

**Х ЮБИЛЕЙНАЯ
МЕЖДУНАРОДНАЯ
НАУЧНО-
ПРАКТИЧЕСКАЯ
КОНФЕРЕНЦИЯ
«СОВРЕМЕННЫЙ
ДИЗАЙН И ПРОБЛЕМЫ
ВЫСШЕЙ ШКОЛЫ
ДИЗАЙНА»**

**X ANNIVERSARY
INTERNATIONAL
SCIENTIFIC
AND PRACTICAL
CONFERENCE
"MODERN DESIGN
AND PROBLEMS
OF THE HIGHER
SCHOOL OF DESIGN"**

X юбилейная международная научно-практическая конференция
с международным участием

The X international scientific and practical conference with international participation

«СОВРЕМЕННЫЙ ДИЗАЙН И ПРОБЛЕМЫ ВЫСШЕЙ ШКОЛЫ ДИЗАЙНА»

«MODERN DESIGN AND PROBLEMS OF THE HIGHER SCHOOL OF DESIGN»

Москва
2024

УДК 378
УДК 658.512.2
ББК 30.18
С 56

Рецензенты:

Хамматова В.В., доктор технических наук, Заслуженный деятель наук Республики Татарстан, Лауреат премии Правительства РФ за заслуги в развитии дизайна РФ, Почетный работник высшего профессионального образования.

Барсукова Н.И., профессор АНО ВО «Национальный институт дизайна», д-р иск., профессор по специальности «техническая эстетика и дизайн»

С 56 Современный дизайн и проблемы высшей школы дизайна: сборник материалов X Всероссийской научно-практической конференции с международным участием (30 мая 2024) / под общей редакцией: к.п.н. Г.А. Кувшиновой, д.п.н. И.В. Кичевой — Москва: АНО ВО «Национальный Институт Дизайна» 2024 —

ISBN 978-5-905859-26-7

В сборник вошли статьи преподавателей, студентов бакалавриата, магистратуры и аспирантов вузов, специализирующихся в области подготовки по направлениям «дизайн» и «педагогика», а также специалистов иных организаций, связанных с дизайн-образованием и проектированием в области дизайна. Работы, представленные в сборнике, отражают позицию авторов в исследовании актуальных проблем современного дизайна и высшего образования по направлению «дизайн», освещают художественные, методические, педагогические и социальные аспекты. Сборник рекомендован специалистам в области теории и практики дизайна, ведущим исследования в затрагиваемых направлениях, а также всем, кто интересуется вопросами дизайна и дизайн-образования.

Материалы опубликованы в авторской редакции.

ISBN 978-5-905859-27-4



УДК 378
УДК 658.512.2
ББК 30.18

© АНО ВО «НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИНСТИТУТ ДИЗАЙНА», 2024

Х Юбилейная Международная научно-практическая конференция с международным участием «Современный дизайн и проблемы высшей школы дизайна»

30 мая 2024 г.

Организаторы конференции:

- АНО ВО «Национальный Институт Дизайна»;
- Союз дизайнеров России;
- Национальная академия дизайна;
- Федеральное учебно-методическое объединение в системе высшего образования по укрупненной группе специальностей и направлений подготовки 54.00.00 Изобразительные и прикладные искусства;
- Гильдия художественного проектирования Московского союза художников.

Президиум конференции:

Назаров Ю.В., президент Национального Института Дизайна, член- корреспондент Российской Академии Художеств, профессор, доктор искусствоведения, лауреат Государственной премии РФ в области литературы и искусства, лауреат премии Мэрии Москвы, заслуженный деятель искусств РФ;

Сойфер А.В., вице-президент Национального Института Дизайна, художник, дизайнер, профессор, почетный работник высшего профессионального образования Российской Федерации, член Союза дизайнеров России и Союза художников России;

Ставицкий В.В., президент Союза Дизайнеров России, академик Национальной Академии Дизайна, член Совета по инжинирингу и промышленному дизайну при Минпромторге России, член Общественного совета при Министерстве культуры Российской Федерации, арт-директор и основатель Stavitsky Design, дизайнер;

Пильстров. И.Ю., член Московского Союза художников, член Российского Союза дизайнеров, член Европейской Академии Естественных наук, секция культурологии, председатель секции художественного проектирования московского союза художников. Главный редактор газеты «Новости МСХ» и «АРТ синтез»;

Барсукова Н.И., профессор АНО ВО «Национальный институт дизайна», д-р иск., профессор по специальности «техническая эстетика и дизайн»;

Хамматова В.В. доктор технических наук, Заслуженный деятель наук Республики Татарстан, Лауреат премии Правительства РФ за заслуги в развитии дизайна РФ, почетный работник высшего профессионального образования;

Уваров В.Д., профессор, доктор искусствоведения, академик Национальной Академии Дизайна.

ОГЛАВЛЕНИЕ

РЕЗОЛЮЦИЯ ПО ИТОГАМ X ЮБИЛЕЙНОЙ МЕЖДУНАРОДНОЙ НАУЧНО-ПРАКТИЧЕСКОЙ КОНФЕРЕНЦИИ С МЕЖДУНАРОДНЫМ УЧАСТИЕМ «СОВРЕМЕННЫЙ ДИЗАЙН И ПРОБЛЕМЫ ВЫСШЕЙ ШКОЛЫ ДИЗАЙНА»	7
ПЛЕНАРНЫЕ ВЫСТУПЛЕНИЯ	9
ПЛЕНАРНОЕ ВЫСТУПЛЕНИЕ ЧЛЕНА ПРЕЗИДИУМА КУВШИНОВОЙ Г.А.	10
ПЛЕНАРНОЕ ВЫСТУПЛЕНИЕ ЧЛЕНА ПРЕЗИДИУМА НАЗАРОВА Ю.В.....	15
ГЛАВА 1 «ДИЗАЙН ОБРАЗОВАНИЕ».....	17
АДДИТИВНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ДИСЦИПЛИНАХ НАПРАВЛЕНИЯ ДИЗАЙН.....	18
КРЕАТИВНЫЕ ИНДУСТРИИ И ИННОВАЦИОННЫЕ МОДЕЛИ ХУДОЖЕСТВЕННО-ПРОЕКТНОГО ОБРАЗОВАНИЯ	25
ОСОБЕННОСТИ ДИЗАЙН-ОБРАЗОВАНИЯ ПРИ ПОДГОТОВКЕ СПЕЦИАЛИСТОВ НА ОСНОВЕ ОПЫТА ВХУТЕМАСА	33
ОСОБЕННОСТИ ПРЕПОДАВАНИЯ АКАДЕМИЧЕСКИХ ДИСЦИПЛИН В ДИЗАЙНЕРСКИХ ВУЗАХ	40
МАГИСТРЫ ДИЗАЙНА. ПРОБЛЕМЫ И ПЕРСПЕКТИВЫ	44
ГОРОД И ОБРАЗОВАНИЕ	49
РАЗВИТИЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ НАВЫКОВ У СТУДЕНТОВ-ДИЗАЙНЕРОВ ЧЕРЕЗ ОСВОЕНИЕ ТЕХНИКИ ГРАВЮРЫ НА КАРТОНЕ	57
СТИЛИСТИЧЕСКИЕ ПРИЕМЫ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ЦВЕТА ПРИ ПРОЕКТИРОВАНИИ ИНФОГРАФИКИ В ПРОЦЕССЕ ПОДГОТОВКИ ГРАФИЧЕСКИХ ДИЗАЙНЕРОВ	71
МЕТОДЫ ОБУЧЕНИЯ ДИЗАЙН ПРОЕКТИРОВАНИЮ СТУДЕНТОВ ВУЗА	79
ИСПОЛЬЗОВАНИЕ МЕЖДИСЦИПЛИНАРНОГО ПОДХОДА В ПРЕПОДАВАНИИ СВЯЗИ ИЗОБРАЖЕНИЯ СО ШРИФТОМ	88
ЗНАЧЕНИЕ АКАДЕМИЧЕСКОЙ ШКОЛЫ ДЛЯ ПОДГОТОВКИ ДИЗАЙНЕРА ЛЮБОЙ СПЕЦИАЛЬНОСТИ	95
О МЕТОДАХ ОБУЧЕНИЯ, АКТИВИЗИРУЮЩИХ МЕХАНИЗМЫ ЗАПОМИНАНИЯ ТЕОРИИ ИСКУССТВА	102
ИССЛЕДОВАНИЕ ИНТЕГРАЦИИ ЦИФРОВЫХ И АНАЛОГОВЫХ СРЕДСТВ ХУДОЖЕСТВЕННОЙ ВЫРАЗИТЕЛЬНОСТИ КАК СРЕДСТВА РАЗВИТИЯ КРЕАТИВНОСТИ СТУДЕНТОВ	108
ГЛАВА 2 «ДИЗАЙН-ПРОЕКТИРОВАНИЕ»	113
КОНЦЕПТУАЛЬНАЯ ГРАФИКА АВТОРСКИЙ КУРС	114
ОРИГАМИ В ДИЗАЙНЕ КОСТЮМА	119
ОЛЬФАКТОРНОЕ ВОСПРИЯТИЕ КАК ИНСТРУМЕНТ ИММЕРСИВНОСТИ В ВЫСТАВОЧНЫХ ПРОЕКТАХ	127

ПРИНЦИПЫ ФОРМООБРАЗОВАНИЯ МЕБЕЛЬНОГО ОБОРУДОВАНИЯ ДЛЯ ГОСТИНИЧНЫХ ПРОСТРАНСТВ В МЕСТАХ ВАХТОВОГО РАЗМЕЩЕНИЯ В УСЛОВИЯХ СЕВЕРА РОССИИ	133
АНТИМОДА РЕЙ КАВАКУБО В ГАРДЕРОБЕ СОВРЕМЕННОГО ЧЕЛОВЕКА	139
ВЛИЯНИЕ ПАНДЕМИИ COVID-19 НА ДИЗАЙН ИНТЕРЬЕРА: НОВЫЕ ТЕНДЕНЦИИ В ПРОЕКТИРОВАНИИ ЖИЛЫХ ПРОСТРАНСТВ	148
СОВРЕМЕННАЯ МОДЕРНИЗАЦИЯ И КОНЦЕПТУАЛЬНОЕ РАЗВИТИЕ ДИЗАЙНА В РОССИИ	153
ЭТАПЫ ПРОЕКТИРОВАНИЯ В ДИЗАЙНЕ КОСТЮМА	160
ИНКРЕМЕНТНАЯ МОДЕЛЬ ПРОЕКТИРОВАНИЯ В ДИЗАЙНЕ МЕБЕЛИ.....	166
ЭМОЦИИ И АРХИТЕКТУРА: ОСОБЕННОСТИ ПРОЕКТИРОВАНИЯ РЕТРИТ-ЦЕНТРОВ ..	172
РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ПОВЫШЕНИЮ ВОСТРЕБОВАННОСТИ АРХИТЕКТУРНЫХ ОБЪЕКТОВ ЭПОХИ СОВЕТСКОГО МОДЕРНИЗМА В Г. ТАШКЕНТЕ ПОСРЕДСТВОМ ПЕРЕОСМЫСЛЕНИЯ ФУНКЦИИ	178
КОМПЛЕКТ КУХОННЫХ ПРЕДМЕТОВ ДЛЯ ЛЮДЕЙ МАЛОМОБИЛЬНОЙ ГРУППЫ НАСЕЛЕНИЯ	183
ЛОГОТИП СОВРЕМЕННОГО МУЗЕЯ КАК ЗНАК УЗНАВАЕМОСТИ НА ПРИМЕРЕ МУЗЕЯ ИСКУССТВ ЮГА РОСССИИ МИЮР	188
ПРИМЕНЕНИЕ ТЕХНОЛОГИЙ ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ В ЭКОДИЗАЙНЕ	195
ПРИМЕНЕНИЕ РАСТИТЕЛЬНЫХ УЗОРОВ ДИНАСТИИ ТАН В СОВРЕМЕННОМ ДИЗАЙНЕ	202
ХАРАКТЕРИСТИКИ СЫРЬЯ И ТЕХНОЛОГИЙ, ПРИМЕНЯЮЩИХСЯ В ТРАДИЦИОННОЙ МЕТОДИКЕ ИЗГОТОВЛЕНИЯ КЕРАМИЧЕСКИХ ПРЕДМЕТОВ ГОНЧАРНОГО ИСКУССТВА ШРИ-ЛАНКИ	208
СОВРЕМЕННЫЕ ИНСТРУМЕНТЫ ДИЗАЙНЕРА СРЕДЫ И ИНТЕРЬЕРА В РАБОТЕ С ВОЕННО-ПАТРИОТИЧЕСКИМИ И ВОЕННО-ИНЖЕНЕРНЫМИ МУЗЕЯМИ	217
АКТУАЛЬНЫЕ РЕСУРСЫ ФАРФОРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В МЕБЕЛЬНОМ ОБОРУДОВАНИИ (НА ПРИМЕРЕ ЛИТОФАНИИ)	224
ГРАФИЧЕСКИЕ ПРИЕМЫ, ИСПОЛЬЗУЕМЫЕ В МУЛЬТИПЛИКАЦИОННЫХ ФИЛЬМАХ СССР	229
КУЛЬТУРНЫЙ КОД ГОРОДА КАК ПРОБЛЕМА ДИЗАЙНА.....	236
РАЗВИТИЕ НАУКИ КРИПТОГРАФИИ ЧЕРЕЗ ВЕКА	241
КОНСТРУКТИВИЗМ В ИЗДАТЕЛЬСКОМ ДЕЛЕ: ПРИНЦИПЫ И ПРАКТИКА ПРИМЕНЕНИЯ В СОВРЕМЕННЫХ ПЕЧАТНЫХ ИЗДАНИЯХ	247
ЦВЕТОВАЯ ПАЛИТРА БАРОККО, ОСНОВА СОВРЕМЕННОЙ АВТОРСКОЙ МОДЫ	253
ТРЕНДЫ ВЕРСТКИ ПЕРИОДИЧЕСКОГО ПЕЧАТНОГО ИЗДАНИЯ	257

ПЛАСТИЧЕСКИЙ ГРИМ КАК ХУДОЖЕСТВЕННО-ПРОЕКТНАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ	265
ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ТРАДИЦИОННОЙ ВЫШИВКИ ОРЛОВСКИЙ СПИС В СОВРЕМЕННОМ ДИЗАЙНЕ.....	270
РОЛЬ РУССКОЙ ХУДОЖЕСТВЕННОЙ ШКОЛЫ В ФОРМИРОВАНИИ ТРАДИЦИИ РЕАЛИСТИЧЕСКОЙ ЖИВОПИСИ СОВРЕМЕННОГО КИТАЯ.....	274
ДЕКОРАТИВНАЯ ПРАКТИКА "ОСТАВЛЕНИЯ БЕЛОГО" В ДРЕВНЕКИТАЙСКОМ СЕЛАДОНОВОМ ФАРФОРЕ	280
ГЕНЕЗИС И РАЗВИТИЕ КИТАЙСКОЙ ТАПИССЕРИИ	285
ВОЗНИКНОВЕНИЕ ИСКУССТВА ОБЩЕСТВЕННЫХ ПРОСТРАНСТВ В КИТАЕ В КОНЦЕ XIX ВЕКА	292
ОСОБЕННОСТИ ДИЗАЙНА УПАКОВКИ БРЕНДОВ С ЭКО ПОЗИЦИОНИРОВАНИЕМ В КАТЕГОРИИ БЫТОВАЯ ХИМИЯ	297
ЦВЕТОВЫЕ ГАРМОНИИ В ИСКУССТВЕ И ЮВЕЛИРНЫХ УКРАШЕНИЯХ АРАБСКОГО ВОСТОКА.....	306

РЕЗОЛЮЦИЯ ПО ИТОГАМ X ЮБИЛЕЙНОЙ МЕЖДУНАРОДНОЙ НАУЧНО- ПРАКТИЧЕСКОЙ КОНФЕРЕНЦИИ С МЕЖДУНАРОДНЫМ УЧАСТИЕМ «СОВРЕМЕННЫЙ ДИЗАЙН И ПРОБЛЕМЫ ВЫСШЕЙ ШКОЛЫ ДИЗАЙНА»

RESOLUTION ON THE RESULTS OF THE X INTERNATIONAL SCIENTIFIC AND PRACTICAL CONFERENCE WITH INTERNATIONAL PARTICIPATION «MODERN DESIGN AND PROBLEMS OF THE HIGHER SCHOOL OF DESIGN»

30 мая 2024 года на базе АНО ВО «НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИНСТИТУТ ДИЗАЙНА» г. Москва при поддержке Союза Дизайнеров России, Национальной академии дизайна, Гильдии художественного проектирования Московского Союза художников, Федерального учебно-методического объединения в системе высшего образования по укрупненной группе специальностей и направлений подготовки 54.00.00 Изобразительное и прикладные виды искусств состоялась X Международная научно-практическая конференция «Современный дизайн и проблемы высшей школы дизайна»

Основная цель проведения конференции – обсуждение тенденций современного дизайна, проблем высшей школы дизайна и выработка подходов к решению актуальных проблем организации и содержания образовательного процесса в высшей школе дизайна

В форматах пленарного и секционных заседаний участники конференции обсудили следующие проблемы:

- о необходимости обновления содержания дизайн-образования на современном этапе развития дизайна в России;

- интеграция цифровых и аналоговых средств художественной выразительности для развития креативности студентов;
- методы преподавания специальных дисциплин в дизайнерских вузах на современном этапе;
- проблемы и перспективы обучения по магистерским программам обучения в дизайнерских вузах;
- влияние русской школы на формирование реалистической живописи в современном Китае и др.

