геймплей стремится к максимальному реализму, любая нереалистичная деталь может разрушить цельность проекта. В основном к этому стремятся игры по типу интерактивного кино. В таких проектах, когда игрок нажимает на кнопку, чтобы открыть дверь у него отнимают контроль, показывая небольшую кат-сцену, в основе которой лежит мокап [3]. Плюс такого подхода – выглядит очень реалистично, минус – у игрока отнимают контроль, что его явно не радует. Чтобы минимизировать негатив, можно вместо кат-сцен использовать очень подробную анимацию, просчитать каждое малейшее движение персонажей, запускать эту последовательность при каждом взаимодействии с дверью. В эту пару секунд игрок всё равно не будет управлять героем, но анимация будет гармоничнее интегрироваться в геймплей, чем кат-сцены, хотя это создаст немало проблем: персонаж может находиться в разном эмоциональном и физическом состоянии во время напряжённой или при спокойном исследовании комнаты, герой может по-разному открывать дверь и с разной силой. Мало просто поместить дверь на уровень, нужно просчитать огромное количество самых разных игровых ситуаций: откроется ли дверь в стелс-режиме или для этого обязательно придётся встать в полный рост, будет ли звук, как реагируют на это враги, в курсе они о существовании дверей, взаимодействуют ли они с дверью или остаются в своей зоне и ещё огромное множество подобных переменных.

Список использованных источников:

1. Шрейер, Д. Обратная сторона индустрии. Пер. М. : «Бомбора», 2021. 234 с.
2. Куандыков, Д. Как устроены двери в шутерах: [Электронный ресурс]. URL: <https://dtf.ru/gamedev/97518-kak-ustroeny-dveri-v-shuterah> (дата обращения: 06.05.2023).
3. Мощенко, О. Профессиональный словарь CG терминов и сленга: [Электронный ресурс]. URL: <https://dtf.ru/gamedev/167345-professionalnyy-slovar-cg-terminov-i-slenga> (дата обращения: 06.05.2023).
4. Афанасьева Н. «Двери». [Электронный ресурс]. URL: <https://daily.afisha.ru/brain/19096-dveri-eto-otstoy-razrabotchiki-rasskazali-o-samom-slozhnom-v-sozdanii-igry/> (дата обращения: 06.05.2023).
5. Алекс. Самые запоминающиеся двери в компьютерных играх. [Электронный ресурс]. URL: <https://dzen.ru/a/Y3vbNNw8yhOtQVD8> (дата обращения: 20.10.2023).

© Рябова А.А., 2023

КОМИКСЫ ХЕРЛУФА БИДСТРУПА

Сабурова В.Д.

Научный руководитель Шеболдаев А.С.

*Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования*

*«Российский государственный университет им. А.Н. Косыгина
(Технологии. Дизайн. Искусство)», Москва*

Человечество с давних времён изображало различные истории, используя графику. Мы видим это в наскальных рисунках, повествующих о бытовой жизни, совершаемых обрядах, охоте древних племён, в египетских иероглифах, греческих фресках.

Знакомый нам вид «комикс» возник ещё в средние века. В связи с большим количеством малообразованных людей, не умеющих читать, стало популярно изображение библейских сюжетов в виде ряда картинок, фресок, гравюр, передающих ключевые моменты события. Так, например, во Флоренции на воротах Флорентийского баптистерия изображена история Каина и Авеля, опьянение Ноя, встреча царя Соломона с царицей Савской.

В Японии же первое упоминание о сатирических и юмористических картинках относится к 12 веку. Зачастую изображались животные, отражающие привычки, поведение людей. В монастырях переписывались поэтические сборники, суть которых заключалась в стремлении «поймать момент непостоянства жизни». Многие произведения приходилось комментировать, пояснить читателя, в это время рисунок пришёл на помощь сложному, непонятному тексту. Лишь после окончания самоизоляции страны японский комикс начал принимать вид, знакомый всем нам сейчас.

Таким образом, комиксы – это не только развлекательная литература, зачастую комиксы затрагивают важные социальные темы, объединяя графическое и словесное искусство. Работа художника не проста, ведь он должен заинтересовать зрителя не только сюжетом, но и увлечь графикой, стилем, выразительностью художественного языка.

В современном мире комиксы разделяют на американскую, европейскую и японскую школы.

Американский комикс создавался, прежде всего, для детей и подростков. Поэтому его главной отличительной чертой являлась жесткая типизация героев. Персонажи были однозначными и понятными. Визуальное исполнение было красочным и сразу цепляло взгляд читателя. Упор делается на реалистичные цвета, которые скорее передавали динамику сюжета, чем отражали настроение сцены. Конечно, эмоции в этой стилистике не игнорируются: они достигаются балансом цвета и света и насыщенностью тех или иных оттенков.

О японском комиксе (манге) распространены предубеждения, что манга – это что-то детское и несерьёзное либо, напротив, – ужасное и развращающее. Такие стереотипы в корне неверны. Этот вид комиксов, конечно, может говорить на совершенно любые темы. Важным аспектом манги является глубокая эмоциональная и психологическая проработка персонажей и сюжета. Зачастую японские художники в работе пользуются только тушью, отчего эмоциональность сцены достигается не цветами, а проработкой мимики персонажей.

Европейский комикс во многом идёт вразрез с ценностями американской школы. В Европе комиксы публикуются в твердом переплете, а относятся к ним как к полноценным книгам. Европейские комиксисты чаще экспериментируют с материалами: в ход могут идти не только чернила, но и акварель, и даже масло. А вот визуальный стиль делится на два течения: одни идут по пути упрощения, другие опираются на основы классических иллюстраций. Приверженцам примитивного стиля используют свободу карикатурности. Простота линии и формы помогают им легко обозначить личные особенности персонажей и без усилий выразить движение в кадре. А вот вторая категория европейских комиксистов отдает предпочтение деталям, каждую отдельную страницу комикса подобных художников можно воспринимать как цельное художественное произведение.

Херлуф Бидstrup – датский художник-карикатурист и общественный деятель, автор свыше 5 тысяч рисунков. Его можно назвать последователем европейской школы комиксов, его стиль был прост и понятен читателю, его особая красота таилась в лёгкость линий и их остроте движения, эмоциях. Творчество карикатуриста четко разделяется на две части, одна из которых – юмор, а другая – политическая сатира. По этому поводу сам Бидstrup говорил: «Считают странным, что во мне будто бы уживаются две личности. Но я могу сказать, что никакой раздвоенности во мне нет. Возможно, имеются две половинки, но они как раз и составляют единое целое».

Первое образование Херлуф получил в семье, так как его отец был маляром-художником, он был и его первым критиком и учителем, расширял кругозор сына рассказами о других странах. После окончания школы, в 1931 году Херлуф поступил в Копенгагенскую королевскую Академию художеств. По вечерам Бидstrup рисовал углем натурщиков, в свободное время делал бытовые зарисовки людей в движении. В его кармане всегда был небольшой блокнот, и он заполнял его тем, что попадалось на глаза. Сам Бидstrup говорил, что рисует с тех пор, как помнит себя. Если только в его руки попадал карандаш или кусок мела, он тут же начинал рисовать, а порой «рисовал», даже не имея ничего. Ещё в школьные года он понял силу комического восприятия карикатур, убедившись, что смех – его союзник. Развивая в себе эту способность, он развлекал учеников и преподавателей, делая наброски на классной доске.

По окончании академии в 1935 году он подрабатывал художником в рекламе велосипедных гонок. В 1936 году ему предложили временно замещать художника в правительственной газете «Сосиал демократен», для которой он создавал карикатуры с антифашистским подтекстом. После успешной публикации в нескольких воскресных номерах газеты его рисунков, их стали помещать в газете каждое воскресенье. В 1943 году художник вступил в запрещенную в Дании Коммунистическую партию и начал рисовать для ее нелегальной газеты «Ланд ог фольк». Его карикатуры также печатались массовым тиражом в виде открыток. Вырученные от их продажи деньги поступали в фонд партии. Одновременно с нелегальной работой для Компартии Бидstrup посылал рисунки и в «Сосиал демократен»

Бидstrup был убеждённым коммунистом и считался в СССР прогрессивным художником, потому что в своих карикатурах обличал капиталистический Запад. Он неоднократно посещал Советский Союз. Альбомы с репродукциями его работ выходили в нашей стране массовыми тиражами. В советских газетах, в первую очередь – в главных газетах СССР «Правда» и «Известия», на первых страницах помещались его актуальные карикатуры и рисунки. Рисунки Херлуфа Бидструпа были выставлены в Государственном музее изобразительных искусств имени А.С. Пушкина в Москве и в Государственном Эрмитаже в Ленинграде (ныне Санкт Петербург). В 1964 году он стал лауреатом Международной Ленинской премии «За укрепление мира между народами». На Дальнем Востоке и сегодня несет боевую вахту российский пограничный корабль «Херлуф Бидstrup».

Бидstrup никогда не был аполитичным, он считал, что карикатуры способны выражать его мнение и отношение к происходящему. Именно поэтому его работы отображали злободневные темы. Но, помимо подобных историй, у художника много «незамутнённых» исключительно жизненных и жизнерадостных комикс-рассказов. Это истории о влюблённости, забавные рассказы на грани анекдота, комиксы о детях и животных.

Говоря о стилистических особенностях творчества Бидструпа, следует отметить, что он не использует в своих картинках текст, отчего его комиксы полностью интернациональные. Его стиль отличался яркой экспрессивностью, использованием графических приемов для усиления эмоциональной нагрузки карикатур. Он использовал простые, выразительные линии, отчего эмоции и мысли персонажей чётко передавались и были понятны читателю. Бидstrup умел выбрать идеальных персонажей, подходящих для карикатур. Он всегда изображает типичного представителя того или иного слоя общества, со всеми чертами его характера и стиля жизни. Именно эти детали придают карикатурам Херлуфа Бидструпа уникальную правдоподобность и реалистичность.

Херлуф Бидstrup внёс огромный вклад в формирование современного комикса, будучи одним из самых известных художников-карикатуристов своего времени. Его комиксы до сих пор остаются актуальными и смешными, привлекая читателей разных возрастов.

Список использованных источников:

1. Стили рисования какие бывают: Стили рисунков 16.10.2023
2. И все-таки они разные: стили рисования в комиксах 16.10.2023
3. Херлуф Бидstrup 16.10.2023
4. Нестареющие карикатуры Херлуфа Бидstrupа 16.10.2023
5. «Возникновение и развитие манга» Дмитрий Проханов. Научный журнал «МЕДИАальманах» 16.10.2023
6. Херлуф Бидstrup. Рисунки. В четырех томах, издательство «Искусство». Москва 1969

© Сабурова В.Д., 2023

УДК 655.262.2+ 528.9

**АКТУАЛЬНОСТЬ ИНТЕРАКТИВНЫХ КАРТ
ТЕРРИТОРИАЛЬНЫХ БРЕНДОВ**

Сарайкина Н.А., Карпулева А.А., Манцевич А.Ю.
*Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Российский государственный университет им. А.Н. Косыгина
(Технологии. Дизайн. Искусство)», Москва*

Территориальный брендинг – это процесс создания и продвижения уникального образа территории с целью привлечения инвестиций, туристов и улучшения экономического развития региона. В данной статье представлено: существующие интерактивные карты, а также графический дизайн интерактивной карты города Томска. Рассмотрены преимущества и недостатки интерактивных карт.

Актуальность данной темы обусловлена растущим спросом на создание территориальных брендов городов, так как туризм России набирает всё большую популярность. Но туристический сервис сталкивается с проблемами, связанными с визуализацией информации о территории и о её достопримечательностях. Визуализация информации играет ключевую роль в повышении доступности и понимании о городах, их исторически-культурном наследии, уникальных местах и рекреационных зонах, что способствует развитию туризма, городской инфраструктуры, а также улучшению качества жизни горожан.

Одним из наиболее привлекательных элементов территориального бренда являются интерактивные карты – современные инструменты, которые позволяют на небольшом формате показать достопримечательности города и помогают туристам быстрее

сориентироваться в новом месте. Интерактивная карта может существовать в электронном или полиграфическом формате, а также бывает разных видов: электронная, печатная, карта с аудиогидом или карта, имеющая элементы игры. У них есть много плюсов, одним из которых является удобство использования: такие карты позволяют быстро найти нужную информацию, благодаря понятному графическому дизайну.

В контексте веб-дизайна, проблемы визуализации информации о территории могут быть связаны с выбором и использованием эффективных способов представления данных на веб-страницах. В частности, это касается вопросов выбора оптимальных форматов и типов карт, иконок и пиктограмм, текстовых описаний и фотографий достопримечательностей. Также следует учесть вопросы адаптации информации для мобильных устройств, так как большинство пользователей предпочитают использовать приложения на смартфонах и планшетах. Это включает в себя вопросы адаптивного дизайна отображения информации на разных устройствах, а также вопросы оптимизации скорости загрузки данных и работы приложения в целом.

Одним из удачных примеров является карта Барселоны (рис. 1а). Данная карта представлена в двух вариантах: общий вид города и отдельные районы (рис. 1б). Её особенностью является использование стилизованных иллюстраций, а также акцентирование внимания туристов на достопримечательностях. На карте используются крупные названия мест и улиц, что позволяет пользователям быстро добраться до нужных точек на карте.



Рисунок 1 – а) общий вид карты, б) карта отдельного района Барселоны

В качестве другого примера была рассмотрена карта Будапешта (рис. 2а), которая выполнена в минималистичном стиле, но при этом остается информативной и многофункциональной. Данная карта существует, как в электронном виде, так и в формате брошюры (рис. 2б). Недостаток карты в том, что главные объекты на ней не подписаны, так как эта деталь может усложнить поиск того или иного места, особенно для туристов, которые в первый раз посещают в этот город.

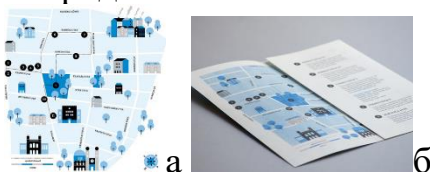


Рисунок 2 – а) общий вид карты Будапешта, б) карта на мокапе

В России одним из популярных туристических приложений является ИЗИ ТРЕВЕЛ (IZI TRAVEL) – бесплатный мобильный сервис для путешественников, который предлагает широкий спектр функций, включая интерактивные карты и инструменты для планирования поездок. С помощью этого приложения пользователи могут просматривать карты городов, искать и бронировать отели, арендовать автомобили, покупать авиабилеты и многое другое. Одной из ключевых особенностей приложения IZI TRAVEL является его интерактивная карта.

Карта Ярославля является ещё одним успешным примером интерактивной карты в России (рис. 3а). Она содержит ключевые достопримечательности города, информацию о его истории и культуре, главных улицах города, а также о местах, где можно отведать местную кухню и приобрести сувениры. Иллюстрированная карта Ярославля должна помочь туристам лучше понять и оценить богатство и красоту этого города.



Рисунок 3 – а) иллюстрированная карта Ярославля (фрагмент); б) интерактивная карта города Томска (фрагмент)

После анализа интерактивных карт разных городов были выявлены их сильные слабые стороны. Преимущества интерактивной карты:

- имеют привлекательный и интуитивно понятный интерфейс, который упрощает навигацию по приложению;

- позволяют пользователям легко находить интересующие их места;

- позволяют просматривать информацию о туристических точках и достопримечательностях городов.

К недостаткам можно отнести следующее:

- нет возможности работать с картой при отсутствии доступа в Интернет;

- некачественный дизайн UX (дизайн пользовательского опыта) функции приложения может быть сложным в использовании;

- неточные геолокации интерактивных карт городов могут вызвать неудобства у пользователей.

Исходя из проведенного анализа можно сделать вывод о том, что при создании интерактивной карты нужно учитывать многие факторы: отсутствие интернета, разный возраст пользователей, анализ уникальных и отражающих город мест.

В марте 2023 года от Музея славянской мифологии города Томска поступил запрос на создание дополнительных интерактивных элементов к уже существующим маршрутам по «заплаткам города Томска» в приложении IZI Travel. «Заплатки» – это керамические плитки, которые

были разработаны студентами томского университета, и расположены рядом с исторически важными объектами и местами города. Существует несколько маршрутов, по которым турист может пройти и познакомиться с историей.

Был разработан графический дизайн полиграфической карты, в которой указан маршрут экскурсии, выделены основные достопримечательности города, которые могут встретиться по пути, а также места, где можно приобрести сувениры и поесть (рис. 3б).

В результате исследования были учтены сильные и слабые стороны интерактивных карт. Вместе с картой по «заплаткам города Томска» в наборе находятся наклейки и карточки с информацией о «Заплатках», что делает карту рассчитанной на разную целевую аудиторию. На карте также есть QR-код, который ведёт в приложение IZI Travel, в котором турист может послушать подробную информацию про «Заплатку». А для тех, у кого нет доступа в Интернет, могут прочитать всю информацию на карточках, которые прилагаются к карте, тем самым делаю карту уникальной, многофункциональной и интерактивной.

В заключении можно говорить о том, что в настоящее время интерактивные карты – востребованный инструмент для продвижения территориальных брендов. Они позволяют представлять наиболее полную информацию о территории в удобном и доступном формате, что способствуют повышению её привлекательности для туристов, инвесторов и жителей. В связи с этим, графический дизайн и внедрение интерактивных карт становится актуальной задачей для территориальных брендов.

Список использованных источников:

1. Краснопевцева К. С. Классификация интерактивных карт как одного из видов интерактивной инфографики / К. С. Краснопевцева // РГУ им. А.Н. Косыгина. – 2020. – №108 (18). – С. 1–5.

2. Надыров И. О. Описание концепции интерактивной карты / И. О. Надыров // Вестник СГУГиТ. – 2011. – № 1 (14). – С. 62–68.

3. Лаптев В. В. Тематическая картография как особое направление информационного дизайна / В. В. Лаптев // Динамика современного мультикультурализма. - 2014 . - №3 (16). - С. 87

4. Лопатко Р. Н. Применение интерактивных карт // Москва: Конструкторское бюро, 2018. №4. С. 22-28.

5. Важенина И. С. Имидж и репутация территории как основа продвижения в конкурентной среде // Маркетинг в России и за рубежом. – Эксмо, Екатеринбург, 2006. – С. 98.

© Сарайкина Н.А., Карпулева А.А., Манцевич А.Ю., 2023

ДИЗАЙН ВИЗУАЛЬНОГО НАРРАТИВА В КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ НА ПРИМЕРЕ RPG ЖАНРА

Святенко А.С.

Научный руководитель Тихонова Ю.С.

*Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования «Санкт-Петербургский государственный университет
промышленных технологий и дизайна», Санкт-Петербург*

В последние годы игровая индустрия заметно развивается, и компьютерные игры становятся все более сложными и захватывающими. RPG-игры являются одним из самых популярных жанров, они предлагают игрокам уникальную возможность погрузиться в разнообразные фантастические миры, исследовать их, выполнять задания и развивать своих персонажей. Научная статья посвящена исследованию дизайна визуального нарратива в компьютерных играх, с фокусом на жанре ролевых игр (RPG).

Визуальный нарратив в компьютерных играх – способ представления и рассказа истории через графические элементы, включая персонажей, локации, предметы, эффекты и анимации. Он играет важную роль в создании атмосферы игрового мира и вовлечении игрока в сюжет. Дизайн визуального нарратива в RPG-играх требует особого внимания, поскольку игрок проводит в игре значительное время и непосредственно взаимодействует с графическими элементами. Цель данной статьи заключается в анализе и изучении особенностей дизайна визуального нарратива в RPG-играх на примере нескольких популярных представителей жанра и изучение роли влияния игрового процесса и вовлеченность игрока. Будет проведено исследование различных аспектов визуального нарратива, такие как стиль графики, дизайн персонажей и локаций, использование эффектов и света, а также влияние дизайна на игровой опыт и вовлеченность игрока.

Изучение дизайна визуального нарратива в RPG-играх имеет важное практическое значение для разработчиков. Правильное использование визуального нарратива может значительно улучшить впечатление игрока, сделать игровой мир более убедительным и запоминающимся. Это особенно важно в RPG-играх, где игроки ожидают погрузиться в уникальный фантастический мир и взаимодействовать с интересными персонажами, а также влиять на сюжет своими действиями. Разработчикам необходимо принимать во внимание множество факторов, таких как потребности целевой аудитории, стиль и тематика игры, ограничения технических возможностей и бюджета. Успешный дизайн визуального нарратива требует грамотного сочетания элементов графического дизайна, цветовой палитры, композиции и анимации. Сегодня компьютерные игры поражают своими

визуальными эффектами, фотореалистичными изображениями и захватывающими мирами. Вместе с развитием графических технологий появилась возможность передать эмоции и настроение через визуальный язык игры. От детально проработанных лиц персонажей до спецэффектов, визуальный нарратив игры стал мощным инструментом, способным создать глубокую эмоциональную связь между игроком и виртуальным миром.

Дизайн визуального нарратива в компьютерных играх – процесс создания эстетического и смыслового опыта для игрока через визуальные элементы игры [1]. Он включает в себя разработку и выбор графических стилей, дизайн персонажей, игровых уровней, элементов интерфейса и других аспектов, которые помогают рассказать историю и передать эмоции. Визуальный нарратив в компьютерных играх играет роль в создании атмосферы игрового мира и передаче информации игроку. Он может использоваться для рассказа истории, создания настроения и эмоций или передачи важной игровой информации. А так как RPG – игра, в которой игроки берут на себя роли персонажей в вымышленном сеттинге, то нарратив играет неотъемлемую роль в игровом процессе.

Визуальный нарратив в компьютерных играх может быть реализован разными способами, включая статичные картинки, реплики, анимированные сцены, промежуточные видеоролики, интерактивные элементы или динамические эффекты. Реплики – самая ранняя подача нарратива в компьютерных играх. Человеку достаточно пару слов, чтобы перенестись в мир игры, но чем стремительнее развиваются технологии, тем сложнее передавать идеи. С каждым годом мы стараемся упростить и сделать передачу информации все быстрее, поэтому реплики стали менее важными. Они могут быть использованы для создания сложных и многогранных историй, но они также могут быть сложными для восприятия и вызывать скуку в маленьких платформах. В классических RPG, вроде Pillars of Eternity, игроков постоянно заставляют читать. Но часто бывает, что при чтении длинного текста, человек отвлекается и уже не так сильно погружен в визуальную часть игры. Чтобы исправить это, разработчики выделяют текст цветом, добавляют анимацию или интересную интерактивность. В игре Fallout цвет текста показывает правильность вашего поступка, когда вы пытаетесь что-то украсть, то текст описания предметов подсвечен красным (рис. 1). Также возможно выделение посредством шрифта, в игре Undertale высказывания разных персонажей обозначаются разными шрифтами или анимацией текста.



Рисунок 1 – Диалог персонажей в игре Undertale

В The Elder Scrolls есть книги, которые повышают характеристики персонажа при их прочтении, что гарантирует их открытие. В Maginary разработчики придумали механики взаимодействия с текстом, такие как подуть в микрофон, чтобы сдуть текст, и постепенное затемнение экрана. Когда вы создаете игру и добавляете в нее историю и предысторию, то хотите, чтобы игроки получали удовольствие от этой информации и обращали на нее внимание. Это означает, что, когда они сталкиваются с частью, где персонажи разговаривают или им нужно что-то прочитать, это должно быть так же весело и увлекательно, как когда они исследуют или решают головоломки.