Участники конференции отмечают:

- высокий уровень организации и проведения мероприятия;
- данное мероприятие позволяет актуализировать поле исследований в области дизайна и дизайн-образования, что подтверждает разнообразие тематики выступлений: от концептуализации дизайн-образования до детализации приемов обучения студентов с серьезным психолого-педагогическим обоснованием;
- подтверждена необходимость осмысления и обсуждения проблем структуризации и направлений развития дизайн-образования на основе историографического анализа, преемственности ценностей, методологических и методических подходов в профессиональной подготовке дизайнеров.

Участники конференции считают, что:

- состоялся плодотворный обмен опытом проведения исследований и практических разработок, а также внедрения полученных результатов в области дизайна, дизайн-образования;
- следует провести XI Международную научно-практическую конференцию «Современный дизайн и проблемы высшей школы» в 2025 году

Участники конференции благодарят руководство Института за предоставленную возможность проведения конференции и просят в дальнейшем поддержать их начинания и работу, а также гостей конференции, оказавших честь своей активной работой на ее заседаниях.

ПЛЕНАРНЫЕ ВЫСТУПЛЕНИЯ

PLENARY SPEECHES

Кувшинова Г.А., ректор АНО ВО «Национальный Институт Дизайна», кандидат педагогических наук, доцент

Kuvshinova G.A., Rector ANO VO "National Design Institute", PhD in Pedagogy, Associate Professor

ПЛЕНАРНОЕ ВЫСТУПЛЕНИЕ ЧЛЕНА ПРЕЗИДИУМА КУВШИНОВОЙ Г.А.

Добрый день, уважаемые участники Международной научно-практической конференции «Современный дизайн и проблемы высшей школы дизайна»! Рада видеть вас на юбилейном, 10-м мероприятии! От лица Института выражаю благодарность за поддержку и содействие Союзу Дизайнеров России, Национальной академии дизайна, Гильдии художественного проектирования Московского Союза художников, Федеральному учебно-методическому объединению в системе высшего образования по укрупненной группе специальностей и направлений подготовки 54.00.00 «Изобразительное и прикладные виды искусств»!

Все 10 лет, что проводится Конференция, мы убеждаемся в том неоспоримом факте, что проблема содержания дизайн-образования не просто не теряет своей актуальности, а становится всё более острой. Общество, наука, сама жизнь ставят перед дизайном в целом и перед выпускниками дизайнерских вузов в частности всё новые и новые задачи. Обсуждая на Конференции проблемы высшей школы дизайна, мы тем самым держим руку на пульсе не только российских тенденций развития дизайна и дизайн-образования, но и перенимаем ценный опыт наших зарубежных коллег, которым Институт выражает также отдельную благодарность за многолетнее активное участие в Конференции! (Приветственный слова по списку)

Итак, прошу считать 10-ю, юбилейную Конференцию открытой! Желаю всем участникам ярких, содержательных выступлений!

Коллеги, разрешите мне небольшим докладом приоткрыть завесу основной тематике нашего сегодняшнего мероприятия - **«О необходимости обновления**

содержания дизайн-образования на современном этапе развития дизайна в России»

Человечество, на протяжении всей своей истории стремилось не только накапливать, но и передавать накопленный опыт, что с веками привело к сложной и многоуровневой системе образовательных практик. Содержание образования, независимо от того, стремилось ли в целом образование к универсализации или же к профилизации, напрямую зависело от понимания предмета изучения, то есть от того, *что* изучаем, зависит и то, *как*.

Разнообразие образовательных областей сегодня наглядно отражает изобилие предметов изучения, структура системы образовательных практик во многом отражает и структуру научного знания вообще.

Казалось бы, нет никакой проблемы в том, чтобы понять, **кто такой дизайнер и чем он должен заниматься**. Сотни вузов в разных странах готовят специалистов, (обязательно) **умеющих рисовать, обладающих чувством вкуса (что само по себе довольно противоречиво), владеющих навыками 3D-моделирования и способных создать все что угодно от предмета до смысла**. Однако **современный рынок труда** говорит об ином – о спросе на особых специалистов, владеющих не только этими навыками, но и целым рядом других, выходящих за рамки этого банального представления о самом дизайне. К таким навыкам можно отнести, например, (желательно) **работу с базами данных, проектирование и проведение воркшопов, умение визуализировать «сложность», владение такими инструментами как «сервисное сафари», «сервисное планирование», «сервисное прототипирование», а также системное, аналитическое мышление и др.**

Очевидно, что дизайн-образование сегодня невозможно редуцировать к банальной подготовке специалиста с дипломом «дизайнер». Дизайн-образование в первую очередь предполагает формирование дизайн-мышления (**Дизайн-мышление представляет собой методологию, которая акцентирует внимание на человеке, его потребностях, эмоциях и опыте в процессе создания продуктов, услуг или решений. Основная идея заключается в том, что дизайнеры должны мыслить не только логически и аналитически, но также эмпатично и креативно, чтобы создавать инновационные и удовлетворяющие решения для пользователей**), множества меж- и метапредметных умений, которые невозможно сформировать путем лишь изучения набора дисциплин, и которое предполагает высокий уровень рефлексии относительно понимания сути самого понятия «дизайн».

Дизайн, начиная свою историю как отрасль, в средние века, наращивал свое дискурсивное поле несколько столетий, наполняясь и насыщаясь разнообразием смыслов и трактовок. Сегодня понятие дизайна настолько широко, что позволяет увидеть определенные закономерности в его функционировании, а именно – структуру, элементы, связи. В частности, то, что дизайн напрямую связан с инновациями, а инновации, как результирующая дизайна, находятся на стыках различных областей.

К определенным **потребностям, решаемые дизайном**, можно отнести 3 основные группы:

1. **социологические проблемы** (промышленное проектирование как связующее звено между производством и потреблением, ориентация на общественные потребности как выражение системы социальных отношений и тенденций общественного развития, социальная функция предмета и предметной среды, дизайн и социальные проблемы досуга, вещь как средство коммуникации);

2. **социально-экономические проблемы** (дизайн как средство оптимизации отношений сферы производства и сферы потребления);

3. **методологические проблемы** (системно-структурные исследования общественных потребностей и их выражение в форме и функциях продуктов промышленности)

Одновременно с этим современные исследователи дизайна акцентируют важность научной рациональности в дизайне, отмечают, что для дизайна характерна научная рациональность в процессе проектирования, т.е. опора на научные методы познания, опора на научные концепции и исследования. Очевидно, что такой подход к проектированию требует и специфических форм организации деятельности и мышления дизайнера

Это направляет нас к системе дизайн-образования, сложившейся в РФ в последние годы и анализу ее состояния. Современное дизайн-образование находится в рамках, установленных ФГОС. И, хотя нынешний ФГОС настолько размыт и настолько неконкретен, что оставляет вузам довольно большое поле для «творчества» в плане построения образовательных программ, так же он демонстрирует полное отсутствие понимания сущности современного дизайна.

В это же время тенденции сегодняшнего рынка дизайна буквально кричат о нехватке специалистов, адекватных его запросам. Это говорит о том, что далеко не все образовательные учреждения готовят тех, кто реально нужен в дизайне. Необходимые компетенции молодые специалисты часто вынуждены наращивать

по ходу дела, уже в процессе непосредственно работы, зачастую жертвуя своим творческим потенциалом, профессиональными интересами, временем.

Идеи о дизайне, как неотъемлемой части процесса развития инноваций получают все более широкое признание. **Дизайн способен улучшить результаты инновационных проектов, принося такие преимущества, как повышение качества товаров и услуг, повышение гибкости производства и снижение затрат на материалы.**

Очевидно, что источник современного экономического роста – это новая наука. И этот источник для своего обеспечения требует многопрофильных команд дизайнеров, проектирующих с учетом потребностей клиентов. Это возвращает нас к системе образования, к концепту дизайн-образования, потому как образование есть источник новой науки, та «колыбель», что воспитывает многопрофильные команды специалистов.

Бесспорен тот факт, что решающим драйвером инноваций является обеспечение со стороны институтов высшего образования обучения высококвалифицированных специалистов с необходимыми навыками и компетенциями.

Инновации в дизайн-образовании, по нашему мнению, включают использование виртуальной и дополненной реальности, искусственного интеллекта, систем машинного производства, облачных технологий и мультимедийных ресурсов.

Эти технологии делают процесс обучения дизайну более интерактивным и индивидуализированным, помогают развивать творческий потенциал студентов и адаптироваться к требованиям современной индустрии дизайна.

Высшее образование должно стимулировать инновации и экономические преобразования. **Высшее образование способствует экономическому росту, который, в свою очередь, способствует национальному процветанию.** Наем высококвалифицированных выпускников, позволит фирмам выявлять и более эффективно использовать знания, идеи и технологии, подстегнет развитие и внедрение инноваций.

Печально, что в системе же современного российского дизайн-образования пока нет места инновациям, она ограничена предметной областью «Изобразительное и прикладные виды искусств». Нам необходимо принять тот факт, что **дизайн является методологией генерации смыслов, стимулом и движущей силой инноваций, и давно не сводится лишь к эстетике промышленно-предметного производства.**

Поэтому ведущей идеей наших научно-практических изысканий в институте является предположение о том, что для повышения эффективности и качества подготовки специалистов в области дизайна в соответствии с актуальными тенденциями рынка дизайна требуется обновление структуры и содержания дизайн-образования в высшей школе в соответствии с логикой и уровнями содержания современного понятия «дизайн», что в свою очередь позволит расширить для выпускников сферы применения полученных навыков, создать возможность максимально реализовать свой творческий потенциал в сфере дизайна, а индикатором успешности такой реновации дизайн-образования может стать рост уровня востребованности выпускников на рынке труда.

Назаров Ю.В., президент АНО ВО «Национальный Институт Дизайна», член-корреспондент Российской академии художеств, профессор, доктор искусствоведения, заслуженный деятель искусств РФ.

Nazarov Y.V., President of the ANO VO "National Design Institute", Corresponding Member of the Russian Academy of Arts. Professor, Doctor of Art History, Honored Art Worker of the Russian Federation

ПЛЕНАРНОЕ ВЫСТУПЛЕНИЕ ЧЛЕНА ПРЕЗИДИУМА НАЗАРОВА Ю.В.

Уважаемые участники и гости Десятой Юбилейной Международной научно-практической конференции «Современный дизайн и проблемы высшей школы дизайна»!

Приветствую всех вас на этом значимом для отечественного и мирового дизайн-образования научном форуме!

В своё время великий китайский философ Конфуций сказал, обращаясь к своим ученикам: «Учителя только открывают двери – дальше вы идёте сами».

Эта ключевая фраза для любого педагогического процесса! Мы – преподаватели высшей школы – должны воспитать наших подопечных так, чтобы в дальнейшем они могли самостоятельно двигаться по жизни вперёд, и мы бы не только гордились ими, но и учились у них!

Дизайн органично вписался в шестой технологический уклад и стал одним из драйверов креативных индустрий! Это накладывает на высшую школу особую ответственность, поскольку речь уже идёт не о видимых морфологиях, а о секретах нанотехнологий! Учёные прогнозируют в середине века наступление седьмого технологического уклада, который будет связан с когнитивными технологиями, и ответственность за подготовку студентов к этому технологическому прорыву ложится на плечи педагогов высшей школы. Дизайн как никакая другая дисциплина ориентирован на формирование интеллектуальных способностей человека, на развитие его творческого воображения и ассоциативного мышления.

Осознавая нашу особую ответственность за судьбу наших стран, нашей творческой отрасли и наших учебных заведений, хочу пожелать сегодняшней

юбилейной конференции плодотворной работы и быстрее внедрения научных результатов предстоящей дискуссии в учебный процесс!

Завершить своё выступление я хочу ещё одним высказыванием легендарного Конфуция: «Тот, кто обращаясь к старому, способен открывать новое – достоин быть учителем!»

В добрый путь, мои уважаемые коллеги и ученики!

ГЛАВА 1

«ДИЗАЙН ОБРАЗОВАНИЕ»

CHAPTER I «DESIGN-EDUCATION»

АДДИТИВНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ДИСЦИПЛИНАХ НАПРАВЛЕНИЯ ДИЗАЙН

ADDITIVE TECHNOLOGIES IN DESIGN DISCIPLINES

Аннотация: В современном образовательном контексте процессе инновационных технологий становится ключевым фактором, определяющим эффективность обучения и развитие профессиональных навыков студентов. В этом контексте особое внимание уделяется интеграции аддитивных технологий в образовательный процесс, особенно в области дизайна. Данная статья направлена на исследование методологий и стратегий использования 3D-печати, компьютерного моделирования и других передовых технологий в контексте преподавания дизайна. Целью данного исследования является анализ воздействия данных инноваций на формирование профессиональных компетенций студентов, повышение качества образования в области дизайна и раскрытие творческого потенциала будущих специалистов.

Ключевые слова: аддитивные технологии, образовательный процесс, история дизайна, формообразование в дизайне, стилеобразование, трехмерное моделирование

Abstract: In the modern educational context, the process of innovative technologies becomes a key factor determining the effectiveness of learning and the development of students' professional skills. In this context, special attention is paid to the integration of additive technologies in the educational process, especially in the field of design. This article aims to investigate the methodologies and strategies of using 3D printing, computer modeling and other advanced technologies in the context of teaching design. The purpose of this study is to analyze the impact of these innovations on the formation of students' professional competencies, improving the quality of design education and unlocking the creative potential of future professionals.

Keywords: additive technologies, educational process, history of design, design shaping, style construction, 3D modeling

Аддитивные технологии, также известные как аддитивное производство или 3D-печать, представляют собой процессы создания объектов путем последовательного наложения материала слой за слоем на основе цифровых моделей. Эти технологии, наряду с методами 3D-сканирования, становятся все более доступными и находят широкое применение в различных отраслях, включая медицину, инженерию, аэрокосмическую промышленность и другие.

Внедрение аддитивных технологий и методов 3D-сканирования в образовательную сферу обусловлено растущим спросом на специалистов, обладающих знаниями и навыками в области аддитивного производства и цифрового моделирования. Доступность этих технологий позволяет учебным заведениям интегрировать их в учебный процесс, обеспечивая студентов современными инструментами для исследования и разработки [1].

Такая тенденция особенно актуальна в свете того, что в 2021 году в Российской Федерации была разработана и утверждена Стратегия развития аддитивных технологий до 2030 года. Включение аддитивных технологий и 3D-сканирования в образовательные программы способствует подготовке специалистов, которые смогут активно участвовать в реализации этой стратегии и способствовать развитию инновационной экономики [2].

Большинство исследований в данной области фокусируются на технических аспектах аддитивных технологий, в то время как использование этих технологий в образовательном процессе остается недостаточно изученным. Поэтому важно уделять больше внимания исследованию потенциала аддитивных технологий в контексте образования, чтобы максимально использовать их возможности для улучшения качества обучения и развития профессиональных навыков студентов [3].