Окружение также может быть использовано для передачи истории и создания атмосферы в игре. Но все должно восприниматься не как набор картинок. Правильное построение сцены очень многое может рассказать о предыстории. Выделяются несколько функций игрового окружения; ограничить и направить движения игрока, указать границы симуляции и возможности, усилить и сформировать идентичность игрока, предоставить нарративный контекст. Ограничение и направление движения игрока осуществляются с помощью «физических» объектов, таких как стены и лестницы, а также с помощью так называемой «игровой экологии», которая напрямую зависит от правил конкретной игры [2], например, это может быть расположение врагов или подбираемых предметов в боевике. Границы симуляции и возможности игрока указываются с помощью преимущественно визуальных намеков: подсвеченный силуэт бутылок на столе даст понять, что с этими объектами можно взаимодействовать (забрать, разбить или выпить). Говоря о нарративном контексте, геймдизайнеры Маттиас Ворч и Харви Смит в своем докладе «Что здесь произошло?» [3] приводят следующий список деталей, которые можно передать через окружение: история того, что произошло в этом месте, кто здесь живет, условия их жизни, что может произойти далее, функциональное предназначение вещей, настроение. В повествовании об окружающей среде большое внимание уделяется вовлечению и активному участию игрока. Хотя создатели игры могут тщательно проработать дизайн сеттинга, в конечном итоге игрок должен исследовать и интерпретировать обнаруженные элементы в окружающей среде. Способность интерпретировать эти детали является важнейшим аспектом повествования об окружающей среде, поскольку она учитывает индивидуальные точки зрения и понимание. Например, игрок может наткнуться на последствия катастрофического события, но игра явно не раскрывает особенности этого события напрямую.

Рассмотрим Окружение в God of War по мере прохождения сюжета мы встречаем Храмы Йотнара. В них находится триптих (три резные деревянные панели), рассказывающий истории великанов в данном сеттинге игры. Эти святыни разбросаны по всей игре и часто раскрывают

важные события прошлого или пророчества будущего. Храмы можно рассматривать как своего рода «книжку-картинку» (рис. 2). Если присмотреться к изображениям, то начинают формироваться отрывки из повествования.



Рисунок 2 – Сцена из игры God of War

Все это позволяет назвать повествование через окружение одним из наиболее органичных нарративных приемов в компьютерных играх. Но не стоит забывать и про другие способы, в визуальном нарративе огромную роль играет дизайн персонажей. Дизайн персонажей передает информацию о характере, мотивациях и истории героя, а также влияет на взаимодействие и эмоциональную связь с игровым миром. Эффективный дизайн персонажей должен отражать игровую механику и жанр игры. Дизайн персонажей также может использоваться для создания эмоциональной связи между игроком и персонажем. Внешний вид, манеры и анимация персонажа могут вызывать эмпатию и сострадание, создавая более глубокую связь с игроком. Персонажи могут иметь разные физические черты, одежду, голосовое сопровождение и речь. Более того, дизайн персонажей может быть использован для поддержки визуального нарратива, особенно в играх с сильной сюжетной составляющей. Персонажи могут иметь уникальные внешние черты, которые отражают их характер, историю и внутренний мир. Они также могут проходить эволюцию и изменяться в соответствии с сюжетной линией игры, что помогает рассказать историю и продвигает визуальный нарратив в игре. В BioShock Infinite главный герой, Букер ДеВитт, имеет характерный дизайн, который непосредственно связан с его прошлым и историей. Он одет в старомодный костюм, соответствующий времени, в котором происходит игра (1912 год) [4]. Это создает ощущение аутентичности и помогает игроку погрузиться в атмосферу игрового мира. Дизайн Букера также отражает его характер и опыт (рис. 3). Он имеет шрам на лице, что указывает на то, что он прошел через трудные испытания и сражения. Это придает ему более реалистичный и сложный образ.



Рисунок 3 – Сцена из игры BioShock Infinite

Детали дизайна персонажа также могут служить символическими элементами, которые передают историю и тематику игры. Например, в BioShock Infinite на запястье Букера видно татуировку с числом «AD» (Anna DeWitt), что намекает на его связь с главным сюжетным поворотом игры. Визуальные элементы дизайна служат не только эстетической функцией, но

и являются важными составляющими в рассказе истории, создании атмосферы и передаче эмоций.

Данная статья может быть полезна разработчикам компьютерных игр, исследователям в области геймдизайна, а также всем, кто интересуется нарративными аспектами компьютерных игр, и желает лучше понять, как визуальный нарратив влияет на игровой опыт и вовлеченность игрока в игровой мир. Следует отметить, что дизайн визуального нарратива в компьютерных играх играет критическую роль в создании погружающегося и эмоционального игрового опыта. Он не только рассказывает историю и передает информацию игрокам, но и помогает создать атмосферу и передать эмоции. Визуальный нарратив использует графические элементы, дизайн персонажей, реплики, окружение для создания виртуального мира, который захватывает внимание и впечатляет игроков. С появлением современных технологий и возможностей, разработчики игр имеют все больше свободы в создании визуального нарратива, что позволяет им создавать удивительные и неповторимые игровые миры. Визуальный нарратив имеет огромный потенциал для исследования и экспериментирования, позволяя разработчикам выразить свою креативность через визуальные элементы. Однако, успешный дизайн визуального нарратива требует внимательного изучения аудитории игры и тщательного планирования. Необходимо учитывать вкусы и предпочтения игроков, чтобы создать визуальный нарратив, который будет максимально эффективно коммуницировать с ними и увлекать их виртуальным миром. Разработчики могут использовать полученные знания и рекомендации для создания более привлекательных и качественных игр, а исследователи смогут продолжить изучение данной темы в контексте других жанров и игровых аспектов.

Ожидается, что результаты данного исследования помогут расширить наше понимание о визуальном нарративе в компьютерных играх, а также направят внимание на новые направления для дальнейших исследований в этой области. И, в конечном счете, это положительно скажется на развитии игровой индустрии и создании лучших игровых проектов для наслаждения игроками.

Список использованных источников:

1. Herman D. Histories of Narrative Theory (I): A Genealogy of Early Developments // A companion to narrative theory /ed. by J. Phelan, P.J. Rabinowitz. Malden [a. o.]: Blackwell Publishing, 2006.

2. Carson D. Environmental Storytelling: Creating Immersive 3D Worlds Using Lessons Learned from the Theme Park Industry. URL: <https://www.gamedeveloper.com/design/environmental-storytelling-creating-immersive-3d-worlds-using-lessons-learned-from-the-theme-park-industry> (дата обращения: 19.10.2023)

3. Smith H., Worch M. What Happened Here? Environmental Storytelling. URL: <http://www.gdcvault.com/play/1012647/What-Happened-Here-Environmental> дата обращения: 19.10.2023).

4. Pearce C. Narrative Environments: From Disneyland to World of Warcraft //Space Time Play: Computer Games, Architecture and Urbanism: The Next Level. 2007. URL: <https://www.ctcs505.com/wp-content/uploads/2016/01/pearce-narrative-environments.pdf> (дата обращения: 20.10.2023).

© Святенко А.С., 2023

УДК 7

АЛЕКСЕЙ ЩУСЕВ И ПРОБЛЕМА СОХРАНЕНИЯ ЕГО НАСЛЕДИЯ

Селюкова Т.А.

Научный руководитель Сухинин Ф.А.

*Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования*

*«Российский государственный университет им. А.Н. Косыгина
(Технологии. Дизайн. Искусство)», Москва*

Алексея Щусева по праву считают великим архитектором и реставратором не только советского, но и царского времени. Его работы видят каждый день сотни людей, живущих или бывающих в Москве, да и не только, ведь он восстанавливал многие города по всей стране: Истра, Сталинград, Минск и так далее. Вклад Алексея Викторовича, несомненно, огромен! Его четырежды награждали Сталинской премией за архитектурную работу.

Архитектор родился в простой семье чиновника в 1873 году в Кишиневе. Уже в гимназии были видны способности Алексея к рисованию, затем он поступил в Академию художеств в Санкт-Петербурге и закончил ее с золотой медалью. Это позволило ему уехать на практику за границу. После он усердно работает в разных областях архитектуры. Им внесен большой вклад в церковное строительство. О созданном им национально-романтическом стиле мы можем судить по Марфо-Мариинской обители на Ордынке и величественной церкви на площади Белорусского вокзала в Москве. В 1908 году он был избран академиком Императорской академии художеств.

Рассмотрим самые знаменитые строения, без которых облик нашей столицы был бы другим.

Начнем погружение с великолепного и всем известного Казанского вокзала. Это направление было востребованным, правительство приняло решение убрать старый деревянный вокзал и объявить конкурс на новое строение. Щусев смог создать чертежи вокзала, где были совмещены части нарышкинского барокко и казанского зодчества. Его проект был одобрен,

но сроки строительства затянулись и пришлось отойти от первоначальной задумки. В 1997 году смогли воссоздать по Царскую башню со шпилем, в ней можно узнать сразу два сооружения: башню Казанского кремля и Боровицкую башню Московского кремля, сейчас там проводят различные выставки.

Теперь обратим внимание на знаменитое и знакомое каждому строение – Мавзолей Ленина. Однажды ночью в квартиру к Алексею Викторовичу пришли чекисты и отвезли его в Кремль. Там он узнал о смерти Ленина и о его задаче построить место, где люди будут прощаться с вождем. Это должно было быть временное сооружение, но позже Щусеву поручили спроектировать новое здание. Первый мавзолей был деревянным и имел аллюзии на архитектуру Месопотамии и Мезоамерики. Впоследствии архитектор решил сохранить ступенчатую форму и увеличить размер, а еще добавил трибуны и портик. Второй вариант Мавзолея также, как и первый был сделан из дерева. Каменное здание, существующее донныне, Алексей Викторович смог органично вписать в архитектурное окружение Красной площади. Самое интересное то, что весь Мавзолей был сделан из материалов, которые добывались в Советском Союзе. По сей день это одно из самых известных сооружений во всем мире, которое играет важную роль в облике столицы!

Хотелось бы упомянуть о том, что Алексей Викторович участвовал в проектировании Дворца советов, но как мы знаем, это величественное здание не было построено (рис. 1).



Рисунок 1 – Самый грандиозный проект «Дворец Советов»

Рядом с Красной площадью находится еще одно знаменитое сооружение Щусева – гостиница «Москва». Для ее создания были снесены все постройки Охотного ряда. Первоначально здание должно было быть лаконичным, но минималистичный стиль не подходил к требованию властей, они желали видеть помпезное и величественное сооружение. Щусеву пришлось дополнять здание колоннами, портиком в шесть этажей и балконами с арками. Благодаря этим деталям гостиница приобрела монументальный вид. Но фасад здания вышел не симметричный, это случилось из-за того, что к старому «Гранд-Отелю» надстроили верхние этажи, но из-за тяжести ветхие стены начали трескаться. Поэтому архитекторы оказались от пышного и массивного декора. Гостиница простояла до 2000 года, после была признана аварийной и ее снесли. На месте в 2013 возвели копию, но она отличается от оригинала. Силуэт задней части здания получился громоздким, а стены приобрели более светлый

оттенок, но несмотря на это вся задумка и красота сооружения передает замысел ее создателя и напоминает нам о нем – об архитекторе Алексее Викторовиче Щусеве.

Кроме того, стоит обратить внимание на одну из первых работ архитектора. Еще в досоветской России Щусев спроектировал, по заказу Великой княгини Елизаветы Федоровны, Покровский храм Марфо-Мариинской обители (рис. 2). Зодчий создал собор похожий на новгородские и псковские монастыри XII века. Белокаменный и лаконичный храм действительно напоминает древнерусские постройки. До 1928 года продолжала проходить служба, после храм использовали как кинотеатр, затем отдали под реставрационные мастерские. Но несмотря на это собор сохранил свой первоначальный вид, а в 2008 году была проведена реставрация.



Рисунок 2 – Марфо-Мариинская обитель, Москва

К огромному сожалению, не все исторические памятники и творения Щусева стараются сохранить или реконструировать в соответствии с чертежами. Яркий тому пример – мост, знакомый каждому, кто приезжал на поезде к Площади Трех вокзалов. В июле 2019 года люди стали бить тревогу, так как оказалась, что после расширения Алексеевской ветки, власти хотят полностью убрать виадук и заменить его на типовую постройку из железобетона. После нескольких лет переговоров вроде бы удалось договориться с РЖД. По новому проекту стена виадука воссоздавалась из прежних материалов после расширения путей электричек, с двух до четырех. Но, к сожалению, после демонтажа Щусевского гранита, он исчез в неизвестном направлении. Этой осенью завершились работы над облицовкой новых опор виадука. Никакого намека на былую мощную кладку Щусева (рис. 3). Получается, что все вернулось к первоначальному плану. Так и был уничтожен великолепный памятник де-факто, который был знаком каждому. Вышло так, что все переговоры оказались напрасны, ведь руководство РЖД все равно сделало по-своему.



Рисунок 3 – а) Каланчевский путепровод. Постройка времен Щусева; б) Каланчевский путепровод. Новая облицовка.

Вот и получается, что культовые сооружения всеми силами стараются восстановить, а на другие – нет, даже несмотря на старания и просьбы

жителей Москвы. Давайте станем внимательнее и трепетней относиться к каждому историческому и инженерному сооружению, чтобы сохранить прекрасный и подлинный вид столицы. Ведь Щусев продумывал свои проекты до мельчайших деталей, чтобы созданные им ансамбли воспринимались как единое целое с обликом всей Москвы.

Список использованных источников:

1. Афанасьев К.Н. «А.В. Щусев» – Стройиздат, 1978
2. «К юбилею Щусева: история одного обмана», электронный ресурс/ электронный журнал Архнадзор, № 26 (3091) от 27.10.2023
3. Васькин А.А. «Алексей Щусев. Архитектор № 1» – Молодая гвардия, 2023

© Селюкова Т.А., 2023

УДК 745/749

**СОЗДАНИЕ НАСТЕННОГО ПАННО
С ПРИМЕНЕНИЕМ ХАРАКТЕРНЫХ ЭЛЕМЕНТОВ
СТИЛЯ АР-НУВО: ТЕХНИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ
И КОНЦЕПТУАЛЬНЫЕ РЕШЕНИЯ**

Селютина Д.А.

Научный руководитель Куликова М.К.

*Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования*

*«Российский государственный университет им. А.Н. Косыгина
(Технологии. Дизайн. Искусство)», Москва*

Искусство и культура являются неотъемлемой частью жизни человека, отражая его мировоззрение, ценности и идеалы. Декоративно-прикладное искусство занимает особое место в истории культуры. Важность прикладного искусства демонстрируется его способностью преобразовывать повседневные предметы в художественные произведения со своим стилем и эстетикой.

Одним из важных этапов развития декоративно-прикладного искусства является стиль Ар-нуво. Этот стиль зародился на рубеже XIX и XX веков и стал отражением эстетических идеалов своего времени. Воплощая в себе гармонию и красоту природы, Ар-нуво оказал значительное влияние на развитие современного декоративного искусства.

В данной статье будут рассмотрены фундаментальные черты стиля Ар-нуво. Анализируя историческое наследие и эстетику этого стиля, можно раскрыть, какие возможности он приносит современному миру искусства и дизайна.

Целью исследования является изучение особенностей стиля Ар-нуво и применение его характеристик при создании настенного панно в смешанной технике. Основные задачи исследования: анализ техник и

мотивов, применимых в создании изделий в стиле Ар-нуво и их влияния на современное искусство, разработка эскизов и концепции настенного панно с применениями особенностей стиля Ар-нуво и построение плана реализации задумки панно.

Изучение стиля Ар-нуво и возможностей его применения в современных интерьерных решениях обладает значительным потенциалом в ряде ключевых аспектов. Во-первых, Ар-нуво является уникальным художественным явлением, характеризующееся богатством и разнообразием декоративных элементов, которые могут быть адаптированы к современным интерьерным практикам. Помимо этого, Ар-нуво воплотил в себе ряд новаторских идей и концепций своего времени, не утративших актуальности и по сей день. Стремление к гармонии с природными формами, эстетическому совершенству и изысканности, присущее этому стилю, может служить источником вдохновения для современных дизайнеров.

Все вышеизложенное подчеркивает актуальность и значимость исследования стиля Ар-нуво как источника вдохновения для современного дизайна.

В период с 1860 по 1870 год в Европе преобладал стиль эклектики, который характеризовался цитированием и повторением предыдущих художественных стилей. Термин «модерн», происходящий от французского *moderne* – современный, возник в конце XIX века. Начиная с 1880-х годов, культура претерпела глобальные изменения, которые затронули все области человеческого самовыражения, так некоторые художники начали создавать новый стиль, который отличался от эклектики использованием новых художественных методов.

Ар-нуво представляет собой одну из составляющих новаторского художественного направления, известного как модерн. Он является неотъемлемой частью этого обширного художественного движения и эпохи.

Термин «L'Art Nouveau» впервые стал широко использоваться во Франции в середине 19-го века. Перевод «новое искусство», L'Art Nouveau имел прямое отношение к стилю модерн. Однако, Модерн и Ар-нуво не были одним и тем же. Ар-нуво был декоративно-орнаментальным стилем, который неожиданно черпал вдохновение в японском искусстве. На момент его появления в Японии не было подобного стиля, но были отдельные элементы, свойственные японской культуре. Французский художник и керамист Ф. Бракмон (рис. 1) обратил внимание на эти черты японской культуры, изучая цветные гравюры на дереве, используемые для упаковки пачек чая. Он привез свои наблюдения во Францию, после чего французские художники начали интегрировать японские мотивы в свое творчество, развивая и видоизменяя их.



Рисунок 1 – Тарелка, Феликс Бракемон, 1879

Период всплеска в художественном искусстве проявился в художественном и архитектурном стиле под названием «Ар-нуво». Позже этот стиль нашел отражение во множестве видов искусства. Исторически формирование этого стиля связано с периодом окончательного утверждения промышленных технологий производства потребительских товаров в результате промышленной революции.

Стоит отметить, что для Серебряного века были характерны изысканность и романтичность, и именно эти черты были присущи новому стилю под названием «Модерн». Фирменным знаком этого стиля стал орнамент Германа Обриста "Удар бича" (рис. 2).



Рисунок 2 – Вышивка, Герман Обрист, «Удар бича», 1895

Девизом модерна, и в его начальной форме Ар-нуво, был «Назад к природе». Для архитектурных форм и живописи были характерны извилистые линии, нетрадиционное сочетание дорогих и экзотических материалов, изображения фантастических существ, а также волнообразные формы, раковины, драконы, павлины, лебединые шеи и томные женщины.

Характерные мотивы стиля Ар-нуво включали лебедей, аистов, огня и многие другие. Характерная черта форм – подчеркнутая асимметрия, вдохновленная асимметрией природных форм, включающих листья, цветы, стволы и стебли, а также контуры тел человека и животных. Отдавая предпочтение форме перед содержанием, этот стиль основывался на тезисе о том, что даже прозаичное содержание может быть выражено в высокохудожественной форме. Так, природа и женщина стали источником вдохновения и символами нового стиля. В произведениях Ар Нуво также используется множество элементов, представленных в виде стилизованных насекомых.

Ар-нуво переосмыслял и стилизовал черты искусства различных эпох, разработав свои художественные приемы. Они основаны на принципах асимметрии, орнаментальности и декоративности. Также он характеризовался гармоничным сочетанием плавности, романтичности и легкости.

Натуральное дерево, камень, гипс и стекло были самыми распространенными материалами эпохи модерна. Изысканные изделия из чугуна и кованого железа также стали важными деталями. Особое внимание уделялось искусству витражей. Необходимо отметить, что

венерианское стекло, хрусталь, вазы с изображениями экзотических растений играли заметную роль в оформлении интерьера в стиле модерн. Стекло было ключевым элементом в декорировании помещений, в особенности благодаря изысканным витражам с росписью, которые использовались для украшения шкафов, дверей и различных предметов интерьера.

Художественный стиль Ар-нуво интенсивно развивался с 1880 по 1905 год, после чего стал частью коммерческого дизайна под названием модерн.

Ар-нуво как стиль представляет собой единое и органичное явление, где различные орнаменты повторяются в очертаниях мебели, текстиля и аксессуаров. Этот стиль вдохновил современных дизайнеров на создание разнообразных роскошных имитаций благодаря своим декоративным элементам и изысканности.

Подводя итог, можно сказать, что стиль Ар-нуво является творческим направлением, обладающим богатством утонченности и изысканности в деталях. К его основным стилевым особенностям относятся изящные флоральные мотивы, изогнутые и плавно-текущие линии, абстрактность форм, асимметрия и великолепное комбинирование различных материалов, таких как стекло, металл, древесина и камень. Данный стиль выражает гармонию с природой. Исторические наработки стиля Ар-нуво предоставляют обширный потенциал для интеграции в современный дизайн при создании интерьерных панно.

Настенное панно «Лик вечных метаморфоз» (рис. 3) является художественным изделием, созданным с помощью витражной росписи и лепки. Имеет форму мотылька с человеческим лицом. Размеры составляют 60x80 см, что делает его заметным и впечатляющим элементом декора. Основой служит фанерный каркас, дополненный зеркальными элементами, расписанными витражными красками, а также элементами из папье-маше.



Рисунок 3 – Эскиз настенного панно «Лик вечных метаморфоз»

Концепция настенного панно представляет собой символическое воплощение идеи перемен и преобразований. Задуманное с целью объединить красоту природы и человеческие эмоции, оно развилось в арт-объект, каждый элемент которого несет в себе глубинное значение.

Мотылек в искусстве традиционно символизирует стремление к свету, поиск пути и смысла, переход от одного состояния к другому. Он символизирует эфемерность и красоту момента, изменение и возрождение. Созданные с использованием витражной техники, его крылья преломляют свет, создавая магический переливающийся эффект и подчеркивая идею трансформации.

Человеческое лицо в центре панно олицетворяет собой гармоничное взаимодействие природы и человечества. Соединение человеческого лица с формой мотылька представляет слияние внутреннего мира человека и окружающей природы, где каждый элемент обогащает и преобразует другой.

Зеркальные элементы в панно символизируют саморефлексию, внутренний мир человека и его трансформацию. Они отражают окружающую реальность, приглашая зрителя заглянуть внутрь себя и увидеть метаморфозы собственной души. Рифмовка лица мотылька с отражением зрителя вносит гармонию и цельность в образ, создавая эффектное визуальное воздействие.

Концепция данного настенного панно направлена на то, чтобы вдохновить зрителя на размышления о неизбежности перемен и их красоте, внутреннем преобразении и связи человека с окружающим миром. Это приглашение заглянуть внутрь себя, осознать свои преобразования и почувствовать себя частью бесконечного потока жизни.

Для создания настенного панно «Лик вечных метаморфоз» планируется применение различных техник ручного изготовления. Основные методы включают лепку и витражную роспись. Эти техники будут дополнены интеграцией стеклянных и керамических вставок.

Первым этапом изготовления панно будет подготовка материалов и инструментов. Сначала планируется вырезать фанерный каркас по форме мотылька и зафиксировать на нем зеркальные элементы. Затем нужно подготовить материалы для лепки, а именно масса для папье-маше, а также витражные краски и керамические и стеклянные вставки.

Следующим шагом будет лепка основных деталей мотылька из глины и папье-маше, формирование контуров и текстур, каймы декоративных элементов, встраивание стеклянных и керамических элементов, окрашивание элементов и их фиксация на каркасе. После этого последует этап витражной росписи зеркальных элементов. В завершение проекта проводится проверка качества работы и крепление деталей для установки и экспозиции в интерьере.

Описанные этапы создания настенного панно имеют целью обеспечение качественного и эстетичного результата, комбинируя технические ступени работы с творческими методами, чтобы воплотить изначальную концепцию в полноценное художественное произведение.