Основное образование для дизайнеров сегодня в основном практико-ориентированно. Это подразумевает приобретение студентами практических навыков и умений, которые необходимы для успешного решения важных задач проектной деятельности. Эти задачи включают в себя овладение технологиями изготовления объектов дизайна и макетирования, современными информационными технологиями для создания графических образов и проектной документации, а также компьютерного моделирования.

В этом контексте, важность освоения компьютерных технологий и автоматизированных систем проектирования (САПР) не может быть недооценена. Постоянные изменения в стандартах высшего образования также требуют новых

подходов к обучению, включая внедрение инновационных технологий и методов обучения в образовательный процесс.

Освоение компьютерных технологий в той мере, которая необходима для успешной работы дизайнера в современном обществе, возможно только при условии продолжения их освоения в рамках всех профилирующих и специальных дисциплин. Только в этом случае у студентов могут быть сформированы в полной мере такие профессиональные компетенции, как способность конструировать предметы, комплексы, сооружения, объекты; применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике, а также выполнять эталонные образцы объекта дизайна или его отдельные элементы в макете, материале [4].

Аддитивные технологии — это не только инструмент производства, но и способ изучения истории искусства и дизайна. Студенты могут использовать реверс-инжиниринг и 3D-печать для изучения дизайна прошлого. Эти технологии важны в образовательном процессе, облегчая понимание и интерпретацию исторического контекста и эволюции дизайна, что может способствовать разработке инновационных решений в будущем.

Воссоздание объектов при изучении формообразования может быть полезно в различных областях. Во-первых, это полезно для изучения истории дизайна. Реконструкция исторических объектов помогает студентам лучше понимать форму, структуру и функцию этих объектов, а также оценивать их эстетику. Это позволяет дизайнерам учиться на примерах прошлого и применять это знание в своем будущем творчестве.

Во-вторых, восстановление объектов может быть полезно при исследовании разных форм и стилей. Это может дать будущим дизайнерам шанс исследовать разнообразие форм и стилей из разных эпох и культур, что помогает развивать творческое мышление и способность работать с разными материалами.

В-третьих, работа с 3D-моделями не только развивает технические навыки, но и помогает улучшить пространственное воображение, что является крайне важным для дизайнера. Понимание того, как объекты занимают пространство и взаимодействуют друг с другом, является ключевым для создания эффективных и привлекательных дизайнерских решений.

Кроме того, аддитивные технологии дают студентам возможность экспериментировать с формами и материалами, что в свою очередь способствует созданию уникальных и оригинальных идей, вдохновленных историческими артефактами. Изучение и анализ исторических объектов помогают улучшить

качество своих проектов, применяя уроки прошлого в современных условиях. Это также стимулирует разработку новых продуктов и решений, сочетающих традиции и современность [5].

Для более полного понимания и глубокого изучения различных аспектов дизайна важно интегрировать современные технологии в образовательный процесс. Аддитивные технологии, такие как 3D-печать, и методы 3D-сканирования предоставляют уникальные возможности для улучшения обучения в ключевых областях дизайна. Они позволяют студентам не только теоретически изучать, но и практически взаимодействовать с изучаемыми объектами и концепциями. Следующая таблица (табл. 1) демонстрирует, как эти технологии могут быть применены в разных областях обучения дизайну и к каким результатам это может привести. В ней проиллюстрировано, как аддитивные технологии и методы 3D-сканирования могут быть интегрированы в образовательный процесс, обогащая его и предоставляя новые возможности для изучения различных аспектов дизайна, а также какие результаты и навыки студенты могут получить в результате такого подхода.

Таблица 1. Применение аддитивных технологий

Область обучения	Применение аддитивных технологий и методов 3D-сканирования	Предполагаемые результаты
История дизайна	- Создание точных цифровых копий исторических объектов с помощью 3D-сканирования и их воссоздание с использованием 3D-печати. - Физическое взаимодействие с репликами исторических артефактов для изучения деталей и техники прошлого.	- Углубленное понимание исторических контекстов. - Развитие навыков анализа и интерпретации исторических объектов.
Стилеобразование	- Сканирование существующих объектов для цифровой модификации и их воспроизведение с помощью - Эксперименты с различными стилями и техниками, создание прототипов дизайнерских идей.	- Развитие творческого потенциала. - Способность адаптироваться к различным стилям и техникам.

Формообразование в дизайне	Захват сложных форм из реального мира с помощью 3D-сканирования, их цифровое моделирование и создание сложных трехмерных объектов с использованием 3D-печати. - Исследование принципов формообразования и модификация сканированных данных для создания уникальных дизайнерских решений.	- Понимание сложных геометрических и структурных принципов. - Развитие навыков работы с инновационными технологиями.
Изучение культуры и искусства	- Создание цифровых копий культурных артефактов и произведений искусства с помощью 3D-сканирования и их воссоздание с использованием 3D-печати. - Физическое изучение культурных объектов для понимания их символики и контекста.	- Глубокое понимание культурных контекстов и символики. - Развитие навыков критического мышления и анализа.

Применение методов 3D-сканирования и 3D-печати в изучении истории дизайна позволяет создавать и анализировать точные копии исторических объектов, что способствует более глубокому пониманию исторических контекстов и эволюции дизайнерских методов. В области формирования стиля эти технологии предоставляют возможность для экспериментов с различными стилями и техниками, что способствует развитию творческого потенциала и уникальных стилистических решений. При изучении принципов формообразования студенты получают доступ к сложным трехмерным моделям и геометрическим структурам, что способствует развитию навыков работы с передовыми технологиями. В сфере изучения культуры и искусства цифровые копии и физические реплики артефактов позволяют студентам более глубоко изучать культурные контексты и символику, развивая их критическое мышление и аналитические способности.

Таким образом, внедрение аддитивных технологий и методов 3D-сканирования в образовательный процесс в области дизайна не только обогащает учебный опыт, но и подготавливает студентов к современным

профессиональным вызовам, делая их более компетентными и инновационно мыслящими специалистами в сфере дизайна.

Современные аддитивные технологии, включая 3D-печать, и методы 3D-сканирования представляют собой инновационные инструменты, расширяющие возможности обучения и профессионального развития студентов-дизайнеров. Интеграция этих технологий в образовательные программы позволяет значительно углубить и сделать более интерактивным изучение ключевых аспектов дизайна, таких как история дизайна, формирование стиля, формирование формы, а также изучение культуры и искусства.

Применение методов 3D-сканирования и 3D-печати в изучении истории дизайна позволяет создавать и анализировать точные копии исторических объектов, что способствует более глубокому пониманию исторических контекстов и эволюции дизайнерских методов. В области формирования стиля эти технологии предоставляют возможность для экспериментов с различными стилями и техниками, что способствует развитию творческого потенциала и уникальных стилистических решений. При изучении принципов формообразования студенты получают доступ к сложным трехмерным моделям и геометрическим структурам, что способствует развитию навыков работы с передовыми технологиями. В сфере изучения культуры и искусства цифровые копии и физические реплики артефактов позволяют студентам более глубоко изучать культурные контексты и символику, развивая их критическое мышление и аналитические способности.

Таким образом, внедрение аддитивных технологий и методов 3D-сканирования в образовательный процесс в области дизайна не только обогащает учебный опыт, но и подготавливает студентов к современным профессиональным вызовам, делая их более компетентными и инновационно мыслящими специалистами в сфере дизайна.

Тем не менее, данная тема требует дальнейшего изучения и проведения практических тестов для выявления и оценки эффективности использования этих технологий по сравнению с традиционными методами преподавания. Будущие исследования в этой области необходимы для определения наиболее действенных подходов к обучению дизайну, которые обеспечат оптимальные образовательные результаты и способствуют развитию инновационных методик преподавания. Научное обоснование и эмпирические данные, полученные в ходе таких исследований, будут способствовать интеграции аддитивных технологий и методов 3D-сканирования в образовательный процесс, улучшая качество подготовки специалистов в области дизайна.

Список использованных источников:

1. Ившин К.С., Башарова А.Ф. ПРИНЦИПЫ СОВРЕМЕННОГО ТРЕХМЕРНОГО МОДЕЛИРОВАНИЯ В ПРОМЫШЛЕННОМ ДИЗАЙНЕ [Электронный ресурс] / К.С. Ившин, А.Ф. Башарова // Архитектон: известия вузов. – 2012. – №3(39). – URL: http://archvuz.ru/2012_3/11
2. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 14.07.2021 г. № 1913-р "Стратегия развития аддитивных технологий в Российской Федерации на период до 2030 года".
3. Чудинский Р.М., Горбунов Н.А. РОЛЬ И МЕСТО АДДИТИВНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ [Электронный ресурс]/ Чудинский Р.М., Горбунов // Современные проблемы науки и образования. – 2022. – № 5. – URL: <https://science-education.ru/ru/article/view?id=32065>
4. Хижняк Е.А., Пилюгин Р.В. Аддитивные технологии в профессиональной подготовке дизайнеров [Электронный ресурс] / Хижняк Е.А., Пилюгин Р.В. // Проблемы современного педагогического образования, № 63-1, 2019, с. 363-367.
5. Липницкий Л.А., Пильгун Т.В. Аддитивные технологии и их перспективы в образовательном процессе [Электронный ресурс]/ Липницкий Л.А., Пильгун Т.В. // Системный анализ и прикладная информатика. 2018. №3. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/additivnye-tehnologii-i-ih-perspektivy-v-obrazovatelnom-protsesse>

КРЕАТИВНЫЕ ИНДУСТРИИ И ИННОВАЦИОННЫЕ МОДЕЛИ ХУДОЖЕСТВЕННО- ПРОЕКТНОГО ОБРАЗОВАНИЯ

CREATIVE INDUSTRIES AND INNOVATIVE MODELS
OF ART-DESIGN EDUCATION

Аннотация: В статье рассматривается современная ситуация дизайн-образования, вызванная отечественной государственной политикой по развитию творческих (креативных) индустрий, механизмов их осуществления и применения в инновационных образовательных моделях. Затрагиваются проблемы трактовки терминов – творческий, креативный, проектный; ставится вопрос о формировании концептуального стратегического дизайн-мышления по выработке новых идей с учётом российской системы ценностей и традиций дизайн-образования.

Ключевые слова: проектность, креативность, мышление, стратегический дизайн.

Abstract: The article examines the current situation of design education caused by the domestic state policy on the development of creative industries, the mechanisms of their implementation and application in innovative educational models. The problems of interpretation of the terms – creative, creative, design - are touched upon; the question is raised about the formation of conceptual strategic design thinking for the development of new ideas, taking into account the Russian system of values and traditions of design education.

Keywords: projectness, creativity, thinking, strategic design.

Дизайн-деятельность внесена в федеральную Концепцию развития творческих (креативных) индустрий. Креативными (творческими) индустриями называют такие социально-культурные практики, в которых доминирующей и объединяющей идеей выступают творческие и культурные компоненты. В более поздних документах

дано уточнение, что эта деятельность связана с созданием, распространением и реализацией уникальных и экономически ценных продуктов. В этой связи интерес вызывают значение и смысл понятий «креативный» (творческий), а также «эстетическая ценность» креативных продуктов, в частности дизайна.

Подготовка дизайнеров и художников всегда была очень сильной в России и продолжает развиваться в специальных вузах. Однако требования создания инновационных моделей художественно-проектного образования вызвало появление новых, креативных направлений. Открываются факультеты и школы креативных индустрий, где важное значение имеет приобретение современных знаний с фокусом на предпринимательство и самозанятость. Абсолютной новизной отличаются школы креативных индустрий, которые реализуются повсеместно в рамках федерального проекта «Придумано в России», где главным является знакомство с креативными сферами, профорientация, формирование у подростков навыков создания коммерчески успешных проектов на стыке искусства и цифровых технологий. Формат подачи новых знаний и практик – проектный, обучение бесплатное, после окончания школы выпускник получает свидетельство и может поступать в среднеспециальное или высшее учебные заведения. Программы содержат модули и составлены таким образом, чтобы обеспечить поддержку полного цикла – от генерации идеи до вывода продукта на рынок. Одним из направлений является дизайн, который в таком контексте приобретает все признаки стратегического.

Не учитывать новых тенденций нельзя, поэтому важной задачей высшего дизайн-образования становится – учить создавать новые идеи и смыслы, грамотно их формулировать не только в контексте экономической целесообразности, но и в контексте времени и культуры.

Как известно, модели обучения всегда отражают запросы общества. Можно выявить основные признаки инновационных моделей художественно-проектного образования на современном этапе:

1. Интеграция – объединение знаний и умений в единую систему информационного обмена на основе научных данных.
2. Интерактивность – обратная связь при помощи современных средств обучения.
3. Интермодальность – межпредметные коммуникации, включая невербальные.
4. Культурные смыслы – формирование новых идей в контексте истории, традиций и культуры.

5. Формирование стратегического дизайн-мышления.

Применение на уровне государственных программ термина «креативность» (от лат. creatio – созидание) как синонима слова «творчество», заставляет рассмотреть их более подробно (см. табл. 1, 2). Хотя в креативном процессе, который фактически заменяет неудобное в русской транскрипции слово «творчescкость», или побуждение к творчеству, присутствует творческий компонент, это не одинаковые понятия [1; 2].

Таблица 1. Творческое мышление.

Особенности деятельности	Цель и результат
- субъективность восприятия мира - целостное и ценностное отражение объективного мира через художественный образ, порой весьма далёкое от научного познания - эвристический и преображенчески-теургический характер деятельности - создание абсолютно оригинального и нового, отличающегося неповторимостью и уникальностью.	- суть и результат творческого процесса – создаётся произведение для неутилитарного эстетического созерцания, лишённое какой бы то ни было полезности - отсутствие ориентации на аудиторию, на заранее заданную конфигурацию содержания продукта, жёсткие требования технологичности процесса, планирование и формирование любого действия в соответствии с поставленной целью.
Особенности мышления – целостное, художественное, характерны: бессознательность, спонтанность, оригинальность, неконтролируемость волей и разумом, свободно от конкретной прагматической цели.	
Алгоритмы – отсутствуют, творческий процесс не познаваем.	

Креативность можно сформулировать как свойство личности, определяющее способность к творчеству. Однако креативное мышление чаще связывают с изобретательством, открытиями, генерацией нестандартных идей и в этом понимании креативное мышление, на наш взгляд, ближе к проектному (см. табл. 2, 3).

Таблица 2. Креативное мышление

Особенности деятельности	Цель и результат
- восприимчивость к новым идеям - способность удивляться и познавать - находить решения в нестандартных ситуациях - способность выходить за пределы привычных инструментов и шаблонов - быстро находить нестандартный подход к решению задач - прогрессивный подход - умение работать с информацией - умение отступать от стандартных идей и правил.	- инновации -креативный продукт имеет жёсткую целевую ориентацию, в нём творческий компонент всегда подчинён прагматической цели -креативность изначально ориентирована на выполнение поставленной задачи и на необходимые для этого параметры.
Особенности мышления – творческо-аналитическое, предполагает интеллект, воображение и оригинальность.	
Алгоритм – идентичен проектному поиску в дизайне – изначально поставленная цель, сформулированные задачи и детально разработанная технология для достижения максимального эффекта. Прослеживается в различных видах деятельности, её продуктах, а также в отдельных сторонах качества личности.	

Известно, что деятельность дизайнера не должна дублировать художественные специальности. Хотя дизайнеры тоже могут создавать высокохудожественные неутилитарные произведения – высокая мода, арт-дизайн, но направленность на обеспечение интересов пользователей делает дизайн несравненно большим, чем область искусства или сфера совершенствования техники. Это глобальное явление культуры, забота об удобстве человека, соприкасающегося не только с техникой, но и с цифровой средой.

Дизайнерское мышление имеет все возможности для повсеместного распространения и проникновения в любые формы и области человеческой деятельности [3; 4]. В отличие от мышления творца дизайнерское мышление можно развить, ему можно обучить, найти его методы и алгоритмы. Всякий неординарный замысел и оригинальное, спроектированное решение проблемы в любой области деятельности квалифицируют как проявление дизайна. Если учесть, что цель дизайна – проектирование материальных объектов и жизненных ситуаций с использованием данных науки с целью оптимизации взаимодействия с человеком, то путь подмены дизайна искусством не совсем перспективный, он

уводит от собственно дизайнерских проблем – создание комфортной и эстетически привлекательной среды обитания человека.