Исследование особенностей стиля Ар-нуво в контексте создания современных предметов интерьера является актуальным и значимым направлением в области декоративно-прикладного искусства. Специфика этого стиля и его адаптация к современным требованиям и интерьерным практикам предоставляет возможность создания уникальных изделий.

Эстетика Ар-нуво, основанная на гармонии с природой, изящных формах и стремлении к красоте, способствует вдохновению и развитию

творческих идей в современном дизайне, обогащая его художественное наследие новыми идеями и инструментами для создания эстетически привлекательных предметов.

Список использованных источников:

1. Ар-нуво. Причудливый стиль Гимара – 2017 – 27 января [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://interior.lv/ru/brinumainagimara-pasaule>

2. Бивис Хилльер, Стивен Эскритт, Art Deco Style, Искусство – XXI век, 2005

3. Графова Елена Олеговна Генезис искусства конца XIX - начала XX вв. : истоки возникновения стиля «Ар Нуво» и его интерпретация в европейском и российском обществе // Культурологический журнал. 2016. №3 (25)

4. Графтон Кэрол Белэнджер. Стиль Ар-нуво. Линии & силуэты. История изящных искусств для творческих личностей. Издательство: КоЛибри, 2018, с.144

© Селютина Д.А., 2023

УДК 7.036.1

ОТ ПИКСЕЛЕЙ ДО КАРТИНЫ: НАРРАТИВ В АТОМИС HEART

Семёнова Е.П.

Научный руководитель Тихонова Ю.С.

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования «Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна», Санкт-Петербург

В последнее десятилетие игровая индустрия претерпела значительные изменения, и игры стали не только формой развлечения, но и искусством. «АТОМИС HEART» – это футуристический экшн с элементами хоррора, шутер от первого лица разработанный студией Mundfish. Уникальность этой игры заключается не только в ее захватывающем игровом процессе и уникальном сеттинге, но и в проработанной нарративной структуре, которая играет важную роль в создании погружения игрока в игровой мир.

Нарративная структура – организация и представление сюжетных элементов в игре. В «АТОМИС HEART» она выстраивается вокруг загадочного и мрачного мира, в котором происходят странные события и исследуется тема искусственного интеллекта. Однако, анализ и описание нарративной структуры этой игры до сих пор остается открытой проблемой, поэтому данная научная статья направлена на его исследование и раскрытие. Игра предлагает совершенно новый образ Советского Союза для игровой индустрии. Это мир возвышающихся сталинских небоскребов, в котором наука сделала сверхъестественное реальностью, а ретро-

футуристическая советская робототехника процветает, заплотняя городские ландшафты приторно-услужливыми роботами.

Целью данной статьи является анализ элементов нарративной структуры в «АТОМІС HEART», и направлена на те аспекты реальной советской культуры, которые нашли свое отражение в креативных декорациях игры. Будет проведен анализ не только самих событий, но и способов их представления, использования диалогов, а также влияния выбора игрока на развитие сюжета. В ходе исследования мы применим различные методы анализа, включая структурный анализ, анализ символов и тематический анализ. Результаты исследования не только помогут нам лучше понять и описать нарративную структуру игры «АТОМІС HEART», но и внести вклад в более общую теорию исследования нарративов в компьютерных играх. Также данная статья предоставит основу для дальнейших исследований в области игровой нарратологии и может быть полезна для разработчиков, журналистов и всех, кто интересуется культурой видеоигр. Данное исследование проведено на основе анализа значительного круга исследовательских работ, посвященных изучению советской действительности и среды «того времени». Использовался формально-стилистический метод для анализа процесса и обстоятельств создания произведения искусства, дабы углубить и обогатить его понимание.

Актуальность данной темы обусловлена отсутствием полноценного и комплексного исследования безусловно уникального визуала и стилистики «АТОМІС HEART», ввиду недавнего выхода игры на массовый рынок.

В интервью разработчики прямо говорили о том, что вдохновлялись своими собственными впечатлениями из детства в СССР, культурным и эстетическим наследием: мастерами советского плаката, скульпторами, архитекторами-конструктивистами и художниками-станковистами, и в то же время книгами Стругацких, Лема, Гарри Гаррисона [7]. Авторы подробно проработали альтернативную реальность со своей собственной историей, наглядно раскрыв, как СССР стал передовой мировой сверхдержавой после Второй мировой войны благодаря научным инновациям Учреждения 3826. Развитие науки в мире Mundfish обеспечило художников новыми инструментами рисования и программным обеспечением для создания и обработки изображений, а также доступностью информации, необходимой при поиске новых идей для творчества. Артём Галеев, дизайнер проекта, заложил в основу стиля «АТОМІС HEART» принципы современной эклектики: сочетания старых образов окружающего мира, и нового, современного видения технологий и будущего СССР.

Mundfish постаралась сохранить тот научный подход, главенствующий в СССР период 1950-1970-х годов, к конструированию своего мира. В то время все силы советских конструкторов были

направлены на развитие космических технологий, в области тяжёлого машиностроения и производство оборонной техники. На новых заводах производились товары высочайшего качества. Как и советские дизайнеры, разработчики игры стремились передать разумный и «экологичный» подход советской системы [8]. Все что игрок может лицезреть в «АТОМИС HEART» имеет логическое обоснование своему внешнему виду и присутствию в том или ином месте.

Трудно найти такой аспект жизни страны, которого не было бы в советском плакате. Взывая, в зависимости от контекста, к самой широкой палитре национальных, исторических, гражданских и личностных чувств, он ежедневно призывал к боевым, трудовым, личностным подвигам советских людей [3]. Вместе с широко известными приемами, художники и дизайнеры использовали и более актуальные для современного человека методы, вроде полигональной и 3D графики. Плакаты «АТОМИС HEART» не менее убедительные, выразительные и запоминающиеся, чем советские плакаты из нашего прошлого.

Рассмотрим несколько примеров оригинальных решений дизайнеров и их находок.

Серия Полимерное просвещение – это программа по всеобщей полимеризации населения СССР. Динамичная композиция с крупными геометрическими формами, подчеркивающими вызывающие лозунги, написанные четким простым шрифтом, отражающим дух времени. Сочные цветовые оттенки с выраженным контрастом, создают впечатление пестроты, силы, решительности. В советских просветительских плакатах, особенно посвященных преодолению безграмотности, и не только, так же часто использовались такие цветовые решения.

Одними из примеров плакатов, опережающих временные рамки игры, и созданных разработчиками, являются серии плакатов на разную тематику в стиле полигональной графики. Полигональная графика – это направление в искусстве, в котором для создания законченного изображения объектов используют разноцветные многоугольники. Этот стиль во многом обязан своим существованием развитию видеоигр, а точнее, их программному обеспечению, а также влиянию экспрессионизма и кубизма. Эра компьютерных игр началась с 1940-х годов с разработкой простейших игр и симуляций. Благодаря полимерам, ученые Советского союза могли в кратчайшие сроки освоить принципы полигональной графики с точки зрения 3D моделирования, однако вышеописанный подход к изображению объектов существовал и до появления первой ЭВМ. Речь идет о таких направлениях модернизма, как экспрессионизм и кубизм. Оба направления зародились в начале XX века: экспрессионизм – в Германии, кубизм – во Франции. Однако в отличие от данных стилей модернизма, где художники намеренно отказывались от перспективы или деформировали объект изображения, в современной полигональной графике объекты стремятся

изобразить, как правило, с сохранением объема и схожестью с реальностью. Именно такими предстают плакаты в «АТОМИС HEART», например, рекламные плакаты конструкторского бюро машиностроения Челомей. Плакаты смотрятся очень яркими за счёт контраста дополнительных цветов.

Подход к этим произведениям может отсылать к творчеству латышского художника Густава Клуциса, одного из родоначальников советского выставочного дизайна и наружной рекламы, он одним из первых применил цветной фотомонтаж. Композиция, полигональные объекты, будто вырезанные с фотографий, невольно напоминают его открытки из серии 1928 г. «Спартакиада», а стилизация и цветовое решение относит нас к гобелену под названием «Ленинизм» совместной работы А. Кищенко и М. Савицкого 1981 года, а также другим грандиозным и колористически богатым проектам Александра Кищенко [6].

Действие игры по сюжету происходит на территории центра науки и техники СССР – Предприятия 3826, которое занимает обширную территорию у восточной границы Казахстана в Семипалатинской области. Если описать стиль «АТОМИС HEART» в паре характеристик, то это тяжелая промышленная эстетика, соседствующая со стройными, почти космическими формами в архитектуре. Архитектура в игре явно основывается на сталинской эпохе, добавляя в хорошо известный стиль ретрофутуристичный манер. В оформлении игровых локаций четко прослеживаются отличительные черты стиля: монументальность, симметрией, иерархичностью, идеологичностью, комплексный подход к застройке с планированием рекреационных зон, транспортной инфраструктуры, магазинов и комбинатов бытового обслуживания на основе социалистической урбанистики. Общий визуальный стиль игры сочетает в себе эклектику с чертами неоклассики, ар-деко и ампира, с авторской примесью модерна. Архитектура богата на строительные материалы, сочетания архитектуры, скульптуры и живописи, с обилием советской символики [4].

Тут становится явно видно влияние журнала техника молодежи, чьи обложки хорошо передают атмосферу, архитектуру и планировку града науки Челомей. В игре так же есть своя уже единая ВДНХ – выставочный комплекс, созданный по аналогии с таким же в Москве, однако посвящённый исключительно достижениям Предприятия. Названия комплекса является анахронизмом, так как до 1959 года московский выставочный комплекс носил название ВСХВ – Всесоюзная сельскохозяйственная выставка – и был переименован в ВДНХ только после объединения всех выставок в единую структуру. Визуально центральный вход в комплекс отсылает к арке Северного входа ВДНХ, выполнявшей роль центрального входа на московскую выставку вплоть до 1954 года. Сам комплекс богат на отсылки к реальной культуре. Даже сама планировка

локации напоминает ранний чертеж площади Механизации и стендов реальной ВДНХ [2].

Страна находится на острие научного прогресса, роботы возводят памятники дабы воспеть торжество «Человека Науки». Если отбросить утилитарный аспект строительной политики СССР, от эстетики просторов игры захватывает дух. Скульптура советского периода была призвана продемонстрировать зрителю директивы правящей коммунистической партии, и дизайнеры игры этот аспект сохранили и успешно передали. Повсюду можно встретить реалистичные, героические образы в грандиозных монументах и более малые скульптурные формы [1]. Здесь своя «Родина-Мать» построена уже в 1955 году, и она намного выше существующей в нашем мире скульптуры «Родина-мать зовёт!», построенной в честь победы в Сталинградской битве. Статуя из «АТОМІС HEART» носит имя «Призыв Родины» и вместе с мечом держит в руке символический образ атома, так, аллергический образ Родины призывает на битву не только мечом, но и разумом.

Во время посещения ВДНХ можно увидеть еще одну авторскую версию существующей скульптуры – «Рабочий и колхозница» Веры Мухиной, построенной в 1937 году как символ советской эпохи. В мире «АТОМІС HEART» серп и молот заменяет атом, таким образом, столь же колоссальное, но легкая по своему силуэту, как и свой прототип, скульптура прославляет научно-технический прогресс советского народа [5].

На входе в главное здание Челоменя, на пути к Сеченову, игрок пройдет сквозь круглый зал со скульптурным ансамблем. Пантеонический дизайн круглого здания, вероятно, был вдохновлен волгоградским «Залом воинской славы», хотя есть и влияние других зданий. В частности, статуи вдоль стен своей громоздкостью и силой монументальных форм напоминают стражей Лейпцигского военного мемориала в Германии. Эта область в игре представляет собой объединение множества различных эстетических стилей, а гигантский серп и молот, украшающие потолок, похож на памятник коммунисту Бузлуджа в Болгарии.

«АТОМІС HEART» сильно вдохновлен прошлым. Это игра, в которой слились современные технологии и классическое искусство. Авторы, вдохновившись своим детством, прожитом опытом жизни в СССР, и взяли за основу множество реально существующих произведений литературы, архитектуры, скульптуры, визуального искусства советской эпохи, чтобы создать хорошо детализированную капсулу времени несуществующего мира. Где достижения разных десятилетий органично существуют одновременно в рамках игровой вселенной. В результате получился эклектичный, ретро-футуристичный и атмосферный сеттинг Советского Союза в альтернативном прошлом.

Список использованных источников:

1. Котов А. Монументальное искусство СССР. М.: АСТ, 2022 г. 208 с.

2. Никитина Т.А. Символизм в советской архитектуре 20-30гг. XX века / Т. А. Никитина. Текст : непосредственный // Молодой ученый. 2013. № 2 (49). С. 52-57.

3. Николаева М. Ф. Советское плакатное искусство как материал для культурологического исследования // Ярославский педагогический вестник. 2012. №1. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/sovetskoe-plakatnoe-iskusstvo-kak-material-dlya-kulturologicheskogo-issledovaniya> (дата обращения: 20.10.2023).

4. Хмельницкий Д. С. Предисловие // Архитектура Сталина: Психология и стиль/ Редактор: Крюкова Е. П. М.: Прогресс-Традиция, 2007. 376 с.

5. Чегодаев А. Д. Суздалев П. К. История советского искусства: Живопись, скульптура, графика – М.: М.: Советский художника, 1984 г. 376 с.

6. Шклярук А. Ф. Конструктивизм в советском плакате. Золотая коллекция. М.: Контакт-культура, 2018 г. С. 24.

7. Шмыглева А. В. Природоохранная политика Советского государства / А. В. Шмыглева. Изд-во Уральского университета, 2016. С. 159-170 с.

8. Atomic Heart. Mundfish. [Электронный ресурс] // Official website:- Mundfish, 2023. URL: <https://mundfish.com> (дата обращения: 24.10.2023).

© Семёнова Е.П., 2023

УДК 7.023.1

ХРОНОЛОГИЧЕСКАЯ ЭКСПЕРТИЗА БУМАЖНЫХ МАТЕРИАЛОВ В ХУДОЖЕСТВЕННОЙ ГРАФИКЕ

Смирнова А.С.

Научный руководитель Сафонов В.В.

*Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования*

*«Российский государственный университет им. А.Н. Косыгина
(Технологии. Дизайн. Искусство)», Москва*

В мире искусства экспертиза бумажных произведений приобретает все большее значение. Бумажные характеристики, такие как состав, плотность, цвет, оптическая яркость, текстура и другие свойства, несомненно, несут в себе информацию о времени создания и истории каждого художественного произведения. Экспертиза помогает искусствоведам и антикварам устанавливать происхождение и подлинность произведений и определять их историческую значимость. Она также может быть полезной при реставрации и консервации художественных произведений, так как позволяет выбрать правильные методы и материалы для их сохранения.

В анализе характеристик бумаги существует множество аспектов, которые помогают определить их происхождение, возраст и качество. Один из ключевых аспектов – это волокно. Основным компонентом при создании бумаги являются льняные, хлопковые, шелковые, древесные и другие волокна. Например, древесное волокно часто указывает на современные виды бумаги и не особо качественные, в то время как тряпичное волокно свидетельствует о производстве более ранних и прочных материалах.

Привычная для нас сегодня ослепительная белизна бумаги является относительно новым свойством. Вплоть до конца XVIII века, практически все виды бумаги обладали определенным цветом, зависящим от материала, использовавшегося для их производства – тряпья. Получение белой бумаги было сложным и затратным процессом. Долгое время для отбеливания тряпья использовался метод, известный как луговое беление, который включал выдерживание материала, пропитанного специальными смесями, на открытом солнце. Этот метод был многоступенчатым, трудоемким и дорогостоящим. Однако, белизну бумаги можно было улучшить добавлением различных пигментов и отбеливателей. Например, для придания бумаге светлых оттенков могли использовать сажу, мел, иногда даже барит. Применение этих пигментов могло изменять внешний вид бумаги и делать её более белой.

Хронология отбеливателей бумаги включает следующие ключевые моменты.

XVIII век. В этот период отбеливатели, такие как хлор и соляная кислота, стали широко использоваться для улучшения белизны бумаги.

XIX век. Использование хлорида извести (при использовании ультрафиолетового света) для отбеливания стало распространенным методом

XX век. Промышленные процессы и новые технологии, такие как процесс хлор-пульпы, позволили производить бумагу с более высокой белизной без необходимости использования больших количеств химических отбеливателей.

В свете ограниченных возможностей производства белой бумаги, производители стремились добиться привлекательных цветовых эффектов, добавляя разнообразные красители, начиная с 1690-х годов стали вводить киноварь, умбру и охру. Для художников, которым приходилось работать на цветных бумагах, цвет стал ключевым аспектом эстетического восприятия произведений. Даже после широкого распространения белой бумаги, цветные варианты не только не ушли в небытие, но, наоборот, приобрели статус «художественных материалов».

Важно отметить, что отсутствие белой бумаги не только демонстрирует изменения в технологии производства, но также открывает увлекательные возможности для художников. Последние могут использовать цвет бумаги как важный элемент своего творчества и

вырабатывать собственные предпочтения по оттенкам и насыщенности. Кроме того, каждый художник может создавать свою уникальную палитру, а отслеживание цвета бумаги и набор эталонной базы образцов становятся важным шагом для художественных исследований и аутентификации произведений.

Не менее важную роль играет и структура бумаги. Она также менялась со временем и эти изменения тесно связаны с техническим прогрессом и усовершенствованием технологии производства бумаги. Структура бумаги, включая фактуру, толщину и другие характеристики, является неизбежным свидетельством времени её создания. Разные производители и разные эпохи использовали разные методы и материалы при изготовлении бумаги, и эти различия неотъемлемым показателем в атрибуции. Одни из первых бумаг создавались из льняных или хлопковых волокон, и её структура была грубой, с видимыми волокнами и неровной поверхностью. Однако, с развитием технологий в средние века, структура стала более однородной, хотя всё ещё могла иметь видимые волокна и неровности.

У владельцев антикварных гравюр часто возникают вопросы о времени создания оттиска или подтверждении указанной даты. Определение временных рамок может иногда быть облегчено путем выявления того, была ли бумага, на которой выполнена гравюра, произведена вручную или с использованием машин. Например, известно, что в XVIII веке гравюры чаще всего выполнялись на бумаге, созданной исключительно вручную. Хранители графических искусств в музеях или опытные коллекционеры обычно могут легко различить бумагу, изготовленную машинным способом, от той, которая была произведена вручную.

В разных странах для изготовления бумаги часто использовались мельницы. Водяное колесо запускало в движение вал, и механическая энергия этого вала использовалась для измельчения сырья, которое затем превращалось в бумажную массу. К проволоке прикреплялся какой-либо знак, который впоследствии оставался видимым на бумажной массе после высыхания.

В Голландии в 1670 году был разработан ролл (голлендер), предназначенный для измельчения бумажной массы. Это устройство оказалось в три раза более эффективным по сравнению с ранее применяемой толчеей, и оно также повысило качество производимой бумаги. Механический размол древесных волокон и использование более сложных методов привели к более плотной и менее пористой структуре бумаги.

В 1268 году в Италии начали появляться первые водяные знаки на бумаге, известные как филиграни, которые указывали на место её происхождения. Водяные знаки (watermarks) представляют собой изображения или текст, которые внедряются в бумагу во время процесса производства. Они могут содержать информацию о производителе, месте

производства и даже времени изготовления бумаги. Водяные знаки могут быть полезными при определении происхождения и возраста бумаги в художественной графике.

Связь водяных знаков с художественной графикой заключается в том, что они могут служить ключевым элементом для определения подлинности произведения и его времени создания. Искусствоведы могут сопоставлять водяные знаки на бумаге с известными данными о производстве бумаги в определенном времени и месте. Это позволяет установить, соответствует ли бумага и водяной знак времени, когда, предположительно, было создано исследуемое художественное произведение.

Также итальянцы внесли важное усовершенствование в производство бумаги, а именно, добавили животный клей в её состав. Этот ингредиент придавал бумаге поверхность, способную не впитывать чернила. Связующее, используемое в бумаге, также менялось с течением времени. В начале бумага часто производилась с использованием крахмала, каолина, затем использовались животные клеи, но с развитием технологий, были разработаны новые адгезивы, в том числе синтетические. Эти изменения в связующем влияли на характер бумаги и ее долговечность.

Хронологическая экспертиза бумажных материалов в художественной графике является важным инструментом для исследователей, искусствоведов и антикваров. Анализ бумажных характеристик позволяет раскрывать тайны прошлого, устанавливая возраст и происхождение художественных произведений, а также оценивать их историческую и культурную ценность. Эта методология позволяет более точно понимать контекст времени, в котором были созданы графические произведения искусства. Кроме того, она играет важную роль в работе по реставрации и консервации художественных произведений, так как обеспечивает правильный выбор методов и материалов для их сохранения. В итоге, анализ бумажных характеристик становится незаменимым инструментом для сохранения и изучения культурного наследия, а также для поддержания целостности исторических искусственных творений.

В заключении, хронологическая экспертиза бумаги в художественной графике помогает не только датировать произведения, но и предоставляет ключи к богатой истории искусства. Этот вид анализа остаётся важным для сохранения, исследования и понимания художественных шедевров и культурных артефактов.

Список использованных источников:

1. М. К. Никитин, Е. П. Мельникова. Химия в реставрации: Справ. изд. – Л.: Химия, 1990. – 304 с.
2. Привалов В.Ф. Обеспечение сохранности архивных документов на бумажной основе: Методическое пособие /Росархив. ВНИИДАД. – М., 2003. – 112 с.

3. Фармаковский М.В. Консервация и реставрация музейных коллекций. – М.: Красный печатник, 1947. – 143 с.

4. Реставрация произведений графики: метод. рекомендации / ВХНРЦ им. И.Э. Грабаря. – М., 1995. – 183 с.

5. Шуманова И., Илюхина Е. Во власти материала, 2012 // режим доступа: <https://www.tg-m.ru/articles/3-2012-36/vo-vlasti-materiala/>

6. ГОСТ 7500-85. Бумага и картон. Методы определения состава по волокну. // режим доступа: <http://docs.cntd.ru/>

© Смирнова А.С., 2023

УДК 7.046

ОСОБЕННОСТИ ФОРМИРОВАНИЯ ИНФЕРНАЛЬНЫХ ОБРАЗОВ В ИСКУССТВЕ ЕВРОПЫ

Соломахин Д.В., Буланова А.Е.

*Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования*

*«Российский государственный университет им. А.Н. Косыгина
(Технологии. Дизайн. Искусство)», Москва*

Слово «инфернальный» происходит от итальянского слова «inferno», что переводится как «ад», «преисподняя». Словом *inferi* в Риме называли обитателей загробного царства. Инфернальный – адский, загробный, роковой.

С давних времен, человечество сопровождает вера в сверхъестественных существ, духов и божеств, как злых, приносящих несчастье и способных навредить, так и добрых, всячески помогающих и оберегающих. В древней Греции таких существ или духов называли демонами. В целом, образу демонов в античности, предавалось не так много внимания, их характер мог легко меняться в зависимости от обстоятельств.

Одним из таких демонов, в итоге повлиявших на внешний облик инфернальных существ в искусстве, является Фавн (в древнем Риме), или же Пан (в древней Греции). Он считался духом-покровителем природы, олицетворял плодородие. Примечательными чертами Фавна были козлиные копыта вместо ног, бараньи рога и слегка сплюснутый нос.

Переход от античности к средневековью сопровождался широким распространением христианства. Образ античного демона оказался близок библейскому дьяволу, из-за своей роковой силы, часто подталкивающей людей к опасным действиям. С появлением христианства Фавн начинает ассоциироваться с адом, грехом, похотью, насилием, пьянством, поскольку всё языческое с точки зрения авраамических религий является однозначным злом. Естественным образом, его, теперь уже порочный облик находит своё отражение в искусстве средневековой Европы.

Рассмотрим фрагмент фрески «Чудо с камнем» итальянского художника Спинелло Аретино, на которой изображён сюжет изгнания демона Святым Бенедиктом. Образ демона с этой фрески является «классическим» для христианской традиции. Облик существа полон звериных черт. Крылья, копыта, хвост и рога – этот inferнальный образ не менялся на протяжении многих столетий.

Средневековые художники, изображавшие ад, стремились призвать грешников к покаянию, вселяя в них страх через искусство. На стенах при выходе из церкви изображались inferнальные, адские образы для напоминания верующим о том, что ждет их после смерти, если они не будут следовать религиозным заповедям и не будут жить в вере и благочестии. Такие изображения были популярны в западноевропейских церквях и соборах. Изображения ада могли быть разными по стилю и содержанию, но обычно они включали изображения дьявола, пыток и мучений. Цветовая гамма картин, на которых изображались демоны в основном была мрачной. Обычно использовались темные цвета – темно-красный, темно-синий, фиолетовый, темно-зеленый. Эти цвета создавали соответствующую атмосферу и усиливали впечатление от изображений демонов и чертей.

Эпоха Возрождения обновила искусство с технической и философской точек зрения. Человеческие фигуры стали более реалистичными, появилась перспектива. Особое внимание следует уделить принципу золотого сечения, это один из наиболее известных и широко используемых принципов композиции в искусстве, который был разработан более двух тысячелетий назад. Наиболее емкое определение золотого сечения гласит, что меньшая часть относится к большей, как большая – ко всему целому.

В эпоху Возрождения, принцип золотого сечения стал одним из ключевых элементов художественного стиля. Многие художники, такие как Леонардо да Винчи, Рафаэль и Микеланджело, использовали этот принцип в своих работах. Они считали, что пропорции, основанные на золотом сечении, придают произведению гармонию, баланс и эстетическую привлекательность.

Нарушение принципа золотого сечения в изображении inferнальных образов могло быть использовано с целью подчеркнуть негативные эмоции картины и вызвать у зрителей угнетающие и тревожные чувства.

Рассмотрим одну из первых картин Микеланджело Буонарроти «Мучения Святого Антония». На картине изображены демоны, терзающие святого. Они выглядят по-разному, но почти у всех из них есть перепончатые крылья, рога, когти, оскаленные гримасы вместо лиц. Примечательно, что inferнальные существа изображены с помощью острых, прямых линий. Такие линии в изображении inferнальных образов могут быть использованы для создания более жуткого, угрожающего и страшного облика. Острые линии создают визуальный эффект, который

способствует вызывать у зрителя чувство ужаса и тревоги. Они также могут усилить ощущение движения, формируя ощущение нестабильности и беспорядка. Плавные линии, в свою очередь, наоборот создают ощущение спокойствия.

Другая работа Микеланджело «Страшный суд» знаменует окончание эпохи Возрождения в живописи, собрав в себе все характерные черты этого периода в изобразительном искусстве. Демоны, изображенные на ней, не отличаются разнообразием, они во многом похожи на людей.

В период Нового Времени образ демона становится всё более человеческим, но пока еще сохраняет inferнальные черты – рога, крылья.

В иллюстрациях Густава Доре к произведению «Божественная комедия» Данте перед зрителем предстают различные обитатели ада, включая наиболее «классический» образ демонов: обнаженные антропоморфные создания с перепончатыми крыльями, шерстью и рогами.

Особого внимания заслуживают иллюстрации Доре к поэме Джона Мильтона «Потерянный рай», отражающие как облик, так и душевное состояние павшего ангела, восставшего против Бога.

В эпоху Барокко сохранялся интерес к античной культуре. Питер Пауль Рубенс в своей картине «Два Сатира» в очень реалистичной манере изображает древнегреческих божеств-демонов, которые в то время пользовались огромной популярностью. Влияние церкви постепенно начинает ослабевать.

«Демон сидящий» Михаила Александровича Врубеля выражает однозначную печаль, он не вызывает страх, скорее сострадание. В его лице нет ничего демонического. В демоне Врубеля нет злобы, возникает ощущение что он очень глубоко погружен в свои мысли.

Таким образом, корни inferнальных образов уходят далеко в античность, отсылают к духам и божествам того времени. В средневековье, под влиянием церкви античные мифические существа обретают однозначно негативный облик. Религиозные сюжеты были направлены на то, чтобы запугать грешников и показать, куда они попадут, если не будут верить в Господа. В эпоху Возрождения акцент смещается на изображение человека, а в Новое Время и вовсе происходит переосмысление демонических образов, демоны становятся все более «очеловеченными».

Список использованных источников:

1. Эволюция образов демонов в живописи. – Текст: электронный // Calameo: [сайт]. – URL: <https://www.calameo.com/read/0049623891b0d809c418a>

2. Как появился Фавн римское божество леса и полей, за что его любили простые римляне. – Текст: электронный // НЛО МИР: [сайт]. – URL: <https://nlo-mir.ru/starnyesushestva/favn.html>

3. Образ демона в искусстве. – Текст: электронный // Алые паруса: [сайт]. – URL: <https://nsportal.ru/ap/library/literaturnoe-tvorchestvo/2012/03/19/obraz-demona-v-iskusstve>

© Соломахин Д.В., Буланова А.Е., 2023

УДК 629.331

СОВРЕМЕННЫЕ МАТЕРИАЛЫ В ДИЗАЙНЕ ФУДРАКОВ

Староверова К.В., Василенко Е.В.

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования «Московский государственный университет технологий и управления имени К.Г. Разумовского (Первый казачий университет)», Москва

В современном мире часто стали использоваться фудтраки. Фудтрак – это смесь из автомобиля, или только прицепа к нему, и полноценной кухни. Получается это и полноценное транспортное средство, на которое распространяются правила ПДД и торговый объект, который должен соответствовать условиям пожарной безопасности и др.

Если говорить о покупке фудтрака для торговли продуктами собственного бренда, да и не только, стоит сказать о том, какими красками и как красят эти фургончики. Так как фургоны при производстве обшивают в основном листовым металлом, не сложно догадаться, что их красят специальными автомобильными красками.

Цвет и вид краски зависит от предполагаемого дизайна. Краску для автомобилей часто называют эмалью или ЛПК, что означает лакокрасочное покрытие.

В состав всех видов автоэмалей входят пигменты и пленкообразующие вещества, благодаря которым обычно обеспечиваются эксплуатационные и декорирующие характеристики:

Пленкообразователь – это вещество, которое связывает все компоненты материала для покраски кузова. Пленкообразователь удерживает покрытие на поверхности кузова. Дополнительной функцией является создание защитного глянцевого слоя после высыхания автоэмали. Это вещество состоит в основном из природных или синтетических смол, а также растительных масел.

Пигмент – это элемент, который определяет цвет краски. Помимо функции декора пигмент улучшает эксплуатационные характеристики эмали. Пигменты состоят из природных или искусственных оксидов, а также солей и металлов, иногда из пигментов органического происхождения.

Растворитель – это органическое вещество, которое помогает сохранить консистенцию в жидком состоянии, а также придает текучесть. В

основном в состав растворителей для эмали входят спирт, кетон, углеводород и эфир.

Наполнители – это природные материалы, такие как гипс, тальк, каолин, мел, слюда и асбест. Они обычно удешевляют стоимость лакокрасочных покрытий. Также они повышают прочность и устойчивость покрытия к различным повреждениям и высоким температурам.

Добавки – это функциональные целевые компоненты. Антиоксиданты, антипирены, пластификаторы. Антиоксиданты повышают устойчивость к старению. Пластификаторы нужны для того, чтобы повышать эластичность эмали. Антипирены предназначены для улучшения огнестойкости автоэмали.

Различают несколько основных видов красок по химическому составу и по типу связующих компонентов. Это такие краски как целлюлозные, глифталевые, акриловые, алкидные, полиуретановые и нитрокраски.

Целлюлозными обычно называют те эмали, которые сделаны на основе нитрата целлюлозы. Одним из главных свойств такой эмали является появление пленки после высыхания на кузове. Самым главным преимуществом целлюлозной краски является быстрое высыхание при нормальной температуре [1].

Глифталевые краски – это уже прошлый век. В их составе содержатся синтетические смолы, а время сушки при этом занимает примерно месяц. Для ускорения процесса сушки в краску добавляют специальные добавки и загустители, которые и активируют эту сушку. Преимущество глифталевых красок перед целлюлозными – это густая консистенция, из-за которой кузов не нужно красить в несколько слоев, достаточно будет и одного.

Акриловые краски имеют высокие эксплуатационные качества, за что и ценятся по сей день среди автолюбителей: устойчива к механическим воздействиям и воздействию агрессивных веществ; быстро сохнет; а также она термонеzависима; имеет светоотражающие характеристики; после покраски получается однородное блестящее покрытие; после высыхания краски не нужно наносить дополнительный слой лака.

Акриловые автоэмали также делятся на два вида по уровню прочности слоя: твердые – слабо поддаются полировке, но при этом очень устойчивы к внешним разрушениям; мягкие – хорошо переносят полировку, за счет этого используются при повторных окрашиваниях. алкидная автоэмаль также хорошо известна и популярна среди автолюбителей. Эта краска сделана на основе маслянистой алкидной смолы. Главные преимущества этого типа автоэмалей: укрывистая, можно наносить даже на старое покрытие; выдерживает механические и химические внешние воздействия, очень износостойкая; цена алкидной автоэмали очень доступная [2].

Нитрокраска идеальна для покраски отдельных частей кузова чтобы скрыть незначительные дефекты. Этот тип эмалей быстро сохнет, но не

очень устойчив к внешним воздействиям, поэтому его нужно покрывать дополнительным слоем лака.

Полиуретановые краски на основе полиэфирной смолы в последнее время начинают вытеснять акриловые. Также полиуретановые краски имеют и другие преимущества: быстро затвердевают и высыхают; устойчивы к образованию сколов и ссадин; обладают морозоустойчивой способностью; не пропускают воду; не подвергаются воздействию агрессивных химических соединений; долговечны.

Матовые краски придадут кузову особую элегантность и шик. Матовую краску получают с помощью особой алкидной эмали.

Металлик – такой эффект получают, используя специальные лакокрасочные материалы, в составе которых присутствует слюда. А слюда в свою очередь обладает светоотражающими свойствами. Глянец получится если покрасить кузов обычным акриловым составом. Хром – этот эффект применяют не только для нержавеющей деталей фудтрака, но еще и для покраски кузова. Чтобы достичь такого эффекта нужно сначала нанести слой особой краски с частичками алюминия, а потом полупрозрачный и следом прозрачный слой лака.

Хамелеон – это очень интересный вид краски, она действительно способна менять цвета при разном освещении. Такого эффекта добились с помощью добавления в базовый состав специальных микрочастиц.

Светящиеся краски действуют за счет способности определенным образом реагировать на свет. Светящиеся краски делятся на два вида – флуоресцентные и люминофорные. Флуоресцентные краски становятся яркими и насыщенными если на них направить ультрафиолетовый свет. Их оттенок становится кислотным. Люминофорные же краски способны поглощать солнечный свет днем, а при наступлении ночи отдавать его. Ночью такие краски будут светиться зеленоватым или голубым светом. В составе этих красок присутствует светонакопительный пигмент.

Перламутр – такой эффект достигается с помощью входящих в состав краски калиевой слюды и мусковита. Эти частицы могут отражать свет в одной плоскости, так как они выглядят как хлопья. Они образуют серебристый оттенок.

Термокраски способны изменять свой цвет под воздействием различных температур. В состав таких красок входят специальные микрокапсулы, которые способны реагировать на изменения температуры. Особенность таких красок заключается в том, что при нагревании до определенной температуры цвет капсул будет меняться, а при остывании цвет вернется в первоначальный.

Ксералик – данная разновидность красок с перламутром обеспечивает довольно мощный эффект переливания света на кузове. В составе таких красок содержатся частички алюминия с обработанными гранями.

Отражения света при этом происходит сразу с четырех сторон. Покраска такой краской предполагает использование нескольких цветов сразу.

Кэнди – название краски говорит за себя. Выглядит как леденец. В составе таких красок нет большого количества красящих пигментов. А частицы, которые содержатся в таких красках обладают очень высоким уровнем интенсивности пигментации и обеспечивают эффект 3D. Из-за этого может показаться, что кузов облит настоящей сахарной глазурью и похож на конфету или леденец [3].

После нанесения на фудтрак этот состав высыхает и образует прочную пленку, которая сцепляется с грунтовочным покрытием фудтрака. Автоэмаль выполняет очень важные функции: защита металла от коррозии и агрессивных внешних воздействий; продление срока службы кузова; делают фудтрак индивидуальным за счет уникального цветового решения.

Список использованных источников:

1. Василенко П.Г., Василенко Е.В. Роль компьютерных технологий в дизайне//В сборнике: Социально-гуманитарные инновации: стратегии фундаментальных и прикладных научных исследований. Материалы Всероссийской научно-практической конференции. 2020. С. 748-752.

2. Лопасова Е.В. Дидактические принципы целостной методической системы развития композиционного мышления учащихся//Теория и практика общественного развития. 2012. № 10. С. 137-139.

3. Cheremisin P.A., Davydova A.A., Meleshkina E.A., Goltseva O.S., Zhilina A.V. Digitalisation as a new educational paradigm //Política e Gestão Educacional. 2022. Т. 26. № S2. С. e022060.

© Староверова К.В., Василенко Е.В., 2023

УДК 629.331

АЭРОГРАФИЯ В ДИЗАЙНЕ ТРАНСПОРТНЫХ СРЕДСТВ

Староверова К.В., Василенко П.Г.

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования «Московский государственный университет технологий и управления имени К.Г. Разумовского (Первый казачий университет)», Москва

Аэрография – это особая роспись кузова красками. Аэрография очень популярна и по сей день. Термин, с английского «aerography», обозначает «писать воздухом». В этой технике используют специальный аппарат, который выпускает жидкий или порошкообразный краситель на поверхность кузова при помощи воздуха под давлением. Самые первые рисунки, которые были созданы с помощью устройства, которое выдавало краситель под давлением на поверхность, были найдены в пещерах Аргентины.

Этим рисункам было более 9300 лет. Возникает вопрос, каким же образом делались эти рисунки. Рисовались они примерно так: люди наполняли полые предметы красителем, например, это могла быть кость, после чего выдували его на стену и создавали тот рисунок, который задумывали. Самой старой аэрографией принято считать контуры рук на стенах пещер. Люди прислоняли кисть руки к камню и поверх выдували краску, образовывался контур.

Первый аэрограф был изобретен в 1876 году. Это устройство изобрел Френсис Эдгар Стенли, специалист промышленности. Улучшал прибор ювелир Эбнер Пилер. В 1882 году патент на разработку устройства подал Либерти Уолкапу. Наиболее широкая популярность к аэрографии пришлась на начало XX века. С помощью распылителя краски создавали объявления, афиши и иллюстрации для журналов.

Первые рисунки аэрографом на автомобиле были больше техническими, нежели эстетическими. Это были номера на кузове гоночных автомобилей. Далее спортивные автомобили начали украшать спонсорскими логотипами и изображениями с наградами.

После этого спортивная аэрография начала включать в себя разные символы и узоры, а также изображения животных и природных явлений. Это стало настолько популярным, что вскоре на гоночном автомобиле не осталось пустого места, он был похож на передвижную площадку для рекламы.

Среди любителей машин аэрография стала способом подчеркнуть свою индивидуальность среди всех. Создаются настолько впечатляющие изображения, что удается получить очень реалистичные и сложные переходы цветов. Стоит подметить, что аэрография, помимо эстетических качеств, является даже некой защитой от угона.

Помимо самовыражения, аэрография служит для того, чтобы можно было подчеркнуть особенности автомобиля. Этим пользуются для некоего повышения своего статуса в обществе. Единственный существенный минус аэрографии – это то, что поврежденный рисунок очень сложно восстановить, да и стоит это очень дорого и не в каждой мастерской смогут сделать качественную аэрографию.

Рисунки с помощью аэрографа могут быть коммерческими и некоммерческими. Коммерческие – это те рисунки, которые наносят на кузов в качестве рекламы каких-либо фирм, мероприятий и тд. Некоммерческие – это те рисунки, которые отражают определенные вкусы владельца автомобиля. Они могут быть абсолютно любой тематики. Это могут быть как надписи, так и изображения. Также стоит сказать, что рисунки, сделанные аэрографом, делятся еще и по технике, и по цвету.

Графические рисунки в 2D формате. Они также называются биколорными, двухмерными или монохромными. Такие рисунки наносятся одним цветом, который будет контрастен основному цвету автомобиля.

Здесь характерна четкость линий контура и нанесение не более двух наслоений цвета. В основном 2D рисунок наносят по уже заготовленному трафарету акрилом. Такие рисунки самые доступные и читабельные.

Полноцветные двумерные рисунки. Они выполняются точно так же, как и монохромные, но при нанесении используют несколько цветов для достижения более реалистичного цветного изображения. Трехмерная полноцветная аэрография. Это самый сложный, дорогой и необычный тип работ. Изображения кажутся объемными, создается 3D эффект. Так как рисунки наносятся от и до вручную, этот процесс считается очень трудным и кропотливым. Нужно ответственно подходить к такому виду работ, продумать эскиз и подготовить поверхность кузова к нанесению [1].

Еще одним вариантом дизайна автомобилей является нанесение на его кузов виниловой пленки с индивидуальным дизайном. Стоит упомянуть, что винилография – это как аналог аэрографии, но есть некоторые отличия. Винилография – это печать рисунка на пленке. Так как аэрография является очень дорогим и трудоемким процессом, все начали больше отдавать свое предпочтение автовинилу [2]. Эта процедура не такая дорогая, как аэрография. Очень легко выбрать любое понравившееся изображение в интернете или же заказать у художника индивидуальное и просто наклеить его на авто. Винилография, помимо того, что дешевле аэрографии, так еще и можно намного быстрее получить желаемый рисунок на кузове за короткое время. При этом если на аэрографию на оба борта автомобиля понадобится около двух недель, винилография займет всего порядка двух дней [3].

Перед наклейкой изображения на кузов стоит подобрать более дорогую и качественную пленку, не с китайского завода, так как если выбрать пленку плохого качества, то если вдруг захочется снять эту пленку в будущем и поменять на другой рисунок, после нее на кузове могут остаться клеевые пятна. Печатать рисунки возможно с разрешением 1440 точек на дюйм, так же, как и при печати фотографий. Эта отличная возможность нанести на кузов достаточно качественную детально проработанную виниловую пленку. Если же обращаться к аэрографии и, например, заказать детально проработанное лицо человека изобразить на кузове, то не каждый художник согласится прорабатывать портрет до мелочей, а если и согласится, то это будет слишком дорого стоить и очень долго придется ждать.

Если мы вернемся к винилографии, то стоит отметить, что для боковой части автомобиля изображение по высоте должно быть не меньше 2500 точек на дюйм, и на реальном масштабе не должно быть видно пикселей, иначе качественной печати не выйдет. Для фудтрака же размеры должны быть еще больше [4].

Сам процесс печати в винилографии происходит с использованием белил либо же без них. Если взять кузов светлых тонов, например, белый, светло-серый или кремовый, то белила не будут нужны.

Печать выполняется на специальном экосольвентном широкоформатном принтере на прозрачной пленке. Далее изображение ламинируют и приклеивают на кузов в нужное место. Если кузов автомобиля темного цвета, например, темно-синий, черный, или темно-серый, то если напечатать изображение на этом же принтере на прозрачной пленке, то там, где должен быть белый цвет, будет просвечивать цвет автомобиля [5]. Чтобы такого не произошло, используют печать с ультрафиолетовыми белилами. Эти белила делают печать более дорогой, но при этом позволяют передать все цвета точно, и там, где будет белый цвет – не будет просвечивать цвет кузова автомобиля.

Стоит сказать, что если мы не собираемся оклеивать полностью весь кузов винилом, а хотим наклеить только часть рисунков, то стоит отдать предпочтение печати на прозрачной пленке.

Самой лучшей пленкой для винилографии является 3М – это пленка с наибольшим ресурсом, но она дорогая, и не все хотят платить за пленку этой фирмы. Поэтому большинство выбирают печать на пленке KPMF 50000. На ней можно и печатать и ей же ламинировать. Если же стоит вопрос о еще большем сокращении бюджета на поклейку, то стоит отдать предпочтение еще более дешевому варианту пленки Orajet 3640.

Это не дорогая пленка, ее используют часто в рекламе. Ей оклеивают витрины магазинов. Изображения в винилографии разделяют на индивидуальные графические иллюстрации и картинки, которые были взяты из интернета.

В интернете огромное количество разнообразных готовых вариантов дизайна, но если же мы ищем для себя что-то индивидуальное, то можно найти определенное отдельно взятое изображение или сделать изображение на заказ.

Таким образом аэрография и более дешевый вид оформления автомобиля, как винилография являются одними из самых креативных средств для дизайна транспортных средств.

Список использованных источников:

1. Устин В.Б. Композиция в дизайне. - М.: АСТ: Астрель, 2007. – 239с.
2. Василенко Е.В., Василенко П.Г. Эстетика современных арт-пространств// В сборнике: Грани культуры: актуальные проблемы истории и современности. Материалы XV научной конференции с международным участием. Москва, 2020. С. 401-404.
3. Лопасова Е.В. Формирование композиционного мышления у обучающихся изобразительному искусству в системе дополнительного образования// диссертация на соискание ученой степени кандидата педагогических наук / Федеральное государственное бюджетное

образовательное учреждение высшего образования "Адыгейский государственный университет". 2015

4. Тишина О. Аэрография: материалы и инструменты, техника и приемы, сферы применения. – М.: Художественно-педагогическое изд-во, 2008. – 96 с.

5. Vasilenko E.V., Vasilenko P.G., Goltseva O.S., Belyakova T.E. Features of designing small architecture objects in the design of environmental space// В сборнике: IOP Conference Series: Materials Science and Engineering. 2. Сер. "Siberian Industrial Days International Forum" 2020. С. 012035.

© Староверова К.В., Василенко П.Г., 2023

УДК 629.331

ГОЛОГРАФИЧЕСКОЕ И НЕОНОВОЕ ОФОРМЛЕНИЕ В ДИЗАЙНЕ АВТОМОБИЛЕЙ

Староверова К.В., Гольцева О.С.

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования «Московский государственный университет технологий и управления имени К.Г. Разумовского (Первый казачий университет)», Москва

Современное общество требует современных подходов в оформлении предметной среды. Дизайн автомобилей для общественного назначения является очень важным аспектом в формировании эстетического, эргономического и рекламного образа.

Одним из вариантов дизайна автомобилей общественного назначения, может быть, обыкновенная покраска кузова с помощью специальных красок, придающих транспортному средству интересный визуальный эффект. Это такие виды красок как, например, матовые, металлические, глянцевые, хромированные, хамелеон, светящиеся, перламутровые, термо, ксералик, кэнди и другие.

Самым необычным вариантом дизайна автомобиля (автобуса, фудтрака и т.д.) является голографический проектор. Это скорее дополнение к общему дизайну, по типу вывески, но намного креативнее [1].

Голография – это метод регистрации информации, который основан на интерференции, то бишь взаимном уменьшении и увеличении амплитуд при наложении волн друг на друга.

Голограмма – это объемное изображение, которое можно получить с помощью голографии. Голограмму можно создать с помощью специального прибора, в котором есть лазер, который и производит изображения трехмерных объектов.