Дизайн – это комплексная междисциплинарная проектно-художественная деятельность, направленная на абсолютно все сферы человеческой деятельности. Тем не менее – это деятельность, где творческое начало очень сильно, не случайно искусство и дизайн связаны общими законами композиции, единым отношением к категориям «красота», «гармония» и «эстетическая ценность», а гармонизация – это базовый метод художественного проектирования. Задачи творческой и дизайнерской деятельности различны – художественно-проектное моделирование, основанное на знаниях науки и техники, эргономики, психологии, антропологии на выходе имеет продукт не только принципиально прагматичный и утилитарный, но и всегда адресный, ориентированный на человека, аудиторию (см. табл. 3):

Таблица 3. Признаки проектного мышления

Особенности деятельности	Цель и результат
- умение осознавать, выявлять, определять и решать проблемы - нахождение различных способов решения проблемы и альтернативных доказательств - умение создавать идею и находить пути её практической реализации - самостоятельный перенос знаний и умений в новую ситуацию - видение новой проблемы в знакомой ситуации - видение структуры объекта и его новой функции - самостоятельное комбинирование известных способов деятельности в новые, - ориентированность на цели потребителя - понимание проекта как единого целого.	- инновации - построение принципиально нового способа решения проблемы, являющегося комбинацией известных - продукт дизайна (предмет или целостная среда) всегда находится с человеком в непосредственном тесном контакте, в соприкосновении. Поэтому материалы, с которыми человек соприкасается, трактуются как средство коммуникации (поскольку осязание рассматривается как тактильное и психологическое воздействие на человека) - получение эстетически значимых и оптимальных по отношению к человеку результатов.

Особенности мышления – аналитическое, концептуальное, системное. В принципе познаваемо, имеет свои объективные правила, методы, способы, опирается на уже существующие элементы действительности, и может быть сведено к некоторой последовательности или иерархии операций.

Алгоритмы – изначально поставленная цель, сформулированные задачи и детально разработанная стратегия или технология для достижения максимального эффекта.

В идеале – всякое проектирование должно быть дизайнерским.

Таким образом, видна единая суть терминов «креативность» и «проектность». Их основа – поиск новых идей, способность находить решения в нестандартных ситуациях, решать проблемы и формировать оригинальные концепции. Поэтому не оправдано изменение вузовских образовательных программ в угоду требований по развитию креативных индустрий. Так например названия многих новых профилей теперь изначально противоречивы и могут вводить в заблуждение абитуриентов: Теория и практика креативного проектирования средовых объектов; Креативное проектирование и художественное оформление текстильных полотен и изделий; Креативная урбанизация. Получается, что раньше проектирование не было креативным.

Внедрение новых требований с новой терминологией в дизайн-образование не должно быть формальным – это размывает границы специальности, профилей и направлений, неблагоприятно сказывается на профессии. На современном этапе внедрение инновационных моделей обучения возможно лишь с условием их рационального сочетания с традиционными, обладающими высоким уровнем фундаментальности.

Необходимо опираться на те направления, которые в своё время были введены всем научным и профессиональным сообществом, считать их базовыми и не заниматься «мифотворчеством», из-за чего профиль «дизайн среды» исчезает из дизайн-образования или заменяется дизайном архитектурной среды (как вариант – дизайн и архитектура интерьера), что далеко не одно и то же. Нет как такового направления деятельности дизайнера «дизайн городской среды». Особенно важно формирование профессиональных компетенций промышленного и средового дизайна в контексте поставленных задач по импортозамещению, благоустройству городов, сохранению культурного и исторического наследия.

Важно привести к общему знаменателю многие термины, позиции и отдельные фразы, которые засоряют информационное образовательное пространство.

Иногда термины и понятия становятся распространёнными и всё дальше отходят от первоначального значения: дизайн среды, экосистема; иногда изначально имеет хождение неправильный перевод с английского, как «устойчивое развитие» и «устойчивый дизайн». «Устойчивость» предполагает равновесие, а «развитие» возможно только при условии постоянного выхода системы из равновесного состояния. Адекватный перевод был бы – жизнеспособный или экологически рациональный. В искусствознании есть фраза – о терминах не спорят, о них договариваются. Наверно, необходимо договориться и в дизайне о некоторых важных терминах. Подобная работа могла быть проделана профессиональным и научным сообществом совместно с ФУМО по дизайну.

Таким образом перед дизайн-образованием стоят задачи:

1. Сохранение традиций дизайн-образования, опираясь на фундаментальные научные исследования и ориентируясь на основные профили. Вернуть компетенции в промышленном и средовом дизайне. Создание отраслевых дизайн-центров на базе ВУЗов. нужно формировать центры компетенции с участием крупного бизнеса.

2. Формирование стратегического концептуального дизайн-мышления по выработке новых идей с учётом российской системы традиционных духовно-нравственных и культурно-исторических ценностей.

3. Совершенствование профессионального терминологического аппарата, упорядочение трактовки терминов в области теории и практики дизайна и дизайн-образования для внесения в единый цифровой ресурс «Национальный словарный фонд», полномочия оператора которого возложены на Минобрнауки РФ. Возможно такая работа могла быть сделана на базе ФУМО с привлечением научных и профессиональных кадров.

Список использованных источников:

1. Барсукова Н.И. Креативное и проектное мышление – особенности определения на современном этапе // Первый Российско-Китайский форум. Теория и практика художественного образования: вызовы современности, традиции и национальные школы XXI века / коллект. монография по мат. межд. науч. конф. – М.: РГХПУ им. С.Г.Строганова, 2024. – С. 40–43.
2. Буханов Г.В. Проектное мышление. Креативность. Творчество // Вестник Восточно-Сибирской Открытой Академии. – Красноярск: ВСОА, 2020. – № 38 (38).

3. Жукова И.В., Барсукова Н.И. Многофункциональность как базовый принцип дизайн-проектирования // Культура и искусство. – М.: НБ-Медиа, 2023. – № 3. – С. 25–40.
4. Барсукова Н.И. Средовая парадигма дизайна // Дизайн и архитектура: синтез теории и практики/ Сб. научн. тр. VI Межд. научн.-практ. конф. Краснодар: КубГУ, 2022. – С. 10–13.

Герасимова С.Б., доцент «Техническая эстетика и дизайн», доцент Национального Института Дизайна

Gerasimova S.B., Associate Professor "Technical Aesthetics and Design", Associate Professor of the National Institute of Design

ОСОБЕННОСТИ ДИЗАЙН-ОБРАЗОВАНИЯ ПРИ ПОДГОТОВКЕ СПЕЦИАЛИСТОВ НА ОСНОВЕ ОПЫТА ВХУТЕМАСА

FEATURES OF DESIGN EDUCATION IN THE TRAINING OF SPECIALISTS BASED ON THE EXPERIENCE OF VKHUTEMAS

Аннотация: рассматривается роль опыта работы ВХУТЕМАСа в процессе обучения современных студентов-дизайнеров, методика выстраивания учебного процесса. В статье отмечаются основные отличия ВХУТЕМАСа от ранее существовавших учебных заведений, перечисляются основные исторические предпосылки создания ВХУТЕМАСа. Необходимо подчеркнуть важность работы на производстве и получения государственных заказов, перечисляются методические аспекты современного дизайн-образования.

Ключевые слова: методика, дизайн-образование, влияние, роль ВХУТЕМАСа, обучение, работа на производстве, практический опыт.

Abstract: the role of VKHUTEMAS work experience in the learning process of today's design students and the methodology for building the educational process are considered. The article notes the main differences between VKHUTEMAS and previously existing educational institutions, and lists the main historical prerequisites for the creation of VKHUTEMAS. It is necessary to emphasize the importance of working in production and receiving government orders, and the methodological aspects of modern design education are listed.

Key words: methodology, design education, influence, role of VKHUTEMAS, training, work in production, practical experience.

В 1920 году наша страна нуждалась в профессиональных художественных кадрах для работы в промышленности. Осенью 1920 года ГСХМ¹ и II объединились в одно учебное заведение, где были открыты Высшее художественно-технические мастерские – ВХУТЕМАС в Москве [1]. Был выпущен специальный декрет Совнаркома об образовании ВХУТЕМАСа на основе первых и вторых также Государственных свободных художественных мастерских (Строгановское училище и МУЖВЗ (Московское училище живописи, ваяния и зодчества) [2], [3], (рис. 1.).

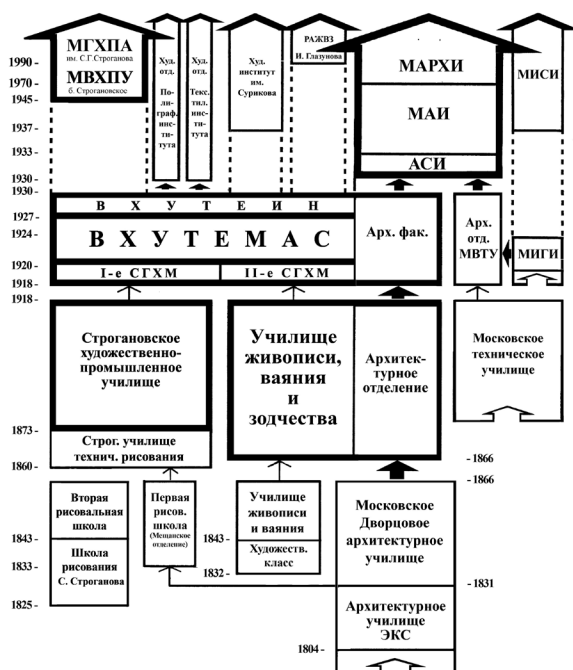


Рис. 1

¹ ГСХМ, II – Государственный свободный художественные мастерские на основе Строгановского центрального художественно-промышленного училища, вторые располагались по адресу Мясницкая 21 и далее

Вторые Государственные свободные художественные мастерские – ул.Рождественка 11.

ВХУТЕМАС являлся специальным заведением, готовящий мастеров высшей квалификации для промышленности, инструкторов и руководителей для профессионально-технического образования (рис.2).



Рис.2 Знание на Мясницкой 21

Основным отличием ВХУТЕМАСа от ранее существующих учебных заведений является то, что здесь функционировала осознанная направленность на подготовку. В нём было восемь факультетов: архитектурный, скульптурный, живописный, текстильный, полиграфический, керамический, деревообделочный и металлообрабатывающий. Факультеты стремились максимально обеспечить студентов практикой. Во ВХУТЕМАСе огромное значение придавалось связи с производствами. Были договоренности с Дулевским фарфоровым заводом, с Трехгорной мануфактурой, Первой ситцевой фабрикой. Студенты учились и работали, педагоги обучали без отрыва от производства. Например, такая, как Людмила Маяжковская преподавала на текстильном факультете и одновременно работала на Трехгорной мануфактуре, а Варвара Степанова работала дизайнером на Первой ситценабивной фабрике.

Выдаваемые студентам задания были связаны и с актуальными конкурсами. Иногда привлекали студентов даже к самому строительству для выполнения проектов. Например, Хавско-Шаболовский комплекс спроектировал студент Н. Травин, Московский планетарий строили и выпускники ВХУТЕМАСа – М. Барщ и М. Синявский, выигравшие конкурс отбора проектов. Студентами выполнялись

Госзаказы, они активно выпускали печатную продукцию, собственноручно делали сувениры для Всемирного конгресса Коминтерна в 1921 году (рис.3).



Рис.3 Дулевский фарфор

Студенты также оформляли городские праздники. Одним из объектов оформления была Всероссийская сельскохозяйственная и кустарно-промышленная выставка в 1923 году на Воробьевых горах. На этой выставке студенты осуществляли роспись, создавали скульптуры, оформляли павильоны (рис.4).

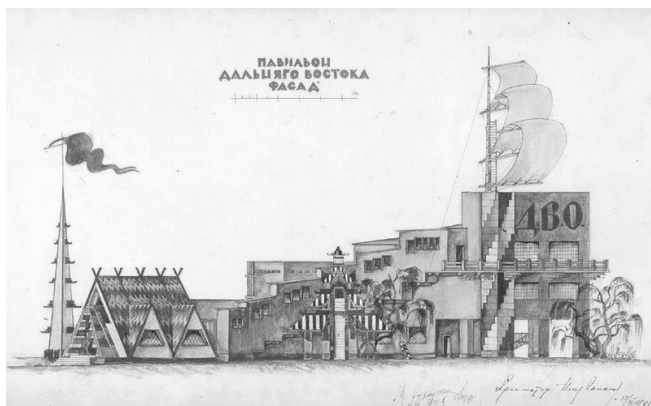


Рис.4 Павильон Дальнего Востока

Однако для того, чтобы приступить к выполнению заказов, необходимо первоочерёдно получить базу знаний и практических умений.

Одним из основных методологических нововведений ВХУТЕМАСа был пропедевтический базовый курс. Первые два года студенты проходили базовые дисциплины независимо от выбранной специальности. Курс состоял из художественных, гуманитарных, научно-технологических дисциплин. Основная база оставалась на всем протяжении работы ВХУТЕМАСа независимо от изменений в учебном плане. Базовыми дисциплинами являлись «Цветоведение», «Шрифт», «Графика», «Объем». Каждая мастерская должна была решать специфическую формальную проблему. Например, на живописном факультете студент М.Родченко подготовил программу «Графическая конструкция на плоскости», Попова и Веснин подготовили дисциплину «Цвет», Ключ– «плоскостное, цветовое и пространственное решение».

На скульптурном факультете учащийся Ладовский на основе психоаналитического метода разработал свой вариант пропедевтики – дисциплину «Пространство».

Для того, чтобы выпускники после окончания обучения смогли работать на производстве, необходимо построить учебный процесс определенным образом. Опыт выстраивания программы во ВХУТЕМАСе наглядно это показывает.

Методика выстраивания учебного процесса должна состоять из определенных частей, которые образуют единое целое и дают результаты подготовки студентов. Основой организации учебного процесса является создание среды обучения и для этого необходимо:

1. Подготовленные преподаватели, практикующие, имеющие педагогические знания и сама личность преподавателя являются основополагающими во всей педагогической работе. Работа над программами, учебниками. Дмитрий Моор - советский график, художник-иллюстратор, педагог преподавал во ВХУТЕМАСе и являлся активным участником конструктивистского движения. Одним из его известных трудов по праву считается "Основы изобразительной грамоты".

Казимир Малевич - русский художник и педагог преподавал во ВХУТЕМАСе и известен своими теоретическими работами, такими как "Супрематизм. Тексты и исследования" и "Система подготовки художников".

2. Уважение личности обучающегося. Так к примеру, К.Д. Ушинский ставил задачу превращения процесса обучения в творческую работу².

3. Получение практических знаний и умений, проходя практику.

Дизайн-образование должно обеспечивать методику подготовки студентов не только к пониманию теоретических концепций, но и к их реальному воплощению в жизнь.

На наш взгляд, особо важно перечислить некоторые методические аспекты и современного дизайн-образования, многие из которых вышли из образовательного процесса ВХУТЕМАСа:

1. Освоение профессиональных программ и инновационных технологий: студенты-дизайнеры должны уметь работать с основными программами для дизайна, такими как «Adobe Photoshop», «Adobe Illustrator», «InDesign», «AutoCAD», программами нейронных сетей и другими специализированными программами для проектирования и визуализации.

2. Изучение технических аспектов производства: студентам необходимо изучить основные технологии и материалы, используемые в производстве, а также освоить технические навыки и знания для создания дизайн-концепций, учитывающих технические и производственные ограничения.

3. Практические проекты совместно с производством: в рамках учебной программы студенты могут участвовать в реальных проектах совместно с производством, где они смогут применить свои знания и навыки на практике и узнать о особенностях работы на производстве из первых рук.

4. Обучение управлению проектами и коммуникации: помимо технических навыков, студенты-дизайнеры должны также освоить навыки управления проектами, коммуникации с коллегами и клиентами, а также усвоить понимание производственных процессов и сроков, что позволит им успешно взаимодействовать с производством и реализовывать свои дизайн-проекты в реальном мире.

Таким образом, можно сделать вывод, что одним из ключевых аспектов влияния ВХУТЕМАСа на российское образование была его поддержка междисциплинарного обучения. Учебный план ВХУТЕМАСа предусматривал взаимодействие студентов и преподавателей различных дисциплин, таких как

2 К.Д.Ушинский.Собр.соч., т.2, стр.356-357

живопись, скульптура, архитектура, дизайн, инженерное дело и промышленное производство. Этот подход выдвинул идею о том, что образование не должно быть ограничено стенами одной узкоспециализированной области, а призвано способствовать сотрудничеству и креативному взаимодействию различных областей знаний.

Кроме того, неоспоримо, что ВХУТЕМАС предложил совершенно новое представление о роли образования в современном обществе. Школа акцентировала внимание на практическом применении знаний и умений, на разработке новаторских проектов и технологий. Этот подход продемонстрировал, что образование должно готовить студентов не только к пониманию теоретических концепций, но и к их реальному воплощению в жизнь общественных проектов.

ВХУТЕМАС в 1930 году не просто расформировали, а сделали все возможное, чтобы уничтожить целостность его факультетов и внятность учебных программ, подвергся критике за свои "буржуазные методы" и "формализм" в искусстве, что привело к реорганизации и переименованию его в ВХУТЕИН (Высший художественно-технический институт). Только два факультета смогли сохранить единство — текстильный и полиграфический. Остальные были расформированы между множеством вузов.

Сегодня прямыми наследниками школы считаются четыре учебных заведения: Московская Государственная художественно-промышленная академия имени Строганова, Московский архитектурный институт, Российский Государственный университет имени Косыгина, Высшая школа печати и медиаиндустрии Московского политехнического университета.

ВХУТЕИН (ВХУТЕМАС) был официально закрыт в 1957 году в результате политических репрессий и изменений в художественной политике Советского Союза. Однако его наследие очень существенно для развития современного искусства и дизайна, и является безусловно важным историческим моментом в истории отечественного дизайн-образования.

Использованные источники:

1. (По материалам статьи Н. Адаскиной ВХУТЕМАС-ВХУТЕИН //Энциклопедия русского авангарда изобразительное искусство архитектура, том III история. Теория, Кн. 1. — С.102-111)
2. Википедия. Электронный ресурс, режим доступа: <https://ru.wikipedia.org/>(дата обращения: 25.02. 2024)
3. Академия Строганова. Электронный ресурс, режим доступа: <https://академия-строганова.рф/549>(дата обращения: 25.02.2024)

ОСОБЕННОСТИ ПРЕПОДАВАНИЯ АКАДЕМИЧЕСКИХ ДИСЦИПЛИН В ДИЗАЙНЕРСКИХ ВУЗАХ

FEATURES OF TEACHING ACADEMIC DISCIPLINES IN DESIGN UNIVERSITIES

Аннотация: тезисная статья об основных особенностях преподавания академических дисциплин в дизайнерских ВУЗах. А также о месте и значении кафедры рисунка и живописи в педагогической иерархии дизайнерского ВУЗа.

Ключевые слова: дизайн, рисунок, живопись, профессиональная академическая подготовка, базовая подготовка, академическая дисциплина, базовый курс рисунка и живописи.

Abstract: The article a thesis article about the main features of teaching academic disciplines in design universities. And also, about the place and importance of the Department of drawing and painting in the pedagogical hierarchy of the design university.

Keywords: design, drawing, painting, professional academic training, basic training, academic discipline, basic course of drawing and painting.

Кафедра рисунка и живописи была образована в НАЦИОНАЛЬНОМ ИНСТИТУТЕ ДИЗАЙНА, как логичная и неотъемлемая составная часть общего учебного процесса.

Кафедра объединила педагогов-выпускников разных Художественных Вузов Москвы и бывшего СССР (это Московский государственный академический художественный институт имени В. И. Сурикова при Российской академии художеств, Российская Академия Живописи Ваяния и Зодчества Ильи Глазунова,

Российский государственный художественно-промышленный университет имени С. Г. Строганова, Полиграфический институт, Художественно-графический факультет Московского педагогического государственного университета и многие другие художественные ВУЗы), тем самым создав синтез художественно-педагогических взглядов, основополагающих навыков, новейших изобразительных форм, учитывающие актуальные тенденции в современном искусстве и дизайне, что отразилось в учебных программах и методиках.

Главной задачей кафедры является общехудожественная подготовка учащихся НАЦИОНАЛЬНОГО ИНСТИТУТА ДИЗАЙНА на выпускающих отделениях института.

Таким образом являясь базовой кафедрой, учитывающей специфику профилей, она занимает важное место в общем образовательном процессе. И, хоть, кафедра рисунка и живописи и не является выпускающей, на кафедре проходят обучение студенты всех отделений института.

Таким образом кафедра рисунка и живописи взаимодействует в образовательном процессе абсолютно со всеми студентами института. Не только закладывая основы понимания законов изобразительного искусства, таких как рисунок и живопись, но и создавая и укрепляя связи между студентами различных выпускающих отделений.

Итогом обучения рисунку и живописи учащегося должно являться свободное владение различными изобразительными средствами для визуализации художественных замыслов.

Одна из основных особенностей и основное отличие художественных ВУЗов от дизайнерских, это принципиально различный подход к изучению изобразительных искусств.

В художественных ВУЗах выделяется намного больше времени и учебных часов на более глубокое изучение изобразительных техник и идет постепенное усложнение целей и задач с последующим выходом на большую дипломную картину, которая является дипломной работой и квинтэссенцией полученных знаний и навыков. Можно условно обозначить это движение как путь от пропедевтики к «большой картине».

В дизайнерских ВУЗах на изобразительные дисциплины выделяется минимальное количество часов, которые тем не менее позволяют изучить базовые начала рисунка и живописи. Но от базовых понятий в дальнейшем происходит переход к некоторому «отказу от изобразительности» и движение в сторону большего упрощения и уплощения форм, лаконичности, отказа от передачи

пространственной среды. Условно, образно, это можно обозначить как переход от лесного пейзажа к дорожному знаку с изображением ели. Особенно если учитывать то, что обучение изобразительным искусствам у студентов-дизайнеров завершается курсом декоративной живописи, в которой больше пропедевтики и формальной композиции, чем собственно живописи.

Задача преподавателей рисунка и живописи, научить студентов азам изобразительного искусства, чтобы будущие дизайнеры могли осознанно и профессионально в дальнейшей работе совершать этот переход по пути последовательного упрощения форм, если это потребуется для воплощения тех или иных дизайнерских задач и поиска оптимальных изобразительных средств для решения этих задач.

Также одной из особенностей преподавания академических дисциплин в дизайнерских ВУЗах является то, что преподавателям рисунка и живописи необходимо учитывать особенности каждой из выпускающих кафедр. И несмотря на то, что базовый курс и рисунка, и живописи один для всех, все-таки приходится считаться с требованиями выпускающих кафедр и вводить специфические для тех или иных отделений задания.

Для групп с кафедр дизайна среды и предметного дизайна делается особый упор на конструктивный рисунок с пониманием и анализом изменения формы предмета, а также на изучение способов передачи пространства в интерьерах и экстерьерах. В живописи особое внимание уделяется передаче материальности предметов и среды с использованием тепло-холодности и различных видов перспективы, от линейной до воздушной. А также изучение фактур изображаемых объектов.

В группах кафедры дизайна костюма больше внимания уделяется изображению человека.

В группах кафедры графического дизайна основной упор делается на поиск грамотного и лаконичного графического решения с последовательным отказом от передачи трехмерного пространства.

Плюс ко всему учитываются новые современные тенденции в современном быстро меняющемся мире, появление новых трендов, новых технологий и новых подходов к дизайну и изобразительным искусствам. К примеру, появление нейросетей, которые со временем могут абсолютно изменить всю эту область. Рассмотренные тенденции не охватывают все стороны вопроса. Это просто то, что видится на первый взгляд. Но одно видится неоспоримо. В будущем преимущество будут иметь те специалисты, которые имеют твердую разностороннюю

художественную классическую базу. Ибо именно на стандартную классическую базу можно навесить любую современную «надстройку», которая актуализирует специалиста под любые современные требования. По примеру базового образования Царскосельского лицея, где наравне с общими дисциплинами изучались также музыка, рисунок и живопись, что играло ключевую роль для общего развития и повышало «качество» и общий средний уровень выпускников. Но база должна быть широкой и разносторонней, чтобы допускать возможность многовариантного комбинирования отдельных дисциплин, направлений между собой.

Кроме всего прочего, задача, преподавателей рисунка и живописи, наравне с обучением базовым художественным знаниям, привить студентам любовь к академическому рисунку и живописи и мотивировать их и дальше оттачивать полученные навыки.

МАГИСТРЫ ДИЗАЙНА. ПРОБЛЕМЫ И ПЕРСПЕКТИВЫ

MASTERS OF DESIGN. PROBLEMS AND PROSPECTS

Аннотация: Серьезная проблема в обучении магистров дизайна, это разный уровень подготовки бакалавров. Методика предложенная И.Альберсом в Баухаузе и опыт работы семинаров Сенежской студии может быть использован для более эффективного обучения студентов, будущих магистров дизайна.

Ключевые слова: магистры дизайна, методика Баухауза, Сенежская студия, пропедевтика.

Abstract: A serious problem in the training of masters of design is the different level of training of bachelors. The methodology proposed by I. Albers at the Bauhaus and the experience of the seminars of the Senezh Studio can be used for more effective training of students, future masters of design.

Keywords: masters of design, Bauhaus methodology, Senezh studio, propaedeutics.

В 2022 году было принято решение в очередной раз реформировать систему высшего образования в России. Между тем, с 2003 года в вузовскую систему вводилась двух уровневая система основанная на европейских Болонских принципах, в которой было разделение на бакалавриат и магистратуру. Сейчас в России идет процесс переосмысления и реформирования двухуровневой системы высшего образования. Процесс будет достаточно долгим. Но, еще несколько лет магистратура будет существовать, возможно что в другом виде. Одна из проблем, которой озабочены преподаватели дизайнерских ВУЗов, это недостаточная художественная подготовка абитуриентов, претендующих на места в магистратуре. Подчас будущие магистры имеют довольно смутное представление об основных категориях в теории и практике дизайна. Это обусловлено тем, что бакалавры получившие непрофильное образование стремятся получить магистерскую степень в дизайне, что является прогрессивным начинанием, т.к. позволяет на каком -то этапе своего развития, изменить свою профессиональную

деятельность. Вполне естественно, бакалавр графического дизайна проявляет желание стать магистром дизайна в области промышленного дизайна, или стать ландшафтным дизайнером. Но, довольно часто, когда бакалавр по специальности экономика или биология хочет стать магистром в области графического или средового дизайна, возникает много сложностей. Необходимо выработать систему обучения, которая бы позволяла за короткий срок погрузить студентов - магистров, не имеющих начальных профессиональных дизайнерских компетенций, в процесс их освоения. Задача усложняется тем, что чаще всего будущие магистры дизайна обучаются заочно и довольно часто они не успевают за 2 года обучения овладеть профессиональными дизайнерскими компетенциями.

В данной ситуации необходимо найти примеры достаточно быстрого овладения профессиональными дизайнерскими навыками. Возможно, что здесь может быть использована методическая система Й. Альберса, одно из преподавателей Баухауза. «Он предлагал довольно много учебного времени уделять поисковой, экспериментальной работе, даже если в ней отсутствует большой практический смысл. По его мнению, игровая структура занятий, предполагающая спонтанные, свободные приемы работы, с материалом, рождает инициативу, интерес и смелость». [1] Кроме спонтанной и поисковой методики, Альберс активно внедрял в практику преподавания развитие комбинаторного мышления.

Оно предполагает достаточно много разных композиционных решений при ограниченном числе заданных элементов. Основной акцент в методической системе Альберса делался на поисковые, исследовательские методы, развивающие инициативу, творческую интуицию. Это разительно отличало методику Альберса от пассивных, репродуктивных упражнений, характерных для старой школы. В истории советского дизайна есть пример того, при помощи какой методики возможно студенту в короткий срок можно овладеть основными компетенциями дизайна. Это опыт Сенежской студии, которая официально называлась Центральной учебно-экспериментальной студии Союза художников СССР или ЦУЭС СХ СССР. «Это неформальное учебное заведение долгие годы оставалось едва ли не единственным в СССР местом, где профессионально занимались проблемами дизайна - от промышленных и общественных интерьеров до комплексных проектов оформления городской среды».[2]

Художественным руководителем и основателем студии был архитектор Евгений Абрамович Розенблюм. В дом творчества Союза художников СССР в подмосковном поселке Сенеж на 2 месяца приезжали представители разных

художественных специальностей: художники – оформители, архитекторы, художники-графики, театральные художники, художники – конструкторы (дизайнеры). Основная часть слушателей семинаров не имела знаний в области формообразования, на которых основывается процесс проектирования в дизайне. Данная ситуация весьма схожа с ситуацией бакалавров, не имеющих профильного образования и обучающихся по дизайнерским магистерским программам. Своеобразие ситуации состояло в том, что руководство сенежского семинара пришли к выводу, что необходимо одновременно с процессом проектирования и лекциями по теории и истории дизайна, искусству, социальной психологии, культурологии, еще активно заниматься изучением пропедевтики, дисциплины лежащей в основе дизайнерской деятельности. Один из руководителей Сенежской студии В.Л.Глазычев, так вспоминал этот период: «Перед нами была задача — выбить их всех из привычной колеи, сломать шаблоны поверхностных схематизмов» [3]. Марк Коник, автор замечательной книги «Архив одной мастерской. Сенежские опыты» и один из руководителей семинаров, много времени посвятил выработке специальной методики, которая способствовала бы участникам семинаров освоить основные категории дизайнерской пропедевтики и применять ее в проектной деятельности.

Основной акцент в изучении пропедевтики был сделан на освоение законов, свойств, принципов и категорий композиции:

1. Первичные графические элементы.
2. Негативное и позитивное пространство или силуэт поля.
3. Взаимоотношение двух элементов: тождество, нюанс, контраст.
4. Организация подобных элементов. Связи подобий.
5. Акценты в рядах подобных элементов.
6. Контрасты.
7. Доминанты.
8. Центр.
9. Симметрия – асимметрия.
10. Ритм – движение – направление.
11. Композиционные состояния: сгущенное – разряженное, статичное динамичное, замкнутое пространство.

Можно утверждать, что методологический подход к законам формотворчества лежащий в основе сенежской методики, ближе всего к авангардным течениям XX века. Актуальными категориями являются архитектура визуального образа, вертикаль, горизонталь, диагональ, форма, цвет, фактура и т.д.

В.Л. Глазычева так описывал эту ситуацию: «Коник вместе с Розенблумом развернули целую методу пропедевтики, и теперь каждый семинар начинался сознательным торможением проектного процесса — неделю, а то и две из двух месяцев семинаристы разыгрывали целую череду упражнений на тонкость цветоделения, на взаимодействие фактур, на «укрошение хаоса» [3]

Используя данную методику, студенты, желающие стать магистрами дизайна погружаются в процесс проектирования, при этом используя пропедевтические приемы, позволяет в довольно короткий срок овладеть основными проектными компетенциями и осваивать новые методики и дисциплины. Знакомство с двумя принципиальными направлениями в практическом дизайне, которые можно определить достаточно условными терминами как «художественное конструирование», «функционализм», с одной стороны. Яркими представителями которого являются Ульмская школа, ВНИИИТЭ, стиль «Браун». И направление, которое продвигал Сенежский семинар по дизайну, группа «Мемфис», «Новая волна» в Калифорнии, которое, тоже достаточно условно можно определить термином «художественное проектирование». Данное направление делает акцент в своей практической деятельности на таких понятиях как: концепция вещи, пространства, связи между ними, а также философские, художественные, идеологические инновации в области культуры.

Безусловно, обучение магистров – дизайнеров достаточно сложный процесс, который требует специальной методики, позволяющее Один из показателей хорошей подготовки практикующего дизайнера, вне зависимости от того какую квалификацию он получил, бакалавр или магистр является развитое проектное сознание, активное использование в практике первичных средств проектирования, способность используя композиционные навыки организовывать плоскость, рельеф или пространство. Активное использование методики Йозефа Альберса, Сенежской студии, в основе которых лежит развитие проектного мышления, может способствовать профессиональному росту будущих магистров – дизайнеров.

Список использованных источников:

1. Анушин Б.Ю., Ключкин И.В., Фуртай - Проскурина И.- Ф.В. История преподавания композиции в архитектуре и дизайне: учеб. пособие /-СПб.: ЛГУ имени А.С.Пушкина, 2019.-80с.
2. СЕНЕЖСКАЯ СТУДИЯ/ЕВГЕНИЙ РОЗЕНБЛЮМ.1964-1991. (коллектив авторов)Екатеринбург, TATLIN,2019.-288с.