Этот проектор похож на вентилятор, в котором находятся управляемые светодиоды. Они расположены по всей его длине [2]. В таких устройствах есть модуль Wi-Fi, с помощью которого можно выводить на

устройство различные изображения. У этих проекторов есть несколько положительных сторон: можно управлять устройством с помощью специальной программы на компьютере; устройство управляется дистанционно; небольшой размер; проекторы могут считывать SD-карты; в проекторах установлены очень яркие светодиоды, что дает изображению наибольшую реалистичность; высокое качество изображений; большая площадь охвата изображений.

Сейчас существует множество разнообразных по форме проекторов, они могут быть как стандартного вида, так и быть выполненными в форме различных геометрических фигур.

Проекторы-вентиляторы производят изображение из-за быстрого вращения, они становятся незаметными зрителю. В результате будет видна только картинка, которая принесет массу положительных эмоций зрителям.

Сегодня мы видим активную роль световой рекламы не только в архитектурной среде, но в дизайне автомобилей общественного назначения. Световое оформление объектов наружной рекламы осуществляет визуальную трансформацию автомобиля [3].

«В современном мире одними из основных для многих процессов являются вопросы творчества. Анализируя проблему творчества в современном социокультурном пространстве, необходимо рассматривать её в мировоззренческой парадигме глобальной креативности, или общей теории креативности» [4, с. 159].

Одним из вариантов декора автомобилей общественного назначения является размещение на нем неоновых вывесок или просто индивидуальных неоновых контурных изображений [5].

Неон, попадая в зону электрического поля высокого напряжения начинает ярко светиться. Это начало использоваться в декоре вывесок баров, кафе и ресторанов.

Чистый неон дает ярко красный свет, если же к неону добавить ртуть или фосфор, то можно получить другие цвета. Также можно смешать неон с различными газами, такими как криптон, аргон, ксенон и гелий. Наиболее популярная смесь – это смесь аргона с ртутью [6].

Стоит уточнить, что яркость и качество свечения в целом зависит от диаметра трубок. Чем тоньше будет трубка, тем ярче и резче будет свечение. Неоновые лампы также намного долговечнее чем обычные лампы накаливания, потому что у них нет нитей накаливания. Стоит немного объяснить, как светятся эти трубочки и чем их наполняют [7].

Для начала внутри вакуум заполняют газом, после делают напыление люминофора изнутри, или иногда используют цветное стекло. Далее на обоих концах трубки устанавливают электроды.

Стоит также перечислить все плюсы использования такого оригинального декора на транспортном средстве: очень яркое свечение, которое будет заметно даже днем; равномерные и сочные оттенки;

возможность создания сложных форм; спектр цветов насчитывает более 70 оттенков; низкое потребление энергии; разнообразие управления светом; прослужит такой декор 10-15 лет.

Таким образом можно сделать вывод, что очень важно со всей серьезностью подойти к выбору материалов для дизайна автомобиля, какова будет тематика. Будущий дизайн является главной рекламной «фишкой».

«Сегодня мы видим активную роль световой рекламы в архитектурной среде. Световые медиа-технологии, световое оформление объектов наружной рекламы осуществляют визуальную трансформацию архитектуры, не затрагивая ее материальную основу» [8, с. 5].

Одно из главных преимуществ неоновых вывесок – возможность реализации самых смелых дизайнерских решений. Эластичность источника света позволяет воплощать интересные формы, в том числе крупного размера. При правильной настройке лента сможет менять цвет, что дополнительно влияет на заметность наружного элемента [9].

Внушительный набор преимуществ вполне перекрывает даже повышенную стоимость неоновых вывесок. Стоит понимать, что более заметный элемент способен привлечь гораздо больше клиентов, нежели аналоги, поэтому срок его окупаемости достаточно мал.

Разнообразные виды дизайнерских элементов обладают определенными качествами и им свойственна способность усилить воздействие на потребителей цветом, светом или необычным визуальным эффектом. Этот эффект достигается благодаря специально подобранным дизайном.

Список использованных источников:

1. Аакер Д., Йохимштайлер Э: Бренд лидерство: Новая концепция брендинга. - М.: Издательский дом Гребенникова, 2008. – 380 с.

2. Андреева В. А. Куклев В. С. «Символы, знаки, эмблемы». Энциклопедия. М: ООО «Издательство Астрель» 2004, 598 с.

3. Василенко П.Г., Василенко Е.В., Пружина Е.С. Особенности светового дизайна в современном градостроительстве//Современные тенденции изобразительного, декоративного прикладного искусств и дизайна. 2019. № 1. С. 34-39.

4. Вилкова А.А., Котышов А.В., Смирнова М.А. Художник и среда//Декоративное искусство и предметно-пространственная среда. Вестник МГХПА. 2009. № 4. С. 159-167.

5. Daskova Yu.V., Poliakova Ia.V., Vasilenko S.A., Goltseva O.S., Shevalie K.N., Vasilenko E.V. Development of creative independence of design students in course of higher education//Propositos y Representaciones. 2020. T. 8. № S2. С. 637.

6. Ermilova D., Goltseva O., Ivanov M., Saenko N., Ledneva S. Nfluence of pedagogical internship on the formation of students' creative potential. An

experimental study on student teachers//Revista Conrado. 2022. Т. 18. № 87. С. 134-141.

7. Pallotta V.I., Vasilenko E.V., Vasilenko P.G. Socio-cultural aspect of design and construction of modern orthodox churches//В сборнике: IOP Conference Series: Materials Science and Engineering. International Science and Technology Conference (FarEastCon 2020) 6th-9th October 2020, Russky Island, Russia. 2021. С. 042090.

8. Паллотта В.И., Сичкарь Т.В. Наружная реклама как элемент социокультурного пространства современного города//Мир науки. Социология, филология, культурология. 2020. Т. 11. № 1. С. 5.

9. Vasilenko E.V., Vasilenko P.G., Goltseva O.S., Belyakova T.E. Features of designing small architecture objects in the design of environmental space//В сборнике: IOP Conference Series: Materials Science and Engineering. 2. Сер. "Siberian Industrial Days International Forum" 2020. С. 012035.

© Староверова К.В., Гольцева О.С., 2023

УДК 7.037.3

ПРОБЛЕМА ДВИЖЕНИЯ В ЖИВОПИСИ РУССКОГО ФУТУРИЗМА

Сычёва М.С.

Научный руководитель Портнова Т.В.

*Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования*

*«Российский государственный университет им. А.Н. Косыгина
(Технологии. Дизайн. Искусство)», Москва*

Проблема движения и изображения времени была актуальна на протяжении всего развития живописи, начиная от росписи архитектуры Древнего Египта, где ещё отсутствует единство действия и места, заканчивая произведениями наших дней. Безусловно, чтобы воплотить динамичное и временноначало в живописи и графике, необходимы такие средства как ритм и фактура плоскости, характер мазка, темп и направления линии, контраст света и тени, свойства композиции и многие другие. Однако намного важнее понимание самой концепции движения в изобразительном искусстве, содержания доступных образов для живописи в выбранном направлении, потому что по своей природе этот вид искусства является статическим. С развитием стилей художники старались перебороть равновесие неподвижной структуры плоскости полотна и аналогичного состояния изображаемого, обращаясь к динамике и увеличивая противоречие. Дисгармония усиливается при работе с комбинацией нескольких движений, их последовательностью и различными темпами. Всё это связано с эволюцией сюжетов и необходимостью интерпретировать не

только статическое состояние, но и события [1, с. 117-118]. Своего апогея же культ движения и времени достигает в идеологии футуристов [1, с. 125].

Рубеж XIX и XX веков знаменовался переходным периодом в истории России, когда близились масштабные социальные и экономические изменения. Наблюдалось расширение и развитие промышленности, города укрепляли свою роль в техническом плане: наступила эпоха ритмов, энергичных форм, скоростей. Общество жило революционным переустройством, что предполагало радикальные преобразования и ускорение социально-политических процессов. В городском сознании происходило разрушение традиционного видения, потому что в такой социальной атмосфере мир воспринимался нестойким и динамичным. Он беспрерывно подвергался изменениям и в тоже время воспитывал активное отношение к жизни. Именно на фоне этих настроений развился русский футуризм, отобразив в художественной форме переживания и ожидания нового мироощущения человека [2, с. 3].

Русский футуризм начинает свою историю с Филиппо Томмазо Маринетти и его «Манифеста футуризма», опубликованного в 1909 году в газете «Фигаро». И хотя славянофильское движение отстаивало самобытность «будетлян», потому что концепция технического превосходства без морального контроля и понимания мироздания была далека для русского художественного сознания с его христианскими и гуманистическими ценностями, нельзя отрицать влияние Италии на становление нового чувства реальности и новых задач. Внимание с человека перешло на обстоятельства современной цивилизации и воспевание электричества, скоростей, энергии и даже войны. Страдания людей обесценивались и механизировались. Футуристы стремились передать неумолимое движение времени, в чем и состояло их художественное новаторство. Безусловно, русские авангардисты взяли только концепцию сенсационно известного итальянского футуризма, развив её в своём направлении. К приезду Маринетти в Москву и Петроград в 1914 году с публичными лекциями русский авангард уже перерос футуризм, поняв, что манифесты художников и писателей Италии направлены на теоретическое обоснование, а не на реализацию живописной задачи и что слепое следование отрицанию важнейших человеческих ценностей приведёт к кризису. Русские футуристы были устремлены к прекрасному будущему и противостояли прошлому, сформировавшемуся на тот момент, но при этом их интересы направлялись на донациональную по отношению к Новому времени почву, на свои доисторические, доцивилизационные корни, что их отличало от футуристов и приближало к «будетлянам», к изобретённому Хлебниковым слову со славянским архаизмом. По этой причине Лившиц и Хлебников устроили демонстрацию во время выступления Маринетти, раздавая оскорбительную листовку в его сторону. Русский авангард воспользовался идеями футуризма, преобразовав их, например, в теорию

ларионовского лучизма – одного из первых абстрактных живописных течений с футуристическим представлением об энергии. При этом, несмотря на всё вышесказанное, русский футуризм оставил след в художественной истории, раскрыв в себе проблему движения и времени [3].

Мировосприятие того периода характеризовалось принципом динамизма, потеряв качество статичности. Изменчивость и стремительная смена впечатлений привела к значимости ёмкости времени: каждый момент наполнялся разнообразными впечатлениями, и одно мгновение содержало в себе целый объём движений, событий. Объекты на плоскости живописных произведений переставали быть неподвижными, в новом принципе изображения отразилось понимание изменчивости бытия [2, с. 8-7]. Итальянские футуристы ввели в художественный язык приемы, которыми пытались запечатлеть стремительное движение – мелькание поездов, машины других транспортных средств. Они не рассматривали предмет в деталях и уходили от традиционного портрета, делая акцент не на чертах лица, а на динамике – движение мускулов, света и тени. В русском авангарде мастера придерживались прежде всего принципа ясности и доступности искусства. Например, при сравнении работ Умберто Боччони «Динамизм велосипедиста» (1913 г.) (рис. 1) и Натальи Гончаровой «Велосипедист» (1913 г.) (рис. 2), можно отметить, что итальянский художник искал переходные моменты между позами, чтобы запечатлеть движение, и использовал оттенки, экспрессивные формы и мазки. На картине же русской авангардистки присутствуют чистые формы и цвета, геометризованные линии, намного чётче различимы предметы и окружающая действительность, при этом не теряется ощущение быстрого ритма и движения города, велосипедиста, смены вывесок и вихря букв [4]. В отличие от итальянского футуризма, работа Гончаровой визуально более сбалансирована в композиции на полярности формы и цвета. Сочетание комплементарных «павлиньих синих» квадратов и жёлто-коричневых дуг даёт максимальный контраст, разбавленный чёрными, белыми и серыми оттенками для гармонии, а движение велосипедиста справа налево противопоставлено движению взгляда зрителя слева направо (в европейской культуре), усиливая ощущение затруднённости движения и силы сопротивления.



Рисунок 1 – Умберто Боччони «Динамизм велосипедиста» (1913 год)



Рисунок 2 – Наталья Гончарова «Велосипедист» (1913 год)

У Натальи Гончаровой есть целая серия работ с велосипедами, самокатами и автомобилями 1913-1914 годов, выполненных в схожей манере: их объединяют колористическое решение, изображение транспортных средств и людей в движении с многократным повторением и фиксацией каждого изменения в положении, имитация быстрой смены букв, вывесок и булыжной мостовой, усиливающая сопротивление и динамизм. Футуристы любили интерпретировать городской пейзаж в своих картинах как символ скоростей и неумолимого стремления вперёд. Стоит отметить, что такие ритмы часто переплетаются с геометрическими формами, поэтому в авангарде произведений чистого футуризма не так много, полотна соединяют в себе как футуристические, так и кубистические начала (кубофутуризм). Например, работы «Аэроплан над поездом» и «Динамомашин» 1913 года, «Поезд, уезжающий со станции» (1913-1914 годы) пропитаны идеей технического развития и новых открытий. С идейной точки зрения – футуризм, но в изобразительной технике преобладает геометризм с опорой на анализ чёткими формами. Достижения в области электричества как раз более созвучны острым углам и прямым линиям в лучах, а также плавным кривым волн энергии: «Электрический орнамент» (1913 год) и «Электрические лампы» (1913 год). При этом на холсте не пропадают футуристические приёмы отображения движения: на картине «Белье» (Linen) (1913 год) материалы своими проекциями доказывают активную работу и темпы жизни того времени [5].

Русский футуризм, в отличие от итальянского, более плодотворно развивался в литературном направлении. Однако многие футуристы занимались живописью, оставаясь при этом поэтами: Лившиц, Крученых, Розанова, Хлебников, Ларионов и другие, в том числе братья Николай и Давид Бурлюки, последний из которых являлся основателем футуристической группы «Гилея». По мнению С. Красицкого, поэзия Давида Бурлюка производит впечатление «эскизов, набросков, зарисовок». Такое сравнение с начальными этапами работы живописца не случайно: динамика и стремление передать непосредственные впечатления от увиденного сохраняются и в его картинах [6, с. 234-235]. Например, на полотне «Лошадь-молния» (1907 год) часто встречающийся в раннем творчестве образ лошади символизирует их природное вольное, стихийное начало. Обезличенный силуэт, доведённый до своеобразной формулы, сохраняет ощущение движения, что достигается не только пойманным моментом, но и перспективным искажением за счёт вынесенной вперёд ноги

лошади, а также усиливается уплотненным контуром, который придаёт объём условному изображению. Он помещён в среду цветных плоскостей из действительной окружающей среды (нереалистично написанное дерево), вызывая их пересечениями и сочетанием световоздушную вибрацию и динамику, усиливая глубину [7].

Ещё одно характернейшее футуристическое полотно Давида Бурлюка «Японка, сеющая рис» (1920 год) [8]. В этом случае динамизм достигается не столько цветом (однако контраст комплементарного колорита, безусловно, играет свою роль), сколько чёткой повторяющейся формой. Художник интерпретирует монотонные движения японки, которая засеивает рисовыми ростками залитые водой поля, повторяя и изображая каждое движение её рук со смещением контуров для визуализации фазы перемещения во времени. На полотне, благодаря такому приёму, получается будто бы богиня индуизма или другой восточной религии, но на самом деле Бурлюк тем самым поднимает проблему движения в живописи. Заметно, с каким вниманием и уважением футурист относится к труду и следованию многолетней традиции, многократно повторяя один и тот же объект. Кроме того, динамика достигается за счёт изображения линейных волн на воде, холмов, других жителей деревни, работа которых воспринимается как религиозный обряд. Примечательно, что голова японки остаётся неподвижной, поэтому Давид Бурлюк тщательно выписывает черты её лица и головного убора.

Проблема движения в изобразительном искусстве остаётся актуальной до сих пор: и в наши дни художники пытаются преодолеть природную статичность живописи, выходя за рамки плоскости, делая акцент на динамике и игнорируя неподвижность полотна. С развитием анимации и переходом части иллюстраторов в эту область футуристические приёмы интерпретации действительности в какой-то мере утратили свою необходимость, однако всё же в некоторых современных произведениях остаётся преобладающая роль рассматриваемых в работе стилистических приёмов. Кроме того, именно культ движения в идеологии футуристов мог повлиять на развитие того же самого анимационного искусства, только в произведениях футуризма присутствует центральное изображение объекта и диапазон его возможных перемещений, а в анимации – покадровая цепочка событий. Ясные формы и чётко различаемые контуры русского футуризма в таком случае намного более актуальны, чем экспрессия итальянского течения. Нельзя не отметить вклад авангардистов в развитии живописи с точки зрения сочетания геометрических форм и контрастного цвета в композиции. Понимание изменчивости бытия, соединение целого объёма событий в одном моменте в футуризме сыграло значительную роль в раскрытии проблемы движения в изобразительном искусстве. В дальнейшем исследовании следует более подробно рассмотреть феномен русского футуризма и его значение в истории искусства.

Список использованных источников:

1. Виппер, Б. Р. Введение в историческое изучение искусства / Б. Р. Виппер. – М: Изобразительное искусство, 1985. – 177 с. – Текст: непосредственный.

2. Лозовая, Л. В. Эстетика русского футуризма: дис. ... канд. Филол. Наук: 09.00.04 / Л. В. Лозовая; Российский государственный педагогический университет им. А.И. Герцена. – СПб., 2007. – 134 с.: ил. РГБ ОД, 61 08-9/127– Текст: электронный.

3. Как начинался русский футуризм: содержание седьмой лекции из курса Ильи Доронченкова «Приключения Моне, Матисса и Пикассо в России». – Текст: электронный // Arzamas: [сайт]. – URL: <https://arzamas.academy/materials/1436> (дата обращения: 10.10.2023).

4. Футуризм. Выставка в Русском музее. –Текст: электронный // На Невском: [сайт]. – URL: <https://nanevskom.ru/futurizm-vistavka-v-russkom-muzee/>(дата обращения: 11.10.2023).

5. Амазонки авангарда: Экстер, Гончарова, Попова, Розанова, Степанова, Удальцова / под ред. Джона Э. Боулта и МьютьюДратта; пер. с англ. / М.: Галарт, 2001. – 366 с., ил. 25,5×19,5 см. --Текст: электронный.

6. Шевчук, В. Г.Синтез искусств как отличительная особенность творчества Д. Бурлюка начала XX века / В. Г. Шевчук. – Текст: электронный // Ученые записки Крымского федерального университета имени В. И. Вернадского. Социология. Педагогика. Психология: журнал, 2014. – Cyberleninka: [сайт]. – URL:<https://cyberleninka.ru/article/n/sintez-iskusstv-kak-otlichitel'naya-osobennost-tvorchestva-d-burlyuka-nachala-hh-veka/viewer>(дата обращения: 16.10.2023).

7. Бурлюк Д. Д. Лошадь-молния. – Текст: электронный // Виртуальный русский музей: [сайт]. – URL:https://rusmuseumvrm.ru/data/collections/painting/19_20/zhb_1510/index.php(дата обращения: 18.10.2023).

8. Японка, сеющая рис. Давид Давидович Бурлюк. – Текст: электронный // Музей русского импрессионизма: [сайт]. – URL: <https://www.rusimp.su/ru/collection/object/201>(дата обращения: 20.10.2023).

© СычёваМ.С., 2023

УДК 77.048

РАЗВИТИЕ ТРАДИЦИОННОЙ КИТАЙСКОЙ ЭСТЕТИКИ В ОБЛАСТИ ФОТОГРАФИИ

Сюй Цзинчжу

Научный руководитель Лаврентьева Е.А.

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования «Российский государственный художественно-промышленный университет им. С.Г. Строганова», Москва

Хотя традиционная китайская эстетика берет свое начало в глубокой древности, ее сочетание с фотографией стало китайским авангардным искусством благодаря постоянным экспериментам фотографов и художников, использующих разнообразные материалы, традиционные китайские композиции и т.д. Эти работы резко контрастируют с западной и европейской фотографией. В статье, объединяющей работы нескольких фотографов с социальным и культурным фоном того времени, представлен процесс выражения традиционной китайской эстетики в развитии фотографии в Китае.

В 1919 г., после возникновения Движения за новую культуру, культурная тенденция благоприятствовала изучению западных технологий и культуры, но в связи с вторжением на территорию Китая империалистических захватчиков и разграблением традиционного культурного наследия китайская интеллигенция также по собственной инициативе выступила в защиту и пропаганду традиционной китайской культуры. Эти две идеи не противоречили друг другу, и они активно продвигали сочетание западных фотографических технологий и традиционной китайской культуры, среди первых фотографов Китая были Лан Цзиншан Лю Баннонг и другие, они также были первыми фотографами и художниками, которые объединили свою фотографию с традиционной китайской эстетикой. Лан Цзиншан жил в 1890-1990-е годы, и пик его творчества также пришелся на 1920-1930-е годы после Движения за новую культуру [1]. Он умело смешивал традиционную живопись тушью с китайскими пейзажами, такими как горы и реки [2], он часто использовал для своих изображений природные пейзажи, представляя ландшафты с самым восточным очарованием.

В фотографии «Весенние деревья и чудные вершины» (рис. 1), которую он снял в 1934 году, использована созданная им техника композитной фотографии, при которой многократное экспонирование, увеличение и уменьшение, а также коллажи из нескольких негативов выполняются с помощью техники фотолаборатории, и в результате фотографии получаются в композиции традиционной китайской картины.



Рисунок 1 – Лан Цзиншан. Весенние деревья и чудные вершины. 1934.

Композитная фотография Лана Цзиншаня оказала глубокое влияние на Чен Фули, который активно работал в 1950-1980-е гг. В 1952 г. Чен Фули, живший во Вьетнаме, создал работу «Стоять в нерешительности» (рис. 2), в которой использовал технику композитной фотографии, состоящую в том, что в фотолаборатории на переднем плане были изображены ветки и птицы, а на заднем – река и лес, а также добавил каллиграфию для завершения композиции; В 1980-х годах, когда экономика Китая восстановилась, а культура и искусство вновь начали процветать, мастерство Чен Фули достигло зрелости, в начале 1982 года он создал картину «Рассвет» (рис. 3) в жилом квартале для рабочих под горами Чанбай в провинции Цзилинь, Китай, которая стала вершиной творчества Чен Фули того периода. На изображении оранжевый свет пробивается сквозь туман, снег и лед на земле тают, солнце вот-вот взойдет, его свет отражается в окнах жилого района для рабочих, что является символом перспектив страны в то время и видения людьми будущего.



Рисунок 2 – Чен Фули. Стоять в нерешительности. 1952.



Рисунок 3 – Чен Фули. Рассвет. 1982.

Под влиянием фотографов и художников, таких как Чэнь Фули, художественные эксперименты в области туши и смывки в конце XX века в области фотографии стали активными, и многие художники и живописцы вводили традиционные элементы туши и смывки в фотографию, постоянно пытались внедрять инновации, и появились новые тенденции в фотографии, привлекавшие внимание мировых фотографов и художников, а открытость к экспериментам в различных техниках и формах сделала традиционную китайскую тушь и смывку новой формой искусства и положила начало увлечению «пикториальной фотографией», которая принадлежит Китаю.

Чен Ман, молодая фотограф нашего времени, является фотографом моды и рекламы, но она также неоднократно использовала традиционные китайские элементы во многих своих работах, такие как зонтики из масляной бумаги, складные веера, серебряные заколки для волос и одежда,

чтобы создать традиционное китайское эстетическое настроение. Например, ее серия «Цвет», также известная как серия «Vision» 2003 года, является репрезентативной работой Чен Мана в области «Живопись-фотография». Искусство – социально [3, с. 126], и эта группа работ прекрасно передает облик молодых людей в современном обществе, с их броскостью и свободой. Наиболее известным из них является «Astronaut» (рис. 4), который был выставлен и собран Музеем Виктории и Альберта в Лондоне. Тема взята из буддийских «Шести пылинок» – «Цвет, Жизнь, Аромат, Вкус, Осязание и Дхарма», представляющих ощущения и восприятие фотографом окружающего мира, а также отражающих ее внутренний мир.