3. Глазычев В.Л. Публикации –Статьи- Опыт Сенежской студии //www.Glazychev.ru
URL: http://www.glazychev.ru/publications/articles/2004-03-11_опыт_senezh_studii.html т.п.» (дата обращения 15.05.2024).

Ю.В. Назаров, Президент Национального Института Дизайна, почетный президент Союза Дизайнеров России, профессор, доктор искусствоведения, член-корреспондент Российской Академии Художеств, лауреат Государственной премии РФ в области литературы и искусства, лауреат премии Мэрии Москвы, заслуженный деятель искусств РФ

Yu.V. Nazarov, President of the National Institute of Design, Honorary President of the Union of Designers of Russia, Professor, Doctor of Art History, Corresponding Member of the Russian Academy of Arts, Laureate of the State Prize of the Russian Federation in the field of literature and art, Laureate of the Moscow Mayor's Prize, Honored Artist of the Russian Federation

ГОРОД И ОБРАЗОВАНИЕ

CITY AND EDUCATION

Аннотация: В статье рассматривается современная ситуация дизайн-образования. Затрагиваются проблемы трактовки терминов – пнеуподевтика, восприятие формы, цвета, композиции, пространства.

Ключевые слова: креативность, мышление, дизайн.

Abstract: The article examines the current situation in design education. The problems of interpretation of terms are touched upon - pneupodeutics, perception of shape, color, composition, space.

Key words: creativity, thinking, design.

Образование и город... Сколько ассоциаций вызывает это словосочетание! Одни города, как, например, город Кембридж в штате Массачусетс США, – известны своими университетами. К таким исполинам образования можно отнести и Лондон, привлекающий молодых людей со всего мира, стремящихся стать дизайнерами. Здесь абитуриентов ждёт известный Колледж Saint Martins со своими знаменитыми факультетами. Не менее популярен лондонский Royal College of Art. Но Лондон – город столичный, очень большой и суетливый, он славен не только своими вузами. Куда милее уютный Кембридж, как бы созданный специально для студентов. К такого рода городам относится и британский Оксфорд, буквально кипящий от студентов. Сорбонна в Париже – также является мечтой для многих студентов.

В нашей стране в 2018 году был принят приоритетный Национальный проект «Образование», рассчитанный до 2024 года. Но дизайнерское образование пока не попало в число приоритетных. Во всяком случае ни один из министров высшего образования России об этом ни разу не обмолвился.

Дизайнеры почитают немецкий город Веймар, где в 1919 году был создан легендарный Баухауз. Созданный гением Вальтера Гропиуса Баухауз навсегда прославил и другой немецкий город – Дессау. Но необходимо рассказать ещё об одном городе в Германии – древнем красавце Ульме. Город Ульм расположен в земле Баден-Вюртемберг, на реке Дунай, примерно в 90 километрах к юго-востоку от Штутгарта и 140 километрах к северо-западу от Мюнхена. В 2024 году Ульм отметил 1170 лет со дня своего основания. Город Ульм, с населением около 120 000 человек, составляет городской округ и является административным центром района Альба-Дунай. Ульм известен с 854 года, он имеет богатую историю, с XIII века – имперский город. Силуэт Ульма во многом определяет знаменитый Мюнстерский готический собор, высотой 162м. Ульм известен как родина Альберта Эйнштейна, родившемуся здесь в 1879 году. Памятник А. Эйнштейну на месте бывшего дома великого учёного был воздвигнут в 1982 году.

22 июля 854 года король Людовик II Немецкий опубликовал документ, в котором впервые упоминается название города Ульма. Ульм является родиной известного рода Ульмов, родоначальником которого был Герр Иоанн фон Ульм, его потомки ныне проживают в России вследствие гонений со стороны нацистской партии во время Второй мировой войны. Фридрих Барбаросса (1122-1190) в 1181 году объявляет Ульм вольным имперским городом, здесь возводится городская стена. Затем здесь развивается торговля и ремесло; появляется важнейший официальный документ – соглашение между патрициями и торговыми гильдиями 1397 года. В этом документе основополагается ранняя Конституция города и обозначается начало создания огромного готического собора – Мюнстера, который строился более на деньги населения, чем на деньги церкви, что говорит о достаточной финансовой самостоятельности граждан средневекового Ульма. Впоследствии Ульм получил двойную крепостную стену, выполненную по системе, предложенной великим Альбрехтом Дюрером. Своим процветанием город в основном обязан экспорту высококачественных тканей, который пришёлся на XV и XVI века. Расположенный на перекрёстке важных торговых путей, ведущих в Италию, город был одним из крупнейших в Германии, уступая по размеру только Нюрнбергу. Вскоре после начала реформации (1517) город стал протестантским (1530). Изменения торговых путей, последовавшие за

открытием Нового Света (XVI век), и разразившаяся Тридцатилетняя война (1618-1648) повлекли за собой постепенный упадок Ульма. Около 1700 года произошли многократные попеременные вторжения сюда баварских и французских войск. В кампании 1805 года Наполеону удалось заманить сюда австрийскую армию под командованием генерала Карла Мака фон Лейбериха и принудить его сдаться в битве при Ульме.

В XIX веке, на волне возросшего интереса населения в Германии к средним векам возведение громадного кафедрального собора было возобновлено и закончено (1844-1891), до того прерванное в XVI веке из-за экономических трудностей. Как и вся Германия, с 1933 года Ульм находился во власти Национал-Социалистической рабочей партии. Адольф Гитлер неоднократно навещал Ульм, вёл активную агитацию среди бюргеров. В 1933-1935 годах на холме Куберг, в округе Ульма, был основан концентрационный лагерь для политических противников существовавшего нацистского режима.

Евреев, проживавших в Ульме, стали ущемлять в правах, а затем начали преследовать. Городскую синагогу снесли в «Хрустальную ночь» в ноябре 1938 года. В ходе Второй мировой войны город сильно пострадал от бомбардировок авиации союзников. Наиболее разрушительный налёт произошёл 17 декабря 1944 года, в результате погибли 707 человек и около 25,000 потеряли кров. К концу войны более чем 80% построек средневекового центра, до того бывшего в ряду крупнейших в южной Германии, лежало в руинах. Во время Второй мировой войны город был сильно разрушен, что в значительной степени изменило его внешний облик. Но в послевоенной истории Ульма произошли события, сделавшие этот древний город на несколько лет Меккой дизайнеров всего мира.

В 1951 году в Германии прозвучали первые диспуты о «возрождении Баухауза». При создании фонда новой дизайнерской Школы большое значение имел символ «жертв фашизма» – фонд Инги Айхер-Шолль, сестры казнённых в 1943 году Ганса Шёлль (1918-1943) и Софи Шёлль (1921-1943). Естественно, возникает вопрос: возможно ли реанимировать то, что уже безвозвратно утеряно? В 1953 году в Ульме была открыта Высшая школа формообразования

или Высшее училище художественного конструирования, провозгласившая себя наследницей идей Баухауза. Директором вновь созданной школы стал бывший выпускник Баухауза, ученик В. Гропиуса и В. Кандинского швейцарский архитектор, художник, скульптор и дизайнер Макс Билл (1908-1994). Организационная структура, методы и задачи школы соответствовали в своей основе системе В. Гропиуса. В 1955 году Гропиус в качестве почетного гостя

присутствовал и на церемонии открытия нового здания, специально построенного для Ульмской школы по проекту М. Билла. В своей речи на церемонии открытия Школы В. Гропиус, приветствуя ее создание, заявил: «Почти тридцать лет тому назад, в 1926 году, я был в таком же положении, в каком сегодня находится профессор Макс Билл. Мы открывали тогда специально выстроенное здание Баухауза в Дессау. Но для меня лично присутствие на сегодняшнем празднике означает нечто большее, поскольку работа, начатая нами когда-то в Баухаузе, наши основные идеи снова возвращаются на немецкую почву и обретают органическое продолжение в Ульме. Если этот институт не изменит своим целям, а политическая обстановка окажется более стабильной, чем в лучшие времена Баухауза, художественное влияние Высшей школы формообразования выйдет далеко за пределы Ульма и Германии и убедит мир в необходимости и значимости художественного человека для блага подлинной, прогрессивной демократии. Именно в этом я вижу его главную воспитательную цель». И в заключении: «Подлинные традиции – это результат непрерывного развития, они должны быть динамичными, а не статичными, иначе не станут творческим стимулом. В искусстве не должно быть ничего окончательного, в нем есть только перемены, чутко откликающиеся на социальные и технические изменения».

Директор школы М. Билл пригласил в Ульм на должности профессоров бывших преподавателей Баухауза – И. Иттена, Й. Альберса, В. Петерханса и Н. Шмидта. Все вместе они занялись разработкой нового пропедевтического курса, приспособленного к нуждам более сложного периода развития художественно-промышленного образования. Пропедевтический или Основной курс Ульмской школы был шире пропедевтического курса Баухауза и охватывал четыре области:

1. Введение в основы визуального восприятия (восприятие формы, цвета, композиции, пространства и т. д.);
2. Изобразительные средства (рисунок, чертеж, шрифт, фотография и т.д.);
3. Производственную практику (ремесленные навыки в работе с металлом, гипсом, камнем, пластмассой и т. д.);
4. Культурную интеграцию (лекции и семинары по искусству, философии, современной истории, антропологии, психологии, социологии, экономике).

Занятиями на первом семестре руководил сам Йоханнес Иттен (1888-1967), на втором этапе - Йозеф Альберс (1888-1976). В 1954 году преподаватели недавно основанной Школы дизайна в Ульме консультируют в области промышленного дизайна проектную группу компании Braun, в числе которой был и Дитер Рамс (1932). В 1956 году Рамс работал с преподавателем из Ульма

Хансом Гугелотом (1920-1965) над проектированием радио и записывающего проигрывателя SK4. Отказавшись от деревянного корпуса, они разработали металлический вариант с двумя светлыми деревянными стенками. Расположив панель управления сверху рядом с диском, а не традиционно сбоку проигрывателя. Изначально крышка проигрывателя была сделана из металла, но во время предварительных тестов она вибрировала, поэтому ее заменили на прозрачную пластиковую крышку, которая обнажала механическую часть проигрывателя. Потребителям настолько это понравилась, что в скором времени этот приём стал промышленным стандартом. А SK4 благодаря прозрачной крышке получил прозвище «Гроб Белоснежки». Следующей совместной работой Рамса и Гугелота стал выпуск hi-fi системы Atelier 1 и динамики L1. До того момента стереосистемы состояли из одного устройства, в которое были интегрированы динамики и проигрыватель, но Рамс разделил их, сделав тем самым блок приемника более компактным. В последующем, отделение колонок от проигрывателя стало стандартом стереофонических технологий.

Когда Рамс пришел на фирму «Braun» в 1955 году, консультантами по программе дизайна на ней были педагоги Ульмской школы формообразования - В. Вагенфельд, Х. Гугелот и О. Айхер. Дитер Рамс в процессе своей творческой деятельности составил десять правил отличного дизайна, совпадавших с концепцией Ульмской школы формообразования:

1. хороший дизайн инновационный;
2. хороший дизайн делает изделие полезным;
3. хороший дизайн эстетичен;
4. хороший дизайн назаметен;
5. хороший дизайн делает изделие легко понятным;
6. хороший дизайн честен;
7. хороший дизайн долговечен;
8. хороший дизайн последователен вплоть до малейших деталей;
9. хороший дизайн экологичен;
10. хороший дизайн – это по мере возможности, минимум дизайна.

Макс Билл попытался совместить воедино два различных педагогических метода: упор на развитие интуиции со стремлением к приобретению практических навыков, это то, чего в свое время добивался и В. Гропиус. Приход в 1957 году на пост ректора Ульма аргентинского архитектора и дизайнера итальянского происхождения Томаса Мальдонадо (1922-2018) ознаменовал начало нового периода в развитии Ульмской Школы. Мальдонадо придерживался левых взглядов

и считал, что «...художник, работающий в сфере дизайна, должен перестать создавать формы, подсказанные только здравым смыслом, талантом или воображением, и непосредственно должен участвовать в процессе промышленного производства, основываясь при этом на широких научных знаниях». Основные задания пропедевтического курса Т. Мальдонадо поэтому нацеливал на постижение структурных особенностей объектов и на выявление их конструктивно-технологических закономерностей. Различные философии дизайна являются выражением различного отношения к миру. Мэтр часто повторял «Место, которое мы отводим дизайну в мире, зависит от того, как мы понимаем этот мир». Дизайн – это творческая деятельность, целью которой является определение формальных качеств промышленных изделий. Эти качества включают и внешние черты изделия, но главным образом те структурные и функциональные взаимосвязи, которые превращают изделие в единое целое как с точки зрения потребителя, так и с точки зрения изготовителя. Дизайн стремится охватить все аспекты окружающей человека среды, которая обусловлена промышленным производством. Так звучало предложенное Томасом Мальдонадо определение дизайна, которое было утверждено на VI Конгрессе ICSID в 1964 г.

Пропедевтический курс при Мальдонадо постепенно расчленяется на отдельные вводные курсы применительно к той или иной профессиональной специализации. Все то, что было связано с художественной интуицией, при Мальдонадо тщательно исключалось из программы обучения Ульма. Разочарованные политикой Т. Мальдонадо старые баухаузовцы постепенно покидают Ульм. Вплоть до 1960 г. в Ульме доминировала система преподавания, которую сам Мальдонадо впоследствии назовет «детской болезнью таблицемании», а один из преподавателей Ульмской школы, профессор философии Макс Бензе (1910-1990) – преобладанием «технического сознания».

Ульмская школа концентрировалась на исследовании сложных предметных комплексов и систем. Здесь создавались проекты комбинированной мебели и новых бытовых радиоприборов, отличавшихся лаконизмом и простотой форм. В 1962 г. здесь был разработан фирменный стиль авиакомпании «Люфтганза», сохранявшийся вплоть до конца 1980-х гг. Престиж школы рос, и многие промышленные предприятия начали обращаться в Ульм с заказами. Расширилась и сфера приложения дизайна: в неё вошли транспортные системы (оборудование для остановок городского транспорта), сам автомобильный транспорт, радиоэлектроника и др. Промышленные изделия рассматривались более как функциональные инструменты, необходимые виды услуг, как полезные агрегаты,

нежели как абстрактные формы для самовыражения. Объектом проектирования становилась не вещь сама по себе, но та функция, ради которой дизайн-продукт замышлялся.

Следующий период деятельности Ульмской школы (с 1962 года пост ректора занимал немецкий архитектор и дизайнер Отль Айхер (1922-1991) характеризовался решительными попытками преодолеть дуализм рационалистической и интуитивной стороны обучения. Снова повышенное внимание уделяется основному курсу формообразования, который должен развивать у студентов творческую фантазию в процессе экспериментирования с различными материалами. С 1967 по 1972 О. Айхер был официальным проектировщиком корпоративного стиля XX Летних Олимпийских игр в Мюнхене (1972). Им были разработаны всемирно известные система пиктограммы в качестве системы визуальных коммуникаций. Кроме того, Отль Айхер, один из основателей знаменитой Ульмской школы дизайна, разработал новую философию кухни «bulthaup». В своей книге «Кухня, в которой готовят и живут» Айхер определил ее место в современном доме, продемонстрировал новые принципы планирования, указал на необходимость учета эргономических требований и «раскрыл» кухню, превратив её в жилое пространство.

Ульмские профессора сетовали на то, что богатство западных стран увеличилось настолько, что дизайн стал удовлетворять желания заказчика лучше, чем это действительно необходимо. Эта критика капиталистической системы, которой занимались Т. Мальдонадо и его коллеги, бывшие ульмские студенты, Гуи Бонсип (1934) и Клод Шнейдт, и разнообразные, горячие дебаты

привели к закрытию школы в 1972 году. «Потребовалось всего 20 секунд, чтобы ликвидировать проблему, уже столько лет смущавшую участвовавших в этом деле и сочувствующих ему: 26 января, вечером Баден-Вюртенбергский Ландтаг без всякого обсуждения решил закрыть Ульмский институт планирования окружающей среды, как только закончился летний семестр 1972 года. Ландтаг просто прекратил финансирование учебного заведения, причем за это решение проголосовали 14 членов Ландтага против 9». Депутаты Ландтага были не готовы к тому, чтобы город Ульм вошёл в историю благодаря уникальной Школе дизайн-образования. Но Ульмская высшая школа художественного конструирования всё равно вошла в историю как уникальный педагогический эксперимент, имеющий непреходящее мировое значение.