Рисунок 4 – Чен Ман. Vision-Astronaut. 2003.

От эпохи Лана Цзиншаня до Чена Мана фотография прошла путь от роли в пейзажах и архитектуре до применения в съемке портретов с крупными планами людей; от техники композитной фотографии в фотолаборатории до сочетания цифровой живописи и фотографии; и от традиционных китайских характеристик в форме до традиционной китайской эстетики в потоке сознания. Эти яркие работы продолжают вдохновлять практиков искусства на изменение устоявшихся перспектив своего мышления и на более глубокое чувство смысла и созерцания.

Список использованных источников:

1. Чэнь Шэнь. Мастер-фотограф Лан Цзиншан. Нанкин: Китайская фотопресса. 2003. – 95 с.
2. Хуан Жуйци. Исследование фотоискусства под влиянием эстетического контекста китайской традиционной тушевой живописи. Куньмин: Юньнаньский педагогический университет. 2015.
3. Чжу Гуанци. Об эстетике. Нанкин: Издательский дом Илин. 2018.

© Сюй Цзинчжу, 2023

УДК 76.01

ВЛИЯНИЕ ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОГО ИСКУССТВА НА СОВРЕМЕННЫЙ ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН

Тищенко А.Д., Бесчастнов П.Н.

*Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования*

*«Российский государственный университет им. А.Н. Косыгина
(Технологии. Дизайн. Искусство)», Москва*

Появление графического дизайна можно расценивать, как молодое направление. Первые работы (афиши и плакаты, которые были на пике своей популярности в революционные времена с лозунгами) являются продолжением традиций устоявшегося искусства, изображения носят все характерные черты, как в сочетании декоративности, так и в применение старинных техник для исполнения задуманной картины. История возникновения афиш уходит далеко в античные времена Афин, когда это был единственный способ оповещения о предстоящем событии, ранее принадлежало авторство только государственным органам, и естественно переход в народ этого направления дал новый толчок развития. Плакатная графика позволила быстро и точно передавать информацию, а с появлением литографии вывело на новый промышленный уровень (так Жюль Шере «отец плаката», возглавлял плакатное направление и обучал королевское общество, внес огромный вклад). Исходя из всех течений исторических событий XX века графический дизайн развивался по канунам классической концепции искусствоведения.

Переходя в анализ влияния одного направления на другое, важно обратиться к истории и отметить ряд важных факторов, которые непосредственно связывают оба творческих течения. Историки отмечают, что ранее изящные искусства создавались для личного самовыражения («искусство ради искусства»), у художников того времени не стояла задача заработать или продвинуть свое творение, поэтому и не рассматривалось, как коммерческая деятельность, в то время как графический дизайн рассчитан на внедрение в массы, убедить человека, что этот продукт ему нужен. К примеру, Микеланджело, выполнял поручения от папы Юлия II по украшению гробницы, художник создавал свои скульптуры не ради славы, человек шел за идеей, выбирая 7 месяцев подходящий камень для монументов. Не смотря, на то, что Буонарроти было велено, не оканчивать гробницу, он все равно реализовал задуманное (знаменитые скульптуры «Моисей», «Восставший раб» и т.д.) это явное погружение творца в искусство. Про графический дизайн можно тоже сказать, что это искусство, но уже не с целью воссоздать нечто, а больше про «коммерцию». Создавая тот или иной продукт, графический дизайнер продумывает и подбирает определенную гамму цветовой палитры, чтобы хоть как-то привлечь

внимание потенциального покупателя, в то время как предшественники не ставили перед собой такой задачи. Определенно, не все творческие люди преследовали идею наживаться на искусстве, но тенденция графического дизайна в веб-сфере очень близка к этому.

Если же говорить, про влияние изобразительного искусства на графический дизайн, можно начать с такого направления в искусстве как «реализм» художники-реалисты стремились изобразить максимально достоверно реальность, тоже самое мы наблюдаем в дизайне-интерфейсов телефонов. Реалистичные иконки со всеми тенями и текстурами, создают впечатление чего-то объемного и настоящего.

Минимализм – самое распространенное направление в 3D и графике на данный момент, основные отличительные черты – простые геометрические формы и нейтральные цвета. Все современные компании стараются прибегнуть к максимальному минимализму, чтобы человеческому глазу было проще усваивать информацию среди множества потока знаний, а ведь именно минимализм изначально относится к изобразительным искусствам. Так же в разработке приложений соблюдается правило минимализма, в интерфейсе программы всё должно быть просто и не замысловато, чтобы пользователь смог быстро разобраться в настройках программы.

В моушен-графике часто используется такое направление как абстракционизм, когда наблюдается плавное перетекание геометрических предметов из одного в другой при этом такой порядок смотрится весьма гармонично и завораживающие. Примером первой знаменитой работы моушен графики, является заставка к титрам фильму Отто Премингер «Человек с золотой рукой», из белых полосок получается рука героя, ведь именно с простыми фигурами можно вовлечь и передать информацию зрителю, особенно интересно смотрятся составленные образы из геометрических фигур.

Конструирование сайтов не является исключением, причем напрямую связано с правилами композиции при помощи использования модульной-сетки (вид разметки, который позволяет адаптировать под разные виды экранов, что в принципе в 21 веке незаменимо), которая появилась задолго до технологий. Модульная-сетка позволяет правильно расставить основные компоненты, чтобы соответствовало правилам композиции, менять размеры строк, тем самым можно сочетать различные виды изящных искусств и получить хороший результат в результате слияния многих техник, однако важно научиться с ними работать для создания хорошего органичного продукта. В настоящий момент сайт о конструирование достигает пика своей популярности, соответственно конкуренция растет и поэтому художники все чаще обращаются к хорошо забытым идеям и черпают оттуда вдохновение, потому что наступает перенасыщение и хочется удивить читателя, чего он не видел.

Стоит отметить, что все сейчас возвращается немного в прошлое, не смотря на столь быстрый прорыв в технологиях, люди не перестают интересоваться прошлой модой. Что в одежде присутствует мода 90-х в стиле поп-арт, так же и в фото, пленочные фотоаппараты не теряют своей актуальности. Можно предположить, что общество устало от быстро меняющихся тенденций и скоростного поглощения информации и хочет вернуться, в то время, где можно было сделать что-то своими руками и не торопиться, вед искусство развивает духовное развитие, которое тоже неотъемлемо в становлении полноценной личности.

Так можно сделать вывод, что всё, что сейчас мы видим в современных дизайнах, это влияние изобразительных искусств всё повторяется или интерпретируется в новом облики, как сказал известный историк костюма и хранитель музея Виктории Джеймс Лавер «Прежняя мода через пять лет кажется безобразной, через двадцать – забавной, а через пятьдесят – очаровательной», так же и с различными видами искусств, которые всегда есть в нашей жизни.

Список использованных источников:

1. Мелешко К.А. Влияние изобразительного искусства на графический дизайн // Международный журнал гуманитарных и естественных наук. 2021. №5-3. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/vliyanie-izobrazitelnogo-iskusstva-na-graficheskiy-dizayn> (дата обращения: 19.10.2023).

2. Овчинникова Раиса Юрьевна Графический дизайн в контексте искусствоведения // Манускрипт. 2016. №10 (72). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/graficheskiy-dizayn-v-kontekste-iskusstvovedeniya> (дата обращения: 20.10.2023).

3. Петухова Елена Андреевна ЖЮЛЬ ШЕРЕ И «LES MAÎTRES DE L’AFFICHE» // Актуальные проблемы теории и истории искусства. 2012. №2. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/zhyul-shere-i-les-ma-tres-de-l-affiche> (дата обращения: 21.10.2023).

4. Шутова Алена Сергеевна Использование приемов конструктивизма в современном графическом дизайне // Академический вестник УралНИИпроект РААСН. 2014. №4. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/ispolzovanie-priemov-konstruktivizma-v-sovremennom-graficheskom-dizayne> (дата обращения: 20.10.2023).

5. Лапынина М.В. Актуальные тенденции в айдентике арт-пространств // Шаг в науку. 2023. №2. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/aktualnye-tendentsii-v-aydentike-art-prostranstv> (дата обращения: 20.10.2023).

© Тищенко А.Д., Бесчастнов П.Н., 2023

ГЕШТАЛЬТ-ПРИНЦИПЫ В ДИЗАЙНЕ ПОЛИГРАФИЧЕСКОЙ ПРОДУКЦИИ

Топильский В.Н.

Научный руководитель Козырева Л.К.

*Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования*

*«Российский государственный университет им. А.Н. Косыгина
(Технологии. Дизайн. Искусство)», Москва*

Дизайн полиграфической продукции является частью современного мира информации и рекламной культуры. Специалисты по дизайну стремятся создавать уникальные и запоминающиеся образы, которые привлекают внимание и передают смыслы более эффективно. В своем поиске они часто обращаются к научным принципам, которые относятся к сфере психологии визуального восприятия.

В последние десятилетия, одним из наиболее популярных психологических аспектов, рассматриваемых в дизайне, являются принципы гештальтпсихологии. Это психологическое направление возникло в Германии в начале XX века. В переводе с немецкого «гештальт» означает «форма» или «образ». У истоков гештальтпсихологии стояли такие немецкие психологи, как Макс Вертхаймер, Курт Коффка, Вольфганг Келлер и Курт Левин, которые изучали психику с позиций целостного структурного (гештальт-метода) и разработали программу изучения восприятия формы. Они предложили идею оценки целостности образа, состоящего из различных элементов и частей. Курт Коффка, один из основателей гештальтпсихологии, говорил: «Целое не является суммой своих частей» – это означает, что люди по-разному воспринимают элементы целого, в зависимости от того, частью чего они являются. Иными словами, восприятие формы не является суммой ее отдельных элементов, а свойства самой формы не воспринимаются через свойства ее частей. Объекты, составляющие окружение, воспринимаются органами чувств не как отдельные предметы, а как организованное и законченное целое.

В полиграфическом дизайне знание принципов гештальта важно для создания эффективной и привлекательной продукции. Захват и удержание внимания зрителя – всегда актуальная задача и важная часть любой маркетинговой и коммуникационной стратегии. Гештальт-принципы помогают дизайнерам лучше понять, как различные элементы визуального контента объединяются в целостный образ в сознании зрителя. По словам психолога Дж. Гибсона, одного из выдающихся исследователей визуального восприятия: «Восприятие – это активный процесс. Воспринимая окружающий мир, мы не просто собираем отдельные фрагменты информации, а создаем смысл из этих фрагментов». Это

утверждение очень хорошо согласуется с гештальтпсихологией. Она утверждает, что воспринимаемый нами мир – это единое целое, а не набор отдельных элементов.

Одним из главных достижений гештальтпсихологии было выявление пяти ключевых принципов, которые определяют визуальное восприятие.

Принцип заключения описывает, как восприятие дополняет недостающие или разорванные части объектов, чтобы видеть их как целостные. Даже если в изображении есть пробелы, мозг «закрывает» эти пробелы, чтобы создать понятную и цельную картину. Данный закон помогает видеть формы и объекты даже там, где они не полностью представлены.

Во множестве фирменных знаков и символов применен этот принцип, чтобы усложнить и придать значимости изображениям. Например, знак «WWF» (Всемирный фонд дикой природы) включает в себя изображение панды, представленной лишь в частичном контуре, что заставляет зрителя закончить образ в уме (рис. 1).



Рисунок 1 – Фирменный знак «WWF».

Принцип подобия: элементы, имеющие схожие характеристики, будь то форма, размер, цвет, текстура или другие атрибуты, склонны объединяться и восприниматься как связанные или принадлежащие к одной группе. Принцип обеспечивает визуальное упорядочение и организацию информации на основе схожести ее частей. Может применяться при группировке информации: в дизайне графических материалов или диаграмм, элементы, имеющие схожий стиль или атрибуты, могут быть объединены в одну группу, чтобы обозначить их связь или значимость. Например, в столбчатой диаграмме все столбцы одной категории могут иметь схожий цвет. Также этого принципа можно придерживаться в дизайне упаковки товаров, используя схожий стиль и цветовую палитру для продуктов одной линейки. Данный прием создает визуальную связь между продуктами и помогает потребителям легче определить, что все товары принадлежат одному бренду или серии (рис. 2).



Рисунок 2 – Обложки серии ежедневников «6 минут».

Принцип близости подчеркивает, что элементы, находящиеся близко друг к другу в визуальном поле, будут восприниматься как связанные и формировать группу. Отражает способность мозга автоматически организовывать информацию на основе физического расположения элементов. Чем ближе элементы друг к другу, тем сильнее воспринимается их связь. Данная особенность помогает дизайнерам упорядочить

информацию на странице, создать порядок и структуру в печатном материале, облегчая тем самым навигацию и понимание представленной информации. Например, этот принцип может быть использован в дизайне визитных карточек, где контактная информация, такая как имя, телефон и адрес, может быть сгруппирована по принципу близости друг к другу (рис. 3). Прием упростит восприятие данных и сделает визитку более удобной для чтения.



Рисунок 3 – Пример макета бизнес-визитки.

Принцип продолжения помогает передать направление и движение в композиции. Примером является выравнивание элементов на макете, что помогает глазу зрителя плавно перемещаться по странице, делая содержание более читабельным. Данный закон подразумевает, что восприятие пользователя склонно двигаться по наиболее непрерывному или легкому пути даже если они пересекаются между собой или с другими элементами (рис. 4). Когда эффект продолжения прерывается, это информирует читателя о том, что логический блок закончился и пора обратить внимание на следующий блок.

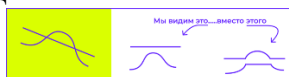


Рисунок 4 – Принцип продолжения.

Принцип фигуры и фона гласит, что элементы дизайна инстинктивно воспринимаются, либо как фигуры, либо как фон. При правильном использовании это может повлиять на то, на чем делается акцент и что ставится в центр макета. Существует три типа взаимодействия между образом и фоном: стабильный – четкий основной объект, который доминирует над фоном (рис. 5а); обратимый – роли фона и главного объекта могут меняться (рис. 5б); неопределенный или двусмысленный – фон и объект являются активными областями, что делает интерпретацию неоднозначной (рис. 5в).

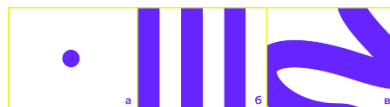


Рисунок 5 – Три типа взаимодействия между объектом и фоном.

Знание и применение законов гештальта в процессе визуального дизайна определяется Дж. Нельсоном так: «Под грамотностью мы понимаем умение читать, расшифровывать написанные сообщения. Если же мы собираемся связать понятие грамотности с визуальной информацией, то нам по всей видимости, необходимо обсудить способность человека считывать невербальные сообщения».

По мере развития современных технологий и роста информационной нагрузки, важность эффективного визуального дизайна неуклонно

возрастает. В полиграфической продукции знание принципов гештальта важно для ее создания, потому что эти законы делают информацию в ней более доступной и интуитивно понятной для пользователя.

Список использованных источников:

1. Коффка К. Основы психического развития. – М.: Академический проект, 2017. – 356 с.
2. Нельсон Д. Как видеть. Визуальное путешествие по миру, созданному человеком. – М.: Манн, Иванов и Фербер, 2020. – 248 с.
3. Ткаченко О.Н. Дизайн и рекламные технологии: учебное пособие. – М.: ИНФРА-М, 2021. – 176 с.

© Топильский В.Н., 2023

УДК 7.05

ГЕНРИ ДРЕЙФУС – НОВАТОР ПРОМЫШЛЕННОГО ДИЗАЙНА 20 ВЕКА

Торшина М.А.

Научный руководитель Денисова Е.А.

*Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования*

*«Российский государственный университет им. А.Н. Косыгина
(Технологии. Дизайн. Искусство)», Москва*

Генри Дрейфус (Henry Dreyfuss; 1904-1972 гг.) – был признанным американским художником и дизайнером, прославившийся на весь мир за множество своих проектов промышленных товаров. Многие его работы стали интернациональной классикой: телефонный аппарат Bell 300, нью-йоркский локомотив, пылесосы фирмы Hoover, фотоаппараты быстрой съемки Polaroid, телевизоры, салоны самолетов, холодильники. В данной статье попробуем разобраться с тем, почему творения Генри Дрейфуса стали популярными и как ему пригодились навыки художника при их создании.

Знаменитый американский дизайнер родился в Бруклине (Нью-Йорк) и в 1924 году начал карьеру как театральный художник, что в последствии ему очень пригодилось для развития эстетического вкуса. Спустя всего 5 лет Генри Дрейфус организовал свое дизайнерское бюро, деятельность которого была связана с индустриальным дизайном, а дизайнерская концепция базировалась на выявлении нужд людей, для которых он создаёт то или иное устройство. Такая творческая философия исследования интересов потребителей отличалась от воззрений других дизайнеров, не знающих о том, кто будет использовать создаваемые ими предметы. Ему приходилось быть продавцом, водителем автобуса и помощником телефонного мастера для того чтобы лучше понимать пользователей. Его

подход к дизайну имел незамедлительный и продолжительный коммерческий успех.

Помимо концепции определения потребностей Генри Дрейфус использовал свои художественные навыки, чтобы визуализировать свои идеи и разрабатывать уникальные концепции дизайна. Он создавал подробные чертежи и эскизы, чтобы помочь себе и другим специалистам визуализировать конечный продукт. Это помогало не только ему получить представление о внешнем виде и функциональности объекта, но и его команде понять, как правильно реализовать проект.

Он также использовал свои навыки художника для создания привлекательных и эстетичных форм и линий в своих работах. Генри Дрейфус понимал, что дизайн не должен только быть функциональным, но и визуально привлекательным. Эстетика и внешний вид имели большое значение для творца, и он стремился создавать предметы, которые не только исполняли свою функцию, но и привлекали взгляд своей красотой и гармонией.

Его навыки художника такжегодились ему в работе с материалами и цветами. Он умел подбирать и сочетать различные текстуры, оттенки и отделку, чтобы создать единое и гармоничное впечатление. Это помогало ему подчеркнуть определенные детали и особенности предмета, а также подходить к дизайну с точки зрения эстетики.

Благодаря приобретенным навыкам в изобразительном искусстве как художника и исследованиям нужд потребителей получился один из самых популярных продуктов двадцатого века: настольный телефон Western Electric 302 от Bell Laboratories (рис. 1), который был создан в 1936 году Генри Дрейфусом и его командой. Данная модель благодаря своему дизайну и функционалу успешно продавалась в течение восемнадцати лет.



Рисунок 1 – Настольный телефон Western Electric 302 от Bell Laboratories, 1936 г.

В дизайне Western Electric 302 отчетливо видно мастерство Дрейфуса. Телефон имел гладкие и округлые формы без движущихся частей, что придавало ему эстетическую привлекательность. Корпус телефона был выполнен из пластика, что позволяло создать разнообразные цветовые варианты, от ярких и насыщенных до спокойных и нейтральных.

Навыки художника Генри Дрейфуса на примере его телефона можно свести к следующим:

1. Творческий подход. Дрейфус имел чувство прекрасного и творческий взгляд на дизайн. Он создавал уникальные и привлекательные визуальные образы, которые прививали эстетический вкус потребителям.

2. Эргономика и удобство. Он был экспертом в разработке удобных и простых в использовании продуктов. Его работы были спроектированы с учетом эргономических принципов, а также за счет простого дизайна ими легко и понятно пользоваться.

3. Инновационность. Дизайнер был пионером во многих аспектах дизайна, включая использование пластика в производстве телефонов.

4. Цветовые и формовые решения. Дрейфус умел работать с цветом и формой, создавая визуальные образы, которые привлекали внимание и вносили новшества в дизайн индустрию. Обтекаемые формы, которые порой казались слишком футуристичными для дизайна того времени, например как вакуумный пылесос Hoover model 150, стали трендом и полюбились многим потребителям.

Модель 302 телефона стала определенной кульминацией поисков Дрейфуса в области антропометрии и эргономики. Благодаря доскональным функциональным и эргономическим проработкам автора Western Electric 302 остался американским стандартом для телефонов примерно на 40 лет. Позже дизайнер модифицировал модель, сделав так, что держа на плече телефон, можно было ходить во время разговора. А в начале 60-х годов Генри Дрейфус создает кнопочный телефон, а также телефон-трубку, перенеся наборный диск на трубку.

В 1950-х годах он продолжает исследования в области антропометрии и активно применяет их на практике. Генри Дрейфус посвятил много времени изучению человеческого тела и стал пионером эргономики, которую наиболее полно раскрыл в своих книгах «Designing for People» (1955 г.) и «The Measure of Man» (1961 г.).

Своими навыками художника Дрейфус сделал огромный вклад в индустриальный дизайн. Он создал множество прекрасных и функциональных предметов, которые до сих пор востребованы и признаны в мире дизайна. Его работа стала примером впечатляющего сочетания искусства и функциональности, что помогло не только установить стандарты и принципы индустриального дизайна для будущих поколений дизайнеров, но и оказать непревзойденное воздействие на массы американцев, привив любовь к эстетическому современному дизайну.

Список использованных источников:

1. Henry Dreyfuss. Designing for People [Текст] / Henry Dreyfuss. – USA: Allworth, 2003

2. Russell Flinchum, Cooper-Hewitt Museum. Henry Dreyfuss, Industrial Designer: The Man in the Brown Suit [Текст] / Russell Flinchum, Cooper-Hewitt Museum. – USA: Cooper-Hewitt, National Design Museum, Smithsonian Institution and Rizzoli, 1997 – 222 с.

3. Михайлов, С. М. История дизайна. Том 2. Дизайн индустриального и постиндустриального общества [Текст] / С. М. Михайлов. – Москва: Союз дизайнеров России, 2003 – 393 с.

4. Генри Дрейфус и те знакомые вещи, которые он разработал / [Электронный ресурс] // UCrazy : [сайт]. – URL: <https://ucrazy.ru/foto/1458418100-genri-dreyfus-i-te-znakomye-veschi-kotorye-on-razrabotal.html>

© Торшина М.А., 2023

УДК 745/749

СТИЛИСТИЧЕСКИЕ ОСОБЕННОСТИ И ХУДОЖЕСТВЕННАЯ ЦЕННОСТЬ ПОЛИХРОМНОЙ КЕРАМИКИ «САНЬ-ЦАЙ» ДИНАСТИИ ЛЯО

У Хунчан, Ткач Д.Г.

*Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования*

*«Российский государственный университет им. А.Н. Косыгина
(Технологии. Дизайн. Искусство)», Москва*

Полихромная керамика «Сань-Цай» династии Ляо (907-1125 гг.) в Китае представляет собой разновидность низкотемпературных цветных глазурованных керамических изделий, которые также являются важной частью древнего керамического искусства и входят в историко-культурное наследие китайской керамики. Она отличается разнообразием форм, яркими цветами, глянцевой глазурью и неповторимым этническим стилем. Анализ особенностей мастерства и декоративных приемов изготовления посуды полихромной керамики «Сань-Цай» династии Ляо поможет лучше понять историю керамики, культурные и художественные ценности династии Ляо в Китае.