И вновь зададимся вопросом: реально ли было возродить Баухаус В. Гропиуса в послевоенной Германии в редакции его учеников и последователей?

Ульмская школа, бесспорно, стала знаменита благодаря своим руководителям, среди которых был выдающийся теоретик и педагог – Томас Мальдонадо (1922-2018).

Тем временем решение Ландтага вступило в силу, а город и не заметил, как его оскостили депутаты, закрыв Ульмскую высшую школу формообразования. Ульм продолжал жить своей размеренной бюргерской жизнью. Как ни удивительно, символом города является не какой-нибудь мифический персонаж или традиционный зверь, как, например, медведь в Берлине и даже не лев, как в Мюнхене, а птица. Но это не орел, а самый обыкновенный воробушек (Ulmer Spatz) с прутиком в клюве. Гуляя по центру города можно напрямик пройти к рыбацкому кварталу. Этот компактный район вдоль и поперек испещрен маленькими, узкими каналами, со старинными домами в стилистике «Фахверк» (Fachwerk). Каждый дом, каждая дверь, калитка, каждый мостик через крохотные каналы по-своему достопримечательность. По кварталу можно бродить часами, хоть он совсем маленький, но здесь так много интересного. Тут же можно увидеть и рукотворных воробьёв (ну как же без них), и водяные мельничные колеса (XVIII века), и рестораны, и мостики – идеальное место для фотографирования.

В 1957 году в предместье Ульма под названием Льер появилось первое крупное высокотехнологичное предприятие – это был завод компании LIQUI MOLY. Последние 50 лет офис LIQUI MOLY бесменно располагается в Ульме.

Также в Ульме находится несколько крупных предприятий, в том числе и большой машиностроительный завод. Что и говорить – много интересного в древнем Ульме... Исчез с карты города только один уникальный объект – Ульмская высшая школа формообразования – а жаль! Так, какова же роль дизайна в городе?

РАЗВИТИЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ НАВЫКОВ У СТУДЕНТОВ- ДИЗАЙНЕРОВ ЧЕРЕЗ ОСВОЕНИЕ ТЕХНИКИ ГРАВЮРЫ НА КАРТОНЕ

DEVELOPMENT OF PROFESSIONAL SKILLS OF DESIGN STUDENTS THROUGH
MASTERING THE TECHNIQUE OF ENGRAVING ON CARDBOARD

Аннотация: при обучении современных студентов-дизайнеров в целях развития их профессиональных компетенций важно уделять внимание не только созданию цифровых изображений с помощью графических программ, но и техникам графики, которые студенты выбирают для исполнения изображений. Одной из таких техник является гравюра на картоне. Случайность в полученных оттисках, присущая ручной печатной графике, помогает находить уникальные решения для проекта. Комбинирование программных возможностей всех графических редакторов с традиционными техниками графики позволяет создать новый, живой и уникальный графический язык.

Ключевые слова: графический дизайн, образование, гравюра, профессиональные компетенции, графика.

Abstract: Teaching modern design students, in order to develop their professional competencies, it is important to pay attention not only to the creation of digital images using graphic programs, but also to the graphic techniques that students choose to perform images. One of these techniques is engraving on cardboard. Randomness in the resulting prints, inherent in hand-printed graphics, helps to find unique solutions for the project. Combining the software capabilities of all image editors with traditional graphics techniques allows you to create a new,

lively and unique graphic language..

Keywords: graphic design, education, printmaking, professional competencies, graphics.

В Национальном институте дизайна уделяется особое внимание не только созданию цифровых изображений с помощью графических программ, но и техникам графики, которые студенты выбирают для исполнения изображений.

Необходимо учитывать современные условия обучения в рамках программы бакалавриата. Как показывает практика «все тенденции в графическом дизайне, основанные на компьютерных эффектах, живут недолго, и мода на них проходит очень быстро» [1] В 2022 году в Национальном институте дизайна было принято решение корректировать рабочую учебную программу, расширить область практической составляющей по предмету «Изобразительные практики — техники графики» для реализации данной практической задачи зимой 2023 года была учреждена лаборатория печатной графики.

В этой статье рассматривается графический дизайн как творческая деятельность по созданию гармоничных и целостных дизайнерских систем и как форма визуальной коммуникации. Курс «Изобразительные практики — техники графики» необходим для приобретения конкретных, специальных (специфических) профессиональных навыков и профессиональных компетенций в целях воспитания высококлассных специалистов в будущем, способных стать востребованными в своей профессиональной деятельности на рынке труда. Приобретение, освоение и развитие специальных навыков и умений позволяет студенту освоить и расширить собственный профессиональный инструментарий и стать не только конкурентоспособным, но и конкурентно востребованным профессионалом своего дела на рынке труда.

Студенты третьего курса направления «Коммуникационный дизайн» в рамках курса «Изобразительные практики — техники графики» изучают разнообразные технические, технологические подходы и методы воспроизведения и тиражирования изображений. Одной из усвояемых техник в рамках курса является техника высокой станковой печати «гравюра на картоне».

Гравюра на картоне — это особая графическая техника, которая относится к высокому способу печати. Технологию разработал в 1924 году советский художник К. В. Кузнецов (Рис. 1,2), [2].



Рис. 1. Кузнецов Константин Васильевич «Девочка у открытого окна». Гравюра на картоне. 1925г. [2]

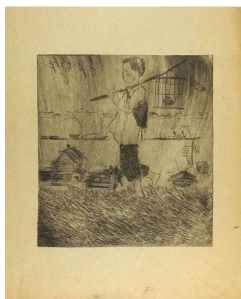


Рис. 2. Кузнецов Константин Васильевич «Птицелов». Гравюра на картоне 1930-е г.

В настоящее время гравюра на картоне делится на два вида в зависимости от материала печатной платы: «гравюра на переплетном картоне» и «гравюра на гофрированном картоне». Каждый из этих видов имеет свои преимущества и недостатки, а также уникальную текстуру и фактуру. Обычно в обязательных подписях к каждому оттиску указывают, какой именно тип картона был использован для платы.

Для создания гравюры на картоне используется дешевый и доступный материал. С одной печатной формы можно получить тираж до 15 уникальных оттисков, а богатство и разнообразие изобразительных средств способствуют распространению техники. Печатная форма быстро забивается краской, или же стирается в процессе печати, что сближает эту технику с монотипией. [3]

Одна из задач, поставленная преподавателем в рамках курса предполагает объяснить студентам технологию печати, возможности материала, точную

последовательность работы, правила безопасности, показать пластические возможности техники, в рамках ограниченного объема часов. Для выполнения данной задачи было предложено решение в виде внедрения практического упражнения позволяющего воспринимать информацию эмпирическим путем. Подготовительную (эскизную) часть упражнения студенты выполняют во внеклассное время самостоятельно, практическое освоение новой для студентов техники происходит на аудиторных занятиях совместно с педагогом. Педагог вносит правки и контролирует работу с материалом в процессе решения задачи. Печать получившейся формы происходит на офортном станке лаборатории печатных техник. (Рис 3-8)



Рис. 3. Эскиз к гравюре на картоне, выполненный во внеаудиторное время студентом самостоятельно. Автор: Файзуллина Ляйсан



Рис. 4. Печатная плата до и после печати, выполненная зеркально по отношению к оттискам. Руководитель: Метельская В.Ю., Автор: Файзуллина Ляйсан



Рис. 5. Серия уникальных оттисков одного тиража в технике гравюра на картоне. Учебное упражнение в рамках предмета «Изобразительные практики — техники графики» для студентов 3 курса. Руководитель: Метельская В.Ю., Автор: Файзуллина Ляйсан



Рис. 6. Печатная плата и отпечаток гравюры на картоне. Учебное упражнение в рамках предмета «Изобразительные практики — техники графики» для студентов 3 курса. Руководитель: Метельская В.Ю., Автор: Мирошникова Анастасия.



Рис. 7. Печатная плата после печати и отпечаток гравюры на картоне. Учебное упражнение в рамках предмета «Изобразительные практики — техники графики» для студентов 3 курса. Руководитель: Метельская В.Ю., Автор: Пузанова Мария

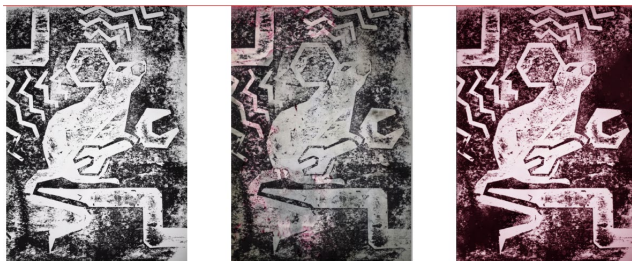


Рис. 8. Печатная плата до печати и тираж оттисков гравюры на картоне.
Учебное упражнение в рамках предмета «Изобразительные практики — техники
графики» для студентов 3 курса. Руководитель: Метельская В.Ю., Автор:
Тихомирова Софья

Гравюра на картоне — это очень гибкий и пластичный материал, который позволяет решать множество творческих задач. Уже на четвертом курсе студенты направления «Графический дизайн - Коммуникативный дизайн» используют техники, изученные на предыдущем курсе, для реализации своих проектов (Рис. 9, 10). Выборочно студенты добавляют в свои проекты элементы эстампа, а кто-то сочетает различные техники с цифровыми способами создания изображений. Это помогает им сделать свои проекты более интересными, разнообразными, «живыми».

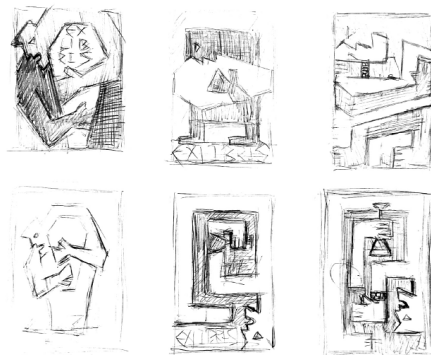


Рис 9. Эскизы, подготовительная часть проекта серии экслибрисов по
мотивам произведения А.С. Пушкина «Гробовщик», выполненные во
внеаудиторное время студентом самостоятельно. Предмет «Иллюстрация» для
студентов 4 курса. Автор: Храпчикова Анастасия





Рис. 10. Разработка серии иллюстрированных экслибрисов по мотивам произведения А.С. Пушкина «Гробовщик». Печатные платы и тираж. Предмет «Иллюстрация» для студентов 4 курса. Руководитель проекта: Метельская В.Ю., Автор: Храпчикова Анастасия

Пройдя сканирование оттиска; изображение обрабатывается в цифровых редакторах, (Procreate (Рис 11-14) и Adobe Photoshop (Рис 10, 13-14)). В процессе удаляются лишние элементы, например, подтёки и технические метки. Затем настраиваются цветопередача и контраст, повышается чёткость и разрешение изображения.



Рис. 11. Печатные формы из переплетного картона для проекта сувенирного набора открыток «Дом на ножках» разработаны в рамках предмета «Иллюстрация» для студентов 4 курса. Руководитель проекта: Метельская В.Ю., Автор: Боброва Екатерина



Рис. 12. «Дом на ножках» Серия сувенирных открыток и конверт к ним. Синергия техники гравюра на картоне и редактора Procreate. Проект разработан в рамках предмета «Иллюстрация» для студентов 4 курса. Руководитель проекта: Метельская В.Ю., Автор: Боброва Екатерина



Рис. 13. Подготовительный этап в работе над серией иллюстраций для детского издания русской народной сказки «Храбрый баран» в рамках предмета «Иллюстрация» для студентов 4 курса. Руководитель проекта: Метельская В.Ю, Автор: Файзуллина Ляйсан





Рис 14. Избранные развороты издания русской народной сказки «Храбрый баран» с интеграцией оттисков гравюры на картоне. Руководитель проекта: Метельская В.Ю, Автор: Файзуллина Ляйсан

Популярный редактор Procreate позволяет вносить изменения в изображение, дорисовывая мелкие детали поверх отсканированного оттиска. Он наиболее близок к традиционным инструментам для графического редактирования, его использование помогает достичь наилучшего результата.

Гравюра на картоне может быть полезна при решении сложных проектных задач. В процессе дипломного проектирования «Графический комплекс для ресторана адыгейской кухни «Мэздах» в городе Майкоп.», (разработанного Штымовой Дариной, руководитель проекта Метельская В.Ю.), комплекс которого включает серию иллюстраций, паттернов и авторский шрифт, был создан с помощью гравюры на картоне, первоначально печатные платы изготовлены из переплетного картона, оттиснутый при помощи офортного станка, оттиски отсканированы и колорированны, финально доработаны цифровыми методами в Adobe Photoshop. (Рис. 15, 16)

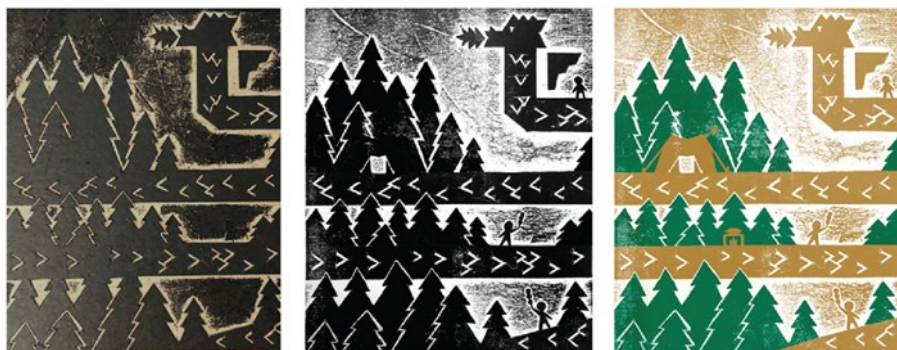


Рис. 15. Печатная плата из переплетного картона, оттиск с нее и колорированная в Adobe Photoshop версия оттиска. Обработанное изображение выступает в качестве одной из иллюстраций в дипломном проекте «Графический комплекс для ресторана адыгейской кухни «Мэздах» в городе Майкоп.» Бакалавриат, 2024 год. Автор работы: Штымова Дарина, Руководитель проекта: Метельская В.Ю



Рис. 16. Дипломный проект «Графический комплекс для ресторана адыгейской кухни «Мэздах» в городе Майкоп.» Бакалавриат, 2024 год. Автор работы: Штымова Дарина, Руководитель проекта: Метельская В.Ю

В настоящее время техника гравюры на картоне и другие методы ручной станочной и без станочной печати переживают период расцвета. Эти технологии, изначально созданные как средства для репродукции и тиражирования, теперь рассматриваются не только как самостоятельные графические произведения, но и как важный элемент современного дизайна. Случайность в ручной графике — это ключ к поиску уникальных решений для проекта. Сочетание программных

возможностей всех графических редакторов с традиционными техниками графики позволяет создать новый, живой и уникальный графический язык.

Список использованных источников:

олтан С.Л. Симбиоз традиционной и компьютерной графики в преподавании графического и моушн-дизайна в высшей школе. / С.Л.Солтан // Международная Ассамблея Анимации - 2018. Сборник материалов IV Международной научно-практической конференции - СПб.: ФГБОУ ВО СПГХПА им. А.Л.Штиглица, 2018 - С.

онстантин Васильевич Кузнецов / [Статья А. Ф. Коростина о творчестве художника и репродукции с его картин]. - Москва ; Ленинград: Совет. художник, 1951. - [28] с., 27 л. ил. : ил.; 18 см. - (Мастера советского искусства).

равюра на картоне / Г. С. Грак // Российский экслибрисный журнал = Russian bookplate journal. - Вып. 19. - Москва, 2015. - С. 95-97.