После падения династии Тан одновременно образовались династии Ляо и Сун, причем династия Ляо располагалась в северной части Китая, а династия Сун – в южной. Династия Ляо в основном кочевая, производство керамических изделий должно было удовлетворять спрос на удобные для переноски предметы необходимости, такие как миски, тарелки, чайники, кувшины, вазы и т.д. Она наследует технику керамического производства и эстетические представления династии Тан, но отличается от стиля танской керамики тем, что на ее поверхности представлены желтые, зеленые и белые цвета глазури. В лепке и декоре прослеживается неповторимый национальный стиль и региональные особенности [1].

Стилистические особенности. Археологические находки династии Ляо включают полихромную керамику «Сань-Цай» в большинстве предметов быта. По стилистическим признакам классификации их можно разделить на подушки, посуду, чайники и горшки для вина в виде животных (рис. 1).

Виды полихромной керамики «Сань-Цай» династии Ляо	
подушка	
столовые приборы	
чайники	
горшки для вина в виде животных	

Рисунок 1 – Таблица «Виды полихромной керамики «Сань-Цай» династии Ляо»

Среди наиболее знаковых керамических изделий, найденных в 1997 г. во Внутренней Монголии (Китай), – винный кувшин с утками-мандаринами (рис. 2), на создание которого вдохновила форма уток-мандаринок. Высота 20 см, ширина 8,3 см, корпус желтого, белого и зеленого цветов. Это изделие отражает высочайший уровень производства полихромной керамики «Сань-Цай» в эпоху династии Ляо, обладая высокой практической и художественной ценностью.



Рисунок 2 – Полихромная керамика «Сань-Цай». Горшок для вина с мандариновыми утками

Декоративные приемы. Полихромная декоративная керамика «Сань-Цай» династии Ляо унаследовала от керамики династии Тан глазурные декоративные формы и приемы: процарапины, резьбу, щипки [2], например, перья на верхушках горшков с имитацией животных вырезаны.

Декоративные мотивы керамики этого периода отличаются широким диапазоном и богатством содержания, их можно разделить на фигурные (например, дети, держащие оленя, играющие дети), животные (например, кролики, лошади), ботанические (например, хризантемы, пионы, листья лотоса, травинки) и натуралистические (например, облака, огонь, вода).

Квадратное блюдо полихромной керамики «Сань-Цай» династии Ляо (рис. 3), хранящееся в Музее дворца, является прекрасным образцом керамической посуды династии Ляо. Высота этого квадратного блюда составляет 2 см, калибр – 12 см. На внутренней стороне блюда нанесен рельефный цветочный орнамент, а в центре вылеплен орнамент из хризантем с симметричными лиственными узорами по обе стороны от цветов.[2]

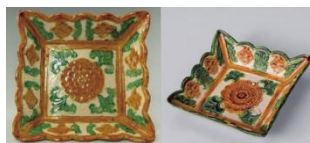


Рисунок 3 – Полихромная керамика «Сань-Цай». Квадратная тарелка

Цвет глазури: цветное оформление керамики, при котором желтой и зеленой глазурью покрываются ободковые части предмета и части с

рельефным эффектом, остальные части покрываются белой глазурью, такое цветовое оформление отражает предпочтение людей того времени к желтому и зеленому цвету.

Художественная ценность. с точки зрения культуры, полихромная керамика «Сань-Цай» династии Ляо хотя и унаследовала технологию изготовления керамики династии Тан, но в использовании керамики есть различия. Керамика династии Тан предназначена в основном для обслуживания аристократии, керамика династии Ляо должна применяться на всех уровнях общества, а керамическое производство и декорирование, полностью интегрированы с особенностями национальной культуры. Орнамент и декор керамики отражают социальную культуру, народные обычаи и религиозные верования периода правления династии Ляо и имеют важное историко-культурное и эстетическое значение.

Полихромная керамика «Сань-Цай» династии Ляо выполнена с изысканным мастерством и уникальным стилистическим смыслом, сочетая в себе культуру кочевников и традиционную китайскую культуру. Она отражает эстетический вкус и культурный стиль общества Ляо и имеет важное справочное значение для изучения истории древнекитайской керамики, культуры Ляо и керамического мастерства. При создании современного керамического искусства художники могут черпать вдохновение в полихромной керамике «Сань-Цай» династии Ляо, использовать ее технические характеристики и декоративные приемы в сочетании с современными эстетическими представлениями и научно-техническими средствами для создания более инновационных и художественно ценных керамических произведений.

Список использованных источников:

1. Власов В.Г. Керамика «Сань-Цай». Новый энциклопедический словарь изобразительного искусства я.главный редактор М.Л. Титаренко; Институт Дальнего Востока. Том VIII: Р–С. – Санкт-Петербург: Азбука-классика, 2008.

2. Сунь Синьмин . Краткое обсуждение сходств и различий между полихромной керамикой «Сань-Цай» династии Ляо и полихромной керамикой «Сань-Цай» династий Тан и Сун [J]. Культурные реликвии и археология Внутренней Монголии, 2006.–№2–С.75–77.

© У Хунчан, Ткач Д.Г., 2023

УДК 74.01/.09

**ПЕРСПЕКТИВА ПРИМЕНЕНИЯ В СОВРЕМЕННОМ ДИЗАЙНЕ
ТРАДИЦИЙ КНИЖНОЙ ГРАФИКИ ДРЕВНЕГО ВОСТОКА
НА ПРИМЕРЕ СРЕДНЕВЕКОВОЙ ПЕРСИДСКОЙ МИНИАТЮРЫ**

Усова К.С., Буланова А.Е.

*Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования*

*«Российский государственный университет им. А.Н. Косыгина
(Технологии. Дизайн. Искусство)», Москва*

Современный мир изменяют мощные миграционные потоки. В европейскую культуру вливаются люди – носители совершенно другой культуры, древней, сформировавшей свои традиции на протяжении столетий. Культурный код миграционных потоков является не идентичным европейской культуре и традиции. Изучение культурных традиций и искусства Востока позволит современному рынку дизайнерских услуг обогатить палитру новыми видами декора и пластических решений востребованных европейцами товаров. В свою очередь, это позволит уменьшить эмоциональное напряжение между народами и увеличить взаимопонимание и дружелюбие.

Персидская миниатюра зародилась довольно давно, в 12 веке, она в той или иной степени пользуется популярностью до сих пор. Они представляют собой богато детализированные картины небольшого размера, на которой изображены религиозные или мифологические сюжеты региона Ближнего Востока, теперь известного как Иран. Миниатюры отличаются высокой степенью проработки. Причём высокий уровень проработки имеет как сама миниатюра, так и пространство вокруг неё. Мастера внимательно относились к выбору цветов и материалов, организации пространства. Всё это было необходимо учитывать, что бы композиция была гармоничной. Миниатюры создавались как иллюстрации к книгам, и как отдельные произведения искусства, поэтому в ситуации с книгами, мастера старались сделать так, чтобы её не только читали, но и рассматривали. Было важно достичь того, что бы читатель получал эстетическое удовольствие от просмотра и чтения. Обложки этих книг тоже богато украшена узорами. В конструкции, помимо основной, привычной нам части обложки предусматривался ещё клапан для того, чтобы полностью охватить и защитить книгу, так как такие книги это большая, ювелирная работа, иллюстрации для которых могли изготавливать годами.

Миниатюры существовали как отдельные живописные работы, они так же имели большую ценность и люди собирали их в специальные альбомы – муракки и хранили у себя. Люди, проживающие в то время в Персии, были очень образованными и духовно развитыми, поэтому они любили заниматься коллекционированием образцов страниц каллиграфии и

миниатюрами. Некоторые украшали их дополнительно на заказ. Миниатюры цепляли и завораживали людей, говорят узоры и детали миниатюр можно разглядывать годами. Это очень тонкая работа, и очень продуманная, что было близко по духу просвещённому человеку того времени. Изображение создаётся на основе тончайшего линейного рисунка, часто линии гибкие и округлые, они способствуют созданию спокойной умиротворённой атмосфере. Особенностью персидской миниатюры является использование ярких минеральных красок, золота, серебра, отсутствие светотени и необычная плановость. Изображения стен, зданий и комнат (так как нет светотени и перспективы как таковой) как бы смешиваются на миниатюре, превращаясь в узор. Это колоссальный труд, учитывать столько различных нюансов и тщательно прорабатывать их, начиная от общей композиции, (расположения текста и фигур) заканчивая крохотными цветами и листьями в узоре.

Выполнением такой копотливой работы занимались мастера, например, самым известным мастером в персидской миниатюре был Кемаледдин Бехзад, (его работы здесь и были представлены). Его называют Рафаэлем востока. У него образовалась своя школа, которая так и называлась школа Бехзада. Помимо этой существовали, Тебризская школа, которая отличалась изображением головных уборов, чалмы с длинным столбиком – кулаком. Ещё одно известное направление – Исфаханская школа. Её главным средством выражения стал каллиграфически отточенный рисунок с лёгкой подцветкой, придающей фигурам пластичность, объёмность и живость движения. Возвращаясь к школе Берхзада можно сказать, что она была самой уважаемой и почитаемой, творчество этого мастера высоко ценилось и современниками и потомками.

В наше время существуют современные мастера, которые в совершенстве освоили эту технику искусства. Например, мастер Олим из Таджикистана продолжатель школы Берзада, обучился этому ремеслу и теперь обучает этому других людей. Миниатюра теперь преподаётся в институтах, в одном из них кафедру графики переименовали в кафедру графики и миниатюры, что бы студенты могли глубже и досконально изучать это направление.

Использование приёмов характерных миниатюре можно увидеть и в современных вещах, например, инфографика. Если присмотреться, то можно найти некоторые сходства, иногда на ней, как и на миниатюрах, отсутствует перспектива, есть подобие узоров в виде зданий и дорожного полотна. Другой пример виммельбуки. Сходство заключается в обилии фигур и высокой проработке элементов. Или же в иллюстрации, где по-новому могут обыгрываться мотивы персидских миниатюр, их узоры и другие элементы

Мотивы персидских миниатюр можно найти и в других сферах, например дизайн одежды, дизайны интерьера, дизайн упаковок и многое другое.

Персидские миниатюры высоко ценились во все времена и сейчас они всё ещё имеют актуальность. Их отголоски можно найти в современных дизайнах, будь то цвета, узоры или композиция. Дизайнерам всех направлений будет полезно и ознакомится с темой миниатюр, возможно в будущем это может помочь в каких-то проектах или вдохновиться на эти проекты.

Список использованных источников:

1. Книжная миниатюра Ирана (персидская миниатюра) XIII – XIX веков. – Текст: электронный // Искусствовед.ру – сетевой ресурс об искусстве и культуре: [сайт]. – 2018. – URL: <https://iskusstvoed.ru/2018/07/12/knizhnaja-miniaturjura-irana-xiii-xvi-veka/> (дата обращения: 18.10.2023) \

2. Персидская миниатюра Персидская миниатюра. – Текст: электронный: [сайт]. – URL: https://ru.wikiital.com/wiki/Miniatura_persiana (дата обращения: 18.10.2023) \

3. Олим Камолов: художник из Душанбе, возродивший искусство миниатюры XV века. – Текст: электронный: [сайт]. – 2022. – URL: <https://tass.ru/obschestvo/15095167> (дата обращения: 19.10.2023)

© Усова К.С., Буланова А.Е., 2023

УДК 7.032

ТРАДИЦИИ ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОГО ИСКУССТВА ДРЕВНЕГО УРАРТУ В РАБОТАХ СОВРЕМЕННЫХ АРМЯНСКИХ ХУДОЖНИКОВ И ДИЗАЙНЕРОВ

Чрагян К.С.

Научный руководитель Буфеева И.Ю.

*Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования*

*«Российский государственный университет им. А.Н. Косыгина
(Технологии. Дизайн. Искусство)», Москва*

Знания о государстве Урарту пришли к нам из ассирийских и урартских клинообразных текстов. Считается, что Урарту возникло в IX в. до н.э. на территории Армянского нагорья рядом с озером Ван и существовало около 300 лет. По мнению исследователя древних культур, Энн Элизабет Рейдгейт, предками более поздней армянской нации являются именно урарты. Доказательство этому – Бехистунская надпись персидского царя Дария в Иране (VI в. до н.э.), в которой армяне и урарты упоминаются как слова синонимы.

Древние жители Армянского нагорья занимались скотоводством, поэтому богами у них были животные и птицы. А их тесная связь с жизнью Месопотамии и Ассирии объясняет многие направления изобразительного искусства и его художественные особенности.

Дошедших до нас памятников искусства Урарту немного. Это изображения богов, священных животных и птиц, а также мотивы орнамента. Их характерные черты: каноническое композиционное решение, схематизация, устойчивость и статичность, элементы декоративности в рисунках орнамента и цвете.

Наиболее любимыми в урартском искусстве были образы быка и льва. Именно образ быка являлся священным символом Ванского царства.

Тесную связь с искусством Месопотамии можно наблюдать, изучая настенную живопись крепости Эребуни. Искусствоведы пришли к выводу, что в росписи стен крепости имеются аналогичные черты с росписью памятников Междуречья. Имеет место единая колористическая гамма (сине-красная, охристая, голубая и черная краски), а также характерная черная обводка мотивов. Урартами так же были заимствованы декоративные мотивы, формы и композиционные решения рисунков в изобразительном искусстве Месопотамии.

Настенная роспись крепости Эребуни на холме Ани-Берд в Ереване сохранилась довольно хорошо. По мнению археологов и искусствоведов, она является уникальным достоянием художественной культуры Древнего Востока. Живописная роспись изображает многоярусную композицию. По центру расположен орнамент, который визуальнo делит изображение на две равные части. На каждой стороне присутствует рисунок быка (рис. 1), который будет часто встречаться в искусстве Урарту.



Рисунок 1 – Роспись крепости Эребуни (782 г. до н.э.)

Декоративность и помпезность так же являются характерными чертами искусства Урарту. Данные особенности можно встретить в статуэтках, которые сохранились до наших дней. К ним относится бронзовая статуэтка «Крылатое урартское божество» VIII в. до н.э., которая находится в Эрмитаже в Санкт-Петербурге (рис. 2). По мнению историков, она является частью украшения трона урартских царей. Изображение льва с человеческим торсом перешло в Урарту из Ассирии. Оно сочетает в себе черты птицы, человека и животного, символизирует функцию защитника-воина, является оберегом от злых духов. Божество имеет головной убор с рогами, лицо из белого камня и покрытую золотом поверхность. Статуэтка производит впечатление роскоши и могущества.



Рисунок 2 – Крылатое урартское божество (VIII-VII вв. до н.э.)

Чем глубже изучаешь историю и культуру Древнего мира, тем больше нам открывается что-то новое, которое требует тщательного исследования и анализа. А вечный интерес к искусству подталкивает к потребности сохранять сегодня традиции и элементы прошлого. Эту тенденцию можно заметить по появлению мотивов древнего искусства в современном искусстве и дизайне.

Художники XXI века стараются открыть новый смысл древних памятников через свое творчество, не забывая при этом об истинной ценности «вечного», которое присуще определенным эпохам и народам.

Мотивы урартского искусства можно проследить в работах наших современников. Ярким примером является деятельность скульптора Арсена Агаханянца. Он работает с традиционными символами архаичной культуры и элементами эстетики Древнего мира. Ознакомившись с его творчеством, в скульптурах можно увидеть определенное сочетание восточного и армянского национального колорита. Особое место в работах Агаханянца занимают мотивы изобразительного искусства Урартского царства. На выставке «Пробуждая титанов», которая проходила в Нижнем Новгороде (сентябрь 2023 г.) были представлены скульптуры под названием «Мотивы Урарту». Их основа – анималистический жанр с образами животных, которые напрямую связаны с урартской мифологией.

Скульптура «Эпическое спокойствие» представляет собой образ льва (рис. 3). Лев лежит, упиравшись своими лапами на подставку. Голова животного смотрит вперед. Он имеет длинный хвост и удлиненный головной убор. Соотношения тела и головного убора приближены к одному знаменателю, за счет чего достигается ощущение равновесия и устойчивости. Образ льва несет в себе функцию защитника. В целом, скульптура производит впечатление роскоши, силы и величия, что было характерно для многих памятников урартского искусства.



Рисунок 3 – А. Агаханянец «Эпическое спокойствие» (2012)

Скульптура «Буйвол» выполнена с детализированной проработкой. Животное находится в движении. Такое чувство, будто оно разгоняется. Туловище больше, чем задняя часть спины и ноги. Подобное выполнение скульптуры позволяет почувствовать сосредоточенность, мощь и приближающееся движение буйвола. Передние ноги выполнены очень

тонко, но заметно напряжение мышц. Голова животного опущена, а рога направлены вперед. Поднятый край подставки создает ощущение визуального возвышения фигуры.

Вместе с Арсеном Агаханяном участие в выставке принимал художник Артур Мирзоян. В его творчестве также прослеживаются мотивы, характерные для искусства Урарту. На картине «601-летний старик» изображен старец, который сидит на фоне гор. Рядом с ним показаны корова и бык – священные животные, символы древнего Урарту. В этой картине есть связь между образом старика и быка. Они обладают аналогичной характеристикой, в которой прослеживаются черты мудрости, спокойствия и терпения.

Явные элементы урартского искусства можно наблюдать в картине художника Айка Саядяна под названием «Львы Урарту» (рис. 4). Она напоминает настенную роспись, которая сохранилась в крепости Эребуни. В работе изображены два льва, которые смотрят в разные стороны. Но, если поставить их визуально на один ряд, то они будут смотреть друг на друга, как было характерно для композиций Древнего Востока. Лев в древних культурах – символ мощи, храбрости и справедливости. Гамма картины яркая, даже, можно сказать, насыщенная, что характерно для искусства Урарту. Также присутствует мелкий чередующийся орнамент.

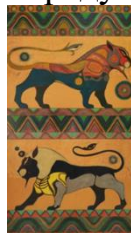


Рисунок 4 – А.Саядян «Львы Урарту» (2009)

Мотивы искусства Урарту можно встретить также у современных дизайнеров. Одним из них является Соня Караманян. Она дизайнер по текстилю, работает и живет в Австралии. Ткацкое ремесло, вышивка и ковроткачество играло важную роль в искусстве Армении. Оно переходило из поколения в поколение. Работы армянских мастеров всегда пользовались популярностью.

В текстильных проектах Сони Караманян показана повседневная жизнь, где присутствуют символы древней армянской культуры, с характерными чертами особой праздничности и яркой колористической гаммой. Каждая её вышивка особенна по-своему. Через свое творчество дизайнер показывает нам свою любовь по отношению к традициям армянского народа и его культуре. Так, в ряде ее картин-вышивок можно рассмотреть орнаментальные мотивы ступенчатых пирамид-зиккуратов, которые встречаются в росписи Эребуни. В дизайн-проекте «МонтажVI», собранным как бы из лоскутков, подобные мотивы прослеживаются в центре композиции (рис. 5).



Рисунок 5 – Соня Караманян «МонтажVI» (2006)

Проанализировав урартское искусство, можно сделать вывод, что древние мастера ценили животных, считали их священными. Декоративность, насыщенные цвета, ритмическое построение и особые орнаментальные мотивы – это все ключевые характеристики искусства Урарту. Рассмотрев творчество современных художников и дизайнеров, следует отметить, что первоисточники их многих замыслов коренятся в традициях этой древней армянской культуры.

Таким образом, можно сказать, что искусство Урарту сегодня известно многим. Оно очень ценится и любимо современным обществом. Традиции прошлого играют важную роль в искусстве и для человечества в целом.

Список использованных источников:

1. Амаякян С.Г. Государственная религия Ванского царства. Ереван: Изд-во АН Армении. 1990. - 158 с.

Ս. Գ. Ամայակյան. Վանի թագավորության պետական կրոնը, 1990.

2. Оганесян К.Л. Крепость Эрбуни. Ереван: Айвстан. 1980. – 144 с.

3. Пиотровский Б.Б. История и культура Урарту. Ереван: 1944 – 364с.

4. Catalog of Sona Karmanians donations. Yerevan.; 2018. – 72 с.

Ս. Գարմանյան. Նվիրատուությունների կատալոգ, 2018.

5. Электронный ресурс: <https://www.armmuseum.ru/news-blog/urartu-is-the-first-armenian-state-part-> [1]

6. Электронный ресурс: <https://www.mfa.am/ru/culture> [1]

7. Электронный ресурс: <https://gallerix.ru/pedia/ancient-art--mesopotamia/> [1]

8. Электронный ресурс: <http://mocx.su/vystavochnyj-zal/beregovaya-7/ul/arsen-agakhanyants-skulptura> [2, 3]

9. Электронный ресурс: <http://arsartgallery.com/sculpture> [2, 3]

© Чрагян К.С., 2023

ОСОБЕННОСТИ ДИЗАЙНА ИНТЕРАКТИВНЫХ ЭЛЕКТРОННЫХ КНИГ

Швец М.А.

Научный руководитель Пушкарев А.Г.

*Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования*

*«Российский государственный университет им. А.Н. Косыгина
(Технологии. Дизайн. Искусство)», Москва*

Электронные книги остаются важной и актуальной темой в современной эпохе цифрового чтения. Электронные книги представляют собой незаменимый ресурс как для образования, так и для развлечения. Однако разнообразие устройств и экранов, на которых пользователи читают электронные книги, представляет вызов для производителей и издателей, а также для дизайнеров и верстальщиков. В этой статье рассмотрим вариации современных электронных книг, их концепцию адаптивной верстки и роль в обеспечении удовлетворительного комфортного пользовательского опыта при чтении.

Адаптивная верстка больше относится к веб дизайну. Теория подходит как для книг либо других электронных изданий, так и для многостраничных сайтов, которые постоянно обновляются с публикацией новой информации для читателей. Также есть возможность обновлять и электронные издания, дополнять их новыми «спецэффектами», делать прогрессивными и внедрять новые сюжеты. Так есть возможность превратить издание в «книжный сериал».

Электронная книга – это часть контента, который можно читать и распространять в цифровом виде. Электронные книги созданы для продажи, использования в качестве лид-магнитов или просто для информирования аудитории об определенной теме. Кегль шрифта должен быть оптимальным, слишком мелкий будет сложно прочесть. Текст, написанный крупным размером шрифта, будет не комфортно читать, такой вариант больше подходит для акцентов, а не основного текста. В изданиях с дизайнерской, креативной версткой, с делением страниц на блоки, с большим количеством различных иллюстраций разных размеров и форм, возможны также вставки с анимированными иллюстрациями и поддержкой дополненной реальности. Тут требуется особый подход к дизайну и верстке электронных книг, который позволяет их адаптировать к различным размерам и разрешениям экранов устройств. Но кроме удобства в современном мире нужны еще дополнительные средства чтобы привлечь более широкую аудиторию. Хороший сюжет играет не малую роль, но этот фактор зависит не от дизайнера. Интерактивность – вот один из популярных «двигателей» в последние годы. Электронные книги стали более интерактивными. Они

предоставляют возможности для встраивания мультимедийных элементов, таких как видео и аудио, обогащая тем самым процесс чтения.

Для реализации адаптивной верстки для интерактивных электронных книг необходимо использовать соответствующие технологии и инструменты. Одним из основных инструментов является язык разметки HTML, который позволяет описать структуру контента книг [1]. С таким запросом, чтоб с помощью языка разметки сделать интерактивную и адаптивную книгу, дизайнер может обратиться к программисту, но при этом уже имея на руках макеты с версткой страниц. Стоит проработать несколько вариантов макетов на разные форматы. Ведь относительно размера и формата можно продумать интерактив, допустим если говорить о формате телефона, то вставки с анимацией должны быть динамичны и без особых мелочей. Верстка для планшетов и других гаджетов дает больше свободы. Одним из бонусов является возможность связки телефона и планшета. Так с помощью наведения камеры на QR-код, внедренный на страницы издания можно превратить экран телефона в продолжение визуального поля, куда можно средствами анимации или дополненной реальности «освободить» иллюстрации персонажей. Они в прямом смысле смогут выйти за рамки.