Никульшина Лариса Вениаминовна Ленинградский государственный университет имени А.С. Пушкина, г. Санкт Петербург

L.V. Nikulshina Pushkin Leningrad State University, St. Petersburg

СТИЛИСТИЧЕСКИЕ ПРИЕМЫ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ЦВЕТА ПРИ ПРОЕКТИРОВАНИИ ИНФОГРАФИКИ В ПРОЦЕССЕ ПОДГОТОВКИ ГРАФИЧЕСКИХ ДИЗАЙНЕРОВ

STYLISTIC TECHNIQUES OF USING COLOR IN THE DESIGN OF INFOGRAPHICS
IN THE PROCESS OF TRAINING GRAPHIC DESIGNERS

Аннотация: на протяжении многих лет графические дизайнеры находятся в творческом поиске новых средств визуальной коммуникации. Одним из таких средств художественной выразительности является инфографика, которая на сегодняшний день получила большую популярность. Цвет играет огромную роль в передаче информации, выстраивании композиции, расставлении приоритетов, маркировке и т.д. В свою очередь, с развитием современных технологий инфографика становится интерактивной, она анимируется, переносится на различные электронные устройства, одним словом, активно развивается и изменяется. Однако остается неизменной в своем основном предназначении, это передача данных средствами графики.

Ключевые слова: графический дизайн, инфографика, цвет, визуальная коммуникация, статистика в картинках.

Abstract: For many years, graphic designers have been creatively searching for new means of visual communication. One of these means of artistic expression is infographics, which has gained great popularity today. Color plays a huge role in the transmission of information, composition, prioritization, labeling, etc. In turn, with the development of modern technologies, infographics become interactive, they are animated, transferred to various electronic devices, they are actively

developing and changing. However, it remains unchanged in its main purpose, it is the transmission of data by means of graphics.

Keywords: graphic design, infographics, color, visual communication, statistics in pictures

Современный человек существует в переполненном информационном пространстве, где для привлечения внимания используются различные психологические, визуальные и аудио эффекты и манипуляции. Донесение важной информации становится все более сложной задачей. В свою очередь самому потребителю становится все труднее определиться в потоке информации, не хватает времени углубиться в важную проблему. Именно в этот момент на помощь приходит инфографика. Визуальные образы проще доносят информацию, быстрее прочитываются человеком. Все статистические данные приведены к единой концепции, они выверены, вычленено самое важное, выстроены стилистически и гармонично объединены в целостный художественный ряд.

Инфографика на сегодняшний день нашла свое применение в различных областях деятельности человека, таких как банковский годовой отчет, карта распространения инфекций и количество заболевших в медицинской отрасли, картография, навигация и т.д. В связи с чем информационная графика приобрела большую популярность среди графических дизайнеров. Средствами графики можно быстро, четко и доступно донести самую сложную информацию, сделать понятной даже сложные расчеты. Дизайнеры проектируют символы и коды, преобразовывая их в изображение, которое может сказать больше «тысячи» слов. Графические изображения делают информацию более заметной, яркой, привлекательной и убедительной. Изображение не требует перевода и может быть понятно на любом языке.

Визуально инфографика может быть реализована в диаграммах, знаках, пиктограммах, цвете, тексте и т.д. В современных реалиях активного применения интернета визуализировать средствами инфографики стараются практически любую информацию, которая в свою очередь быстро распространяется. Это еще раз отмечает актуальность и востребованность инфографики.

Как отмечает в своей статье «Инфографика: основные понятия и определения» В.В. Лаптев: «Термин «инфографика» сегодня широко используется как в сфере коммуникативного дизайна, так и в других профессиях, связанных с предоставлением информационного обеспечения деятельности человека. Это касается экономики, управления, научных исследований, журналистики, научно-популярной публицистики, образования, пропаганды, рекламных и бизнес-

коммуникаций. Благодаря стараниям средств массовой информации понятие «инфографика» стало широко известно на бытовом уровне» [2].

В свою очередь цвет играет огромную роль в передаче информации средствами графики. Необходимо расставить акценты и приоритеты важности и значимости информации, привлечь внимание к второстепенным, но не менее актуальным данным или просто сделать красивую картинку. Дизайнерам необходимо применять полученные знания в области цветоведения и колористики при проектировании инфографики, однако существуют определенные рекомендации использования цвета, прописанные современными исследователями и великими проектировщиками прошлых лет. Действительно есть смысл к ним прислушаться, т.к. творческому человеку легко отвлечься от главной темы инфографики, такой как информирование, уйдя в декоративность поиска красивой картинки.

В основном для комбинации цветов дизайнеры используют несколько схем построения, которые базируются на двенадцатиэлементарном цветовом круге. В связи с чем существует несколько подходов, первый из них, это использование цветов находящихся друг на против друга, так называемые комплементарные цвета. Данный прием дает наиболее контрастную информацию и всегда определяется один основной цвет, а к нему дополнительный для выделения важных элементов. Это конечно может привести к яркому визуальному выделению элементов, однако есть опасность ошибиться с цветовой парой, что может вызвать дисгармонию восприятия.

Следующий подход называется раздельной комплементарной схемой, когда используется три цвета, например один основной цвет и двумя другими, расположенными напротив главного, но находящиеся по соседству друг к другу в двенадцатиэлементарном цветовом круге. В свою очередь такие схемы также оказывают сильное воздействие на зрителя.

Двойная комплементарная схема, в которой подразумевается использование четырех цветов. Обращаясь к теории И. Иттена можно сказать что это прямоугольник или квадрат, вписанный в цветовой круг при вращении которого можно получать различные цветовые комбинации. Однако, как описывает в своем учебном пособии «Проектные основы инфографики» В.В. Лаптев: «Если использовать в комбинации все четыре цвета в равных пропорциях, схема будет казаться разбалансированной, поэтому стоит избегать пятен одинаковой площади, которые могут создать ощущение пестроты и хаоса» [2, с. 101].

Тетрадические схемы также пользуются популярностью в связи с широкими возможностями выделения цветом, однако они также могут быть трудны в

балансировке. При данном подходе дизайнеры часто прибегают к изменению характера насыщенности и освещения вторичных элементов. Также часто используется контраст теплый-холодный, когда фон назначается в холодных цветах, а акцент в чистых спектральных.

Еще один подход в проектировании инфографики это составление комбинации из близких цветов. Инфографика получается гармоничной, приятной глазу. Это могут быть два, три и более цветов находящихся рядом, более светлый может быть фоном, более темный определять акцентные элементы. Однако, как показывает практика, данный подход не всегда хорош, в связи с тем, что он не оказывает эмоционального воздействия на наблюдателя [2, с. 102]. В отличие от триады цветов, которые представляют собой более сложную схему комбинаций. Триада из первичных цветов выглядит более контрастно, вторичные и третичные более мягкие для восприятия и выглядят более гармонично.

Конечно, нельзя оставить без внимания монохроматическую схему. Она составлена из оттенков одного цвета и предполагает изящество и производит некий успокаивающий эффект с точки зрения психологии. Однако, если необходимо добиться контраста или выделить важные элементы в инфографику включают нейтральный цвет, это может быть черный или серый.

В свою очередь приведенное выше описание носит рекомендательный характер т.к. сам проектировщик должен интуитивно понимать применение цветовых комбинаций. Однако их выбор не может быть произвольным. Как описывает в своем учебном пособии «Проектные основы инфографики» В.В. Лаптев: «Смысл цветового созвучия заключается в том, чтобы правильно используя цветовые противопоставления, суметь добиться наиболее сильного воздействия цвета для улучшения коммуникации» [3, с. 105].

Также стоит отметить основные функции цвета в инфографике процитировав Э. Тафти, который определил несколько назначений цвета, таких как: символ, мера, маркировка и декоративность [4, с.81]. Определить данное высказывание можно следующим образом, всем нам знакомы памятные цвета по которым мы сопоставляем объекты, мы понимаем что море голубое, трава, луга и леса зеленые, в пустыне желтый песок и т.д. Также и по насыщенности цвета становится понятно, чем синее область моря на карте, тем больше глубина в данной области, чем более насыщенный зеленый цвет лесной полосы, тем более густые насаждения в данной области и т.д. Также нельзя оставить без внимания и момент декорирования области в картографии.

Однако современная инфографика активно развивается и применение цвета становится более разнообразным. Цветом начинают маркировать, разделять и выделять информацию в графиках и диаграммах. По словам Я. П. Герчука: «цвет может быть использован, прежде всего, как средство различия, индивидуализации знаков, входящих в данную композицию... но и как приятный фон, на котором эти знаки размещаются» [1, .34].

В свою грамотно выстроенный колористический визуальный ряд выделяет основную сильную отличительную черту инфографики. Мы можем даже не знать языка, на котором дается пояснение в изображении, однако при всем при этом прекрасно разобраться, о чем данная информация. Это говорит о правильно скомпонованной структуре, узнаваемости элементов, графического кода и конечно колористическая ассоциативность. Подход правильной подачи информации всегда был краеугольным камнем в информационной графике. Как найти баланс между простотой в передаче данных, художественным украшательством, не перегнув в визуализацию и статистические данные, как самый главный аспект в инфографике. В связи с чем, инфографика должна быть прозрачной и понятной.

Немаловажной является цвет, как итог изображения с продуманной структурой и текстом. Вся перечисленная работа является результатом намерения объединить идею, воплотить замысел в форму. Можно сказать, что идея для графического дизайнера, это побуждение к воплощению, преобразование мысли в форму. Однако инфографика – это не про эстетическое самовыражение, это в первую очередь про информацию. Вот почему так важно понимание выражения формы проекта через идею, функцию, данные. По словам бельгийского ученого П. Луи (P.J. Lewi), автора известного эссе, инфографика может быть определена как: «перевод чисел в форму рисунка, эскиза или поясняющего плана или иллюстрации» [5, с. 12].

В контексте вышесказанного можно отметить, что в Ленинградском государственном университете им. А.С. Пушкина студентам, будущим графическим дизайнерам, преподается курс инфографики. Узнав о проведение Всероссийской научно-практической конференции «Будущее арктической архитектуры. Комфортное проживание человека в Арктике» студенты вышли с инициативой разработать проект, освещающий проблемы сохранения природы, культуры и мировых запасов полезных ископаемых.



Рисунок 1 – Арктика, автор Желателева Е.

В представленной Желателевой Е. работе на тему Арктика, автор уделит особое внимание такой проблеме, как сокращение площади ледников, а также добыче твердых металлов (рис.1). Студентка интересно подошла к визуализации собранного материала, ведь как говорилось выше важно не только грамотно подать материал, но и за кажущейся простотой графической подачи лежит большой труд по сбору, анализу и систематизации данных. Также стоит отметить грамотно выстроенный цветовой ряд. В данном удачно плакате показаны ассоциативные цветовые пятна и грамотно выстроены акценты.

Также стоит отметить проект Ивановой В. которая в свою очередь прониклась фауной арктической области (рис.2). Для реализации данного проекта необходимо было ознакомиться с аналогами, но как выяснилось, их мало, а также они не в полной мере передают информацию. Особый акцент в своей работе студент хотел сделать, выделив животных, занесенных в Красную книгу, а также показать, как менялась популяция видов за последние 10 лет. Стоит отметить заинтересованность будущих специалистов в реализации проектов, посвященных глобальным проблемам Арктики, что говорит о их неравнодушии и желании быть реализованными в профессии.

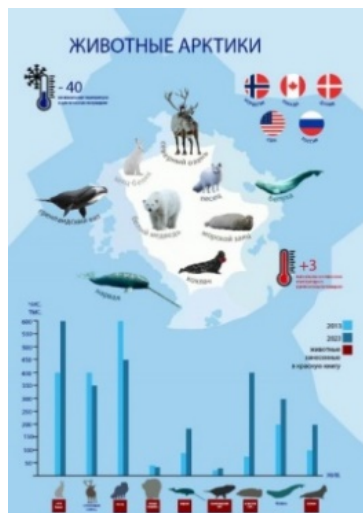


Рисунок 2 – Животные Арктики, автор Иванова В.

Карта полезных ископаемых, выполненная Родимовым Д., отмечает богатство арктического региона, его важность в экономике всех стран данной области, но на первом месте конечно же отмечена Россия (рис. 3). Студент проделал большую работу по сбору информации, ее преобразованию на язык графики. В данном плакате сделаны акценты красным, выделив тем самым важные аспекты, на которые мы сразу обращаем внимание.



Рисунок 3 – Полезные ископаемые арктической зоны, автор Родимов Д.

Подвести итог можно, процитировав В.В. Лаптева, который пишет в статье Инфографика: основные понятия и определения следующее: «Таким образом, можно сделать вывод, что инфографика представляет собой дизайн-визуализацию, графический образ совокупности идей и мыслей, донесенных просто, ясно и точно, с высокой степенью достоверности и результативности. Она имеет несколько составных частей. Это количественная инфографика (графическое представление числовых данных), инфографика местоположения, инфографика связей, семиотическая и иллюстративная инфографика. Эти части-направления в отдельных сложных случаях объединяются и дополняют друг друга. К примеру, тематические карты кроме местоположения представляют количественные показатели, а фигурные диаграммы изображают числа с помощью пиктограмм. Несомненно, каждое направление инфографики достойно отдельного кропотливого исследования и изучения» [3, с.35].

В свою очередь, проведя интересную работу со студентами, можно отметить следующее, обучающимся интересно заниматься поиском новых творческих возможностей реализации своих знаний. Также они считают своим нравственным и профессиональным долгом не оставаться в стороне от глобальных проблем человечества, от инновационных и технических достижений арктического региона.

Список использованных источников:

1. Герчук Я. П. Графические методы в статистике/Я. П. Герчук. М.: Статистика, 1968. 212 с.
2. Лаптев В. В. Инфографика: основные понятия и определения [статья]/В.В. Лаптев// Научно-технические ведомости СПбГПУ. Гуманитарные и общественные науки № 4 (184) 2013 г. с. 180-187
3. Лаптев В. В. Проектные основы инфографики /В.В. Лаптев. учеб. пособ. М.: Аватар, 2016. 287 с.
4. Тафти Э. Представление информации/ Э. Тафти. М.: Graphics Press, 1990. 215 с.
5. Lewi, P.J. Speaking of Graphics. An Essay on Graphicacy in Science, Technology and Business [электронный ресурс] / P.J. Lewi // Data Scope. – 2006. – Ссылка: <http://www.datascope.be/sog/SOG-Preface.pdf> (дата обращения: 06.03.2024).

МЕТОДЫ ОБУЧЕНИЯ ДИЗАЙН ПРОЕКТИРОВАНИЮ СТУДЕНТОВ ВУЗА

METHODS OF TEACHING DESIGN TO UNIVERSITY STUDENTS

Аннотация: Наибольшее распространение получают активные, в том числе ситуативные, методы обучения. Применение композитного метода в методической системе обучения дизайн проектированию позволяет решить важнейшие задачи образовательного процесса в области дизайна:

Ключевые слова: метод композитов, кейс метод, методическая система, дизайн, исследовательская деятельность, метод обучения.

Abstract: Active, including situational, teaching methods are most widely used. The use of the composite method in the methodological system of teaching design design allows us to solve the most important tasks of the educational process in the field of design:

Keywords: composite method, case method, methodological system, design, research activity, teaching method.

В настоящий момент ценность образования соотносится с укреплением позиций трудового потенциала. В свою очередь, вклад образования в развитие страны обуславливается задачами нейтрализации рисков отставания страны в условиях санкций от глобальных изменений общественно-экономического и технологического развития.

Основная озабоченность по вопросам модернизации образования значительно возрастает, и ее решение имеет важное значение для всей страны. Подчеркнем, что успех модернизации образовательной системы имеет прямое отношение к экономическому росту и благополучию общества, а также его конкурентоспособности. Кроме того, есть убеждение, что модернизация является

стимулом для прогресса общества, а отсутствие таких изменений может привести к стагнации.

Образовательный результат направлен на воспитание компетентного сотрудника, обладающего знаниями, умениями и навыками, позволяющими ему выдерживать конкуренцию сфере занятости.

В системе высшего образования России активно ведутся исследования передовых и результативных методов обучения. Федеральные государственные образовательные стандарты включают в себя применение активных подходов в образовательном процессе.

Проектирование - профильная дисциплина, которая длится с первого по последний курсы. И выполнять полноценные проекты студентам без базы знаний и практического опыта на начальном этапе сложно. И это проблема. Курс пропедевтики не спасает ситуацию. Отсюда каждый преподаватель и студент ищет решение. Чаще всего это метод работы с аналогами. Спасает ситуацию «насмотренность», студенты копируют идеи, вносят в них определенные модификации и выходят на определенный результат. Метод копирования — это приемлемый метод в искусстве. Он может дать свой результат в будущем, когда человек от копий перейдет к уникальному творчеству. А может и не дать, все зависит от многих факторов. Практика показывает, что подавляющее большинство