Адаптивная верстка интерактивных электронных книг находит широкое применение как в образовании, так и в издательской индустрии. В образовании, она позволяет создавать учебные материалы, которые могут быть удобно читаемы на любых устройствах, что особенно важно в контексте дистанционного обучения. Также кроме удобства такой формат более привлекателен для читателей. Обучение с помощью чтения текста, просмотра видеоряда (где можно показать наглядно опыты и научные испытания) и прослушивания аудиодорожки считается более эффективным для усвоения информации и ее запоминания. Так как задействовано больше органов чувств.

В издательской индустрии данная верстка дает возможность адаптировать книги под свою целевую аудиторию, сделать более понятной и привлекательной, что способствует их успешной продаже и удовлетворению потребностей читателей. Так допустим, книжный роман можно превратить в игру, где читатель сам как один из персонажей выбирает к какому концу он хочет прийти. Данный вариант дает большой эффект погружения и новое видение произведения. Поэтому независимо от контента, который несет издание, адаптивная верстка станет его преимуществом.

Персонализация также может стать одним из инструментов, чтоб прокачать электронную книгу. Это может включать в себя настройку шрифтов, цветовой схемы, размера текста и другие параметры чтения, даже звуки перелистывания страниц, а также рекомендательные системы для подбора контента. Читатель сможет пользоваться всеми возможными маркерами и закладками, оставляя свои следы на страницах книги. Он

сможет настроить ее полностью под себя, как только что купленный телефон. Это станет преимуществом для книги и явным удобством для комфортного чтения потребителем.

Не следует игнорировать важность такой верстки для улучшения пользовательского опыта при чтении электронных книг. Издания с подобным дизайном и продуманным интерактивом имеют более высокую степень удовлетворенности читателей и более высокие продажи, особенно в сегменте мобильных устройств. В случае со сложной по дизайну верстке стоит уделить также внимание ее адаптации, не пуская ее на автоматизм Интернет-ресурсов. Часть макета может отразиться не корректно, если форматы экранов сильно разнятся.

Все вышеперечисленные аспекты подтверждают ценность усовершенствования интерактивных электронных книг как мощного инструмента образования и культурного развития. Они обеспечивают доступ к знаниям и контенту на разнообразных устройствах, что содействует обогащению культурного и образовательного опыта читателей. Это поможет привлечь больше людей и привить им интерес к книгам, так же повысится качество усвояемости материала. Поэтому развитие и продвижение этой технологии важны для обеспечения доступа к знаниям и культурным ценностям в будущем.

Список использованных источников:

1. Адаптивная вёрстка: что это и как использовать// [Электронный ресурс]. URL-адрес: <https://tproger.ru/translations/responsive-web-design-tips>. (Дата обращения: 20.10.2023).

2. Как адаптировать для мобильных: методы и примеры// [Электронный ресурс]. URL-адрес: <https://practicum.yandex.ru/blog/kak-adaptirovat-sayt-pod-mobilnye-ustroystva/#chto-takoe>. (Дата обращения: 20.10.2023).

3. Компромисс между книгой и гаджетом: что такое VR-энциклопедии// [Электронный ресурс]. URL-адрес: <https://mel.fm/blog/izdatelstvo-ast1>. (Дата обращения: 20.10.2023).

4. Маркотт, И. Отзывчивый веб-дизайн: №2 1 / И. Маркотт. - М.: Манн, Иванов и Фербер, 2012. - 176 с

5. Шпикерманн Э. О шрифте / Шпикерманн Э. - М.: Манн, Иванов и Фербер, 2017 – 89 с.

© Швец М.А., 2023

УДК 75.021.322

ЭСТЕТИЧЕСКАЯ ЦЕННОСТЬ АКВАРЕЛЬНОЙ ЖИВОПИСИ В ТВОРЧЕСТВЕ С.Н. АНДРИЯКИ

Шушлякова Е.А., Лащевкер А.О.

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования «Российская академия народного хозяйства и государственной службы при Президенте Российской Федерации», Москва

Предметом исследования является акварельная живопись Сергея Николаевича Андрияки, народного художника Российской Федерации, акварелиста, педагога, действительного члена Российской академии художеств, основателя и художественного руководителя Школы акварели собственного имени, ректора Академии акварели и изящных искусств. Его живопись отличается особым стилем и ценностями, которыми наполнены его работы.

Начиная издалека, хочется отметить, что в таком предмете как живопись, есть не только порыв души в написании картин или этюдов, а определенные закономерности и правила, от которых следует отталкиваться любому художнику.

Для начала обратимся к более подробному описанию и осознанию письма акварелью и ее ценности, переходящей сквозь года. Ценность акварельной живописи выражается в ее уникальной способности передать легкость, прозрачность и нежность. Рассматривая живописные акварельные этюды, создается впечатление полета и невесомости, за счет именно материала письма. Акварельные краски способны писать чисто, ярко, просто, без сложной техники смешивания цветов. Разбавляя водой пигменты, можно добиться самых плавных переходов между оттенками. Это и создает ту атмосферу нежности и уникальности.

Также акварельное искусство обладает изяществом и элегантностью. Тонкие линии, нежные цветовые пятна, грациозность изображений делают акварельные работы очень привлекательными для зрителя. Это встречается во многих жанрах и композициях, таких как пейзажная акварель, где главным элементом является окружающая природа. Особенность пейзажной акварели – использование нежных и прозрачных красок, которая передает атмосферу и настроение местности.

Живопись акварелью также интересна и полна множества открытий, как и ее история развития. Первые упоминания о технике акварели встречаются в Древнем Египте, где акварельные красители использовались для росписи папируса и стен храмов. Однако наиболее известным периодом акварельной живописи является эпоха Ренессанса в Европе (XIV-XVI века). Именно в этот период акварель стала одним из основных материалов художников для создания рисунков и пространственных композиций.

Мастера реализовывали свою творческую идею с помощью акварели, создавая яркие и выразительные картины. Позже акварель стала использоваться для создания городских и морских пейзажей. В XVIII и XIX веках акварель стала популярной среди пейзажистов, которые использовали ее для передачи атмосферы и света в своих произведениях, такие приемы встречаются и в живописи Андрияки. После, акварель начала входить и создавать отдельные художественные направления, которые используются и сейчас современными художниками.

Возвращаясь к теме пейзажей, хочется отметить ветвь пейзажного искусства, это деревенские пейзажи, которые стали так популярны в творческой деятельности Сергея Николаевича. Зачастую деревенский пейзаж в акварельной живописи имеет свои особенности, которые характерны для этого жанра и помогают передать его особенную атмосферу. Например, в таких пейзажах обычно изображают простые композиционные сцены, где природа является главным акцентом. Изображение деревьев, полей, речек и гор, в которых используется разнообразие цветов и оттенков, чтобы передать изменение сезонов. Например, весной можно изображать ярко-зеленые луга и цветущие деревья, летом – яркое солнце и золотистые поля, осенью – красочную листву, а зимой – снежные пейзажи.

Так, на картине, которая была написана в 2016 году, мы можем наблюдать пасмурный день в разгар зимы (рис. 1). Чтобы передать именно такую атмосферу и настроение акварели, автор использует холодные оттенки красок и делает избушки мало контрастными, чтобы не упустить ту загадку пасмурного дня. Благодаря грамотной перспективе, которая создается за счет дороги, уходящей вдаль, создается ощущение, что мы находимся внутри этой белоснежной сказки.



Рисунок 1 – С.Н. Андрияка. Пасмурный день в разгар зимы.

Далее обратимся к картине «Горная река» (рис. 2). Полотно пропитано вечерней атмосферой, встречаются более холодные оттенки, которые расположены ближе к земле, на которой во всю ощущается закат и отстраненность солнца. Сама листва прописана холодным синим, который местами уходит в зеленый. Однако, при всей мрачности деревьев, создается яркий акцент, свет, который наполняет все картину и не дает настроению пропасть с этюда. Легкое небо не перегружено слоями, автор писал его по сырому, зачет чего создаются нежные, почти не заметные взгляду границы перехода цвета.



Рисунок 2 – С.А. Андрияки «Горная река» 2019 год.

Также одним из самых ярко представленных жанров у Андрияки являются натюрморты, за счет передачи точности текстуры различных предметов, живости и создания реалистичных перспектив в композиции. Одним из самых наглядных этюдов является картина, написанная в 2015 году, «Натюрморт с арбузами» (рис. 3). Само полотно выглядит мощно из-за своих размеров и конечно же яркости написания. Андрияка сумел передать сочность и сладость арбузов за счет послойной лессировочной прописки по сухой или просохшей поверхности бумаги. Такие предметы пишутся с осторожностью и вниманием к деталям, потому что изображаемые фрукты должны передать весь свой сок и яркость через бумагу. Автору удалось грамотно и очень деликатно передать оттенки красного во всей композиции [1]. Картина пропитана страстью и яркостью, которые с точностью до ощущений сладости контрастного винограда передал художник.



Рисунок 3 – С.Н. Андрияка «Натюрморт с арбузами».

В творчестве Андрияки ярко прослеживается тема православной русской архитектуры. Завораживающие картины в акварельной технике тонко передают архитектурные элементы, детали, настроение и состояние природы. Потрясающая игра света и тени, колористическая гамма, естественное композиционное решение показывают профессионализм художника [2]. Пользуясь приемами масляной живописной техники старых мастеров, Андрияка адаптировал этот прием на акварель, развил новаторские идеи и технические приемы в новом качестве, чем популяризировал многослойную акварельную живопись. Являясь одним из создателей определенных живописных правил, Сергей Николаевич изменяет свой взгляд на них и с течением времени меняет свои приемы в живописи, что говорит о постоянном развитии его как личности в своем деле и развитие своей школы и вуза.

Эстетическая ценность живописи Сергея Николаевича Андрияки заключается в его способности передать жизнь и эмоции через цвета и композицию. Он использует необычные ракурсы и сильные контрасты, чтобы создать удивительные и трогательные моменты. Еще одной из основных ценностей акварельной живописи Андрияки является природа. В его работах часто присутствует мотив природы – пейзажи, цветы, птицы, животные. Он передает не только внешний вид объектов, но и их эмоции, настроение, внутреннюю суть.

Андрияка мастерски владеет своей особой техникой, создавая тонкие и прозрачные слои красок, которые придают его работам особую

эффектность и легкость. Он мастерски играет светом и тенями, создавая объемные и реалистичные образы

Акварельная техника является активным материалом в творчестве художника, которая позволяет интерпретировать произведения искусств через его подход, а также новые и оригинальные черты, которые его определяют. Это личное видение мира напрямую связано с историческим моментом, картины Андрияки эстетически ценны личным видением реалий и не только показывают мысли творца, но и передают его эмоции и чувства через тонкий мир живописной акварельной техники.

Список использованных источников:

1. Андрияка С. Н. Тайна цветка, тайна цвета. О живописи в технике многослойной акварели *Secreta Artis*. 2020. № 4 (12). С. 28–39.

2. Андрияка С. Н. Учимся компоновать и изображать пейзаж. Перспектива линейная и воздушная. Панорамный пейзаж // *Secreta Artis*. 2018. № 1 (01). С. 30–43.

© Шушлякова Е.А., Лащевкер А.О., 2023

УДК 75: 687

САЛЬВАДОР ДАЛИ И МИР МОДЫ

Янченко А.А., Задворная С.Т.

*Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования*

*«Российский государственный университет им. А.Н. Косыгина
(Технологии. Дизайн. Искусство)», Москва*

Мода очень чувствительна к цивилизационным изменениям. Она реагирует на исторические, политические и культурные события. Неординарная личность художника может оказать, и неоднократно оказывала в истории моды, значительное влияние на особенности её развития. Предметом исследования данной статьи является влияние личности Сальвадора Дали на развитие моды. В статье рассматривается сотрудничество Сальвадора Дали с известными модельерами Коко Шанель и Эльзой Скиапарелли. Взаимодействие с талантливым ювелиром Карлосом Алемани. Работа художника с модным журналом *Vogue*.

Сальвадор Дали родился в состоятельной семье в испанском городе Фигарес 11 мая 1904 года. Все предпосылки его дальнейшего творчества были родом из детства. Сальвадор был вторым ребёнком в семье, всё детство прожил «в тени умершего брата», был очень скромным и замкнутым. Обучение изобразительному искусству мальчик проходил в Академии Сан-Фернандо, в которую поступил в 1921 году. Сальвадор стремительно развивался и пробовал себя в разных направлениях таких как: кубизм и дадаизм, но сюрреализм больше всего откликнулся в его сердце.

В 1924 г. во Франции Андре Бретон создает группу сюрреалистов и публикует первый «Манифест сюрреализма», в нём он подробно изложил основные идеи направления – рациональное мышление отвергается в пользу сновидений, бесцельной игры воображения и не контролируемого сознанием «психического автоматизма». Неудивительно, что это направление стало очень близко творческой натуре Сальвадора Дали. Он говорил: «Сюрреализм – это Я!». Сюрреализм повлиял не только на все виды искусства, но и на моду.

Мода существует неразрывно с искусством. Только истинный художник может создать интересные, запоминающиеся образы, которые навсегда останутся в истории. Безумные идеи Сальвадора Дали оказали серьёзное влияние на развитие моды. Художник на протяжении долгого времени дружил с известным модельером Коко Шанель. Она побудила Сальвадора Дали к созданию театральных костюмов, одежды и других вещей, объединяющих искусство и моду. В 1939 году он создаёт декорации и костюмы для балета «Вакханалия». Благодаря Шанель художник создал запоминающиеся образы, в которых были использованы необычные элементы, такие как юбка-обруч, покрытая зубами, и мужской ансамбль с красными омарами [1]. Тем не менее, Сальвадор Дали больше всего сотрудничал с соперницей Коко Шанель – модельером Эльзой Скиапарелли.

Художник познакомился с Эльзой в 1936 году. Оказалось, что они были созданы друг для друга – безумный гений живописи Дали и революционер моды Скиапарелли. Их совместные работы были шокирующими для общества периода 30-х и 40-х годов: «Бежать впереди истории гораздо интереснее, чем описывать её», – признавался Дали. Эльза Скиапарелли не боялась воплощать в жизнь смелые сюрреалистические эскизы своего коллеги. Так на подиуме появилось знаменитое вечернее платье с росписью Сальвадора Дали в виде омара (рис. 1а). Оно было с глубоким вырезом из белой органзы, длиной в пол, а заканчивалось оборками у подола. На первый взгляд оно выглядит как обычное платье, но тканевая вставка в виде омара и широкий, яркий пояс, превращают его в произведение сюрреализма. «Девяносто процентов женщин стесняются выделиться. Они волнуются, что о них скажут другие. Поэтому и покупают серенькие наряды. Но они не должны бояться выглядеть иначе», – подчёркивает Скиапарелли. Ещё одним воплощением сюрреализма является платье-слеза (рис. 1б). К сожалению, публика не приняла это платье, потому что оно отсылает нас к древнегреческому мифу о Марсе, в котором Апполон наказывает возгордившегося Марсия и жестоко снимает с него кожу. После прочтения этой истории сразу складываются негативные впечатления. Платье-скелет (рис. 1в) – это был изысканный наряд из черного шелкового крепа с вшитыми подкладками, повторяющие очертания

женских рёбер. Этот образ положил основу дальнейшему творчеству Скиапарелли [2].



Рисунок 1 – а) платье с омаром; б) платье-слеза; в) платье-скелет

В 1937 году сотрудничество с модельером продолжилось выпуском коллекции шляпок в форме туфель [3]. Изначально Сальвадор Дали отправил модельеру фотографию Галы с туфелькой на голове (рис. 2). Эльзу заинтересовала эта идея и она решила, зачем же ходить с туфелькой на голове, если можно сделать шляпу по форме похожую на туфлю.



Рисунок 2 – Фотография Галы с туфелькой

В создании модных образов Сальвадора Дали вдохновляла его муза – великолепная Гала, которая была родом из России и её настоящим именем было Елена Дьяконова.

Сальвадор Дали и Гала были безупречной парой. Экстравагантный, в максимальной степени недисциплинированный гений, с большим перечнем фобий и рациональная, выдержанная муза. Гала помогла Сальвадору Дали с продажами его произведений, а также раскрыла творческий потенциал гения. Он в свою очередь превратил свою возлюбленную в эталон стиля и олицетворял её с божеством.

Годом ранее Сальвадор Дали помогает Эльзе Скиапарелли разработать оригинальный флакон для ее первого парфюма «Shocking», в форме торса знаменитой манекенщицы Мэй Вэст [4].

Сальвадор Дали интересовался всеми областями моды, не только одеждой. Новой страстью художника было ювелирное искусство. В 1950-е он знакомится с талантливым ювелиром Карлосом Алемани, в соавторстве с которым создаёт коллекцию ювелирных украшений. Одним из главных шедевров этой коллекции было «Королевское сердце» 1953 года (рис. 3). Дали придумывал дизайн, подбирал материалы для каждого произведения, фокусируясь не только на цвете, форме и ценности материала, но также на символических значениях, которые приписывались драгоценным камням и благородным металлам [5].



Рисунок 3 – «Королевское сердце» Сальвадора Дали 1953г.

С 1939 по 1971 год Дали создал шесть уникальных обложек для журнала Vogue (рис. 4), которые до сих пор считаются шедеврами в истории моды. А в 1971 году выступил приглашенным редактором номера французского Vogue. Благодаря Сальвадору Дали на обложках глянца появились целые картины, а не только иллюстративные изображения девушек в различных костюмах.



Рисунок 4 – Обложки Сальвадора Дали для журнала Vogue

Влияние сюрреализма на моду способствовало развитию её как вида искусства, изменило представление о моде с одноразовой и несущественной на самостоятельную форму искусства. Взаимодействия между художниками и модельерами позволило моде продвигаться вперед [6]. Подобная тенденция сотрудничества модных домов с художниками сохраняется и сегодня, например, совместная работа Fendi и Антонио Лопеса, Givenchy и Джоша Смита, Hermes и Флоры Московичи. Творчеством Дали в наши дни вдохновляются дизайнеры таких брендов, как Alexander McQueen, Prada, Lanvin, Kenzo и Christian Dior. Совместные творения Дали и Скиапарелли находят своё продолжение в коллекциях Дэниела Роузберри, дизайнера, который на данный момент возглавляет модный дом Schiaparelli. Сюрреалистические идеи Сальвадора Дали привлекают модельеров образностью, неординарностью, оригинальностью решения творческих задач и форм создаваемых костюмов. В результате проведённой исследовательской работы можно сделать вывод, что совместное творчество Сальвадора Дали с талантливыми модельерами дало значительный толчок развитию костюма, ювелирного искусства и графики.

Список использованных источников:

1. Сергей Захаров/Сальвадор Дали и Коко Шанель [Электронный источник] <https://www.barcelona-excurs.org/salvador-dali-coco-chanel/>
2. Дарья Горшкова/Сальвадор Дали – безумный гений в мире моды [Электронный источник] https://www.vogue.ru/fashion/news/salvador_dali_bez_umnoyu_geniy_v_mire_mody
3. Зарина Асфари/Сальвадор Дали за пределами живописи: в кино, моде, литературе и не только [Электронный источник] <https://dzen.ru/media/fiftyshadesofart/salvador-dali-za-predelami-jivopisi-v-kino-mode-literature-i-ne-tolko-5c5484730280ed00aea30a08>
4. Мария Суркова/Скиапарелли и Дали. Сюрреализм в моде и искусстве XX века. [Электронный источник] <https://dzen.ru/media/id/5eb101ec271ade25fc6dc358/skiaparelli-i-dalisiurrealizm-v-mode-i-iskusstve-xx-veka-5ebcef06155ea92faa1de312>

5. Ирина Олих/Сальвадор Дали – дизайнер: «Идеальная вещь для меня – это ювелирное изделие» [Электронный источник] https://artchive.ru/publications/2612~Sal'vador_Dali_dizajner_Ideal'naja_vesch'_dlja_menja_eto_juvelirnoe_izdelie

6. Екатерина Хромова/Сюрреализм в моде [Электронный источник] <https://minthost.ru/moda/surrealizm-v-mode.html>

© Янченко А.А., Задворная С.Т., 2023

Авторский указатель

- А**
- Авельцова А.Д., 4
Аверченкова А.А., 6
Акназарова К.О., 8
Албакова С.О., 12
Аммосова С.Ю., 15
Андрианова Э.В., 21
Анисимова А.А., 24
Асютина М.А., 28, 33
- Б**
- Базаева Е.Б., 36
Балякина Н.О., 40
Баранова Е.Н., 43
Барсукова Н.И., 141
Баскакова М.Б., 46, 50, 52
Бесчастнов П.Н., 74, 254
Бузькевич А.О., 56
Буланова А.Е., 118, 232, 266
Бухерт В.В., 59
Бушмакова П.О., 64, 67
- В**
- Ван Юйси, 71
Вараксина Л.А., 74
Василенко Е.В., 145, 235
Василенко П.Г., 238
Васильев А.В., 15, 148
Величкина А.Н., 78
Войнова А.Д., 82
Воронкова А.Е., 85
- Г**
- Гисина Д.К., 89, 92
Гольцева О.С., 242
Горожанкина Е.В., 96
- Д**
- Демьянова М.В., 99
Десятникова К.И., 103
Долгова Ю.С., 106
Домовцева Н.В., 28
- Ж**
- Жулёва М.Е., 109
- З**
- Задворная С.Т., 279
Зарбаилова Ф.Г., 158
- К**
- Карпулева А.А., 206
Каршаков П.Е., 112
Кистанова А.В., 114
Кобелева Л.И., 118
Комарова К.М., 132
Корнилов А.Д., 123
Котуранова Д.Д., 127
Кушникова В.К., 132
- Л**
- Лащевкер А.О., 276
Лепкова Д.Д., 137
Лопасова В.С., 141, 145
- М**
- Манцевич А.Ю., 36, 206
Мирошниченко Е.С., 166
Мишина А.В., 148
Московченко К.М., 154
Мясникова А.Д., 158
- Н**
- Нечаева А.Р., 161
- П**
- Панченко Т.Р., 166
Подобедова Л.А., 169
Позднякова М.И., 172
Польшина П.Д., 176
Понамарева М.А., 181
Проценко А.Е., 186
- Р**
- Резцова С.А., 189
Решетова В.А., 192
Рябова А.А., 196
- С**
- Сабурова В.Д., 203
Сарайкина Н.А., 206
Святенко А.С., 210

Седова Р.И., 46
Селюкова Т.А., 215
Селютина Д.А., 218
Семёнова Е.П., 223
Смирнова А.С., 50, 228
Соломахин Д.В., 232
Староверова К.В., 235, 238, 242
Сычёва М.С., 245
Сюй Цзинчжу, 251

Т

Тищенко А.Д., 254
Ткач Д.Г., 71, 263
Топильский В.Н., 257
Торшина М.А., 260
Третьякова А.Е., 40

У

У Хунчан, 263

Усова К.С., 266

Ф

Фалеева Д.Д., 52

Ч

Чрагян К.С., 268

Ш

Швец М.А., 273
Шушлякова Е.А., 276

Я

Янченко А.А., 279

Научное издание

Всероссийская научно-практическая конференция

«ДИСК-2023»

Часть 4

В авторской редакции

Издательство не несет ответственности за опубликованные материалы.

Все материалы отображают персональную позицию авторов.

Мнение редакции может не совпадать с мнением авторов.

Усл.печ.л. _____ Тираж 30 экз. Заказ №224-Нц/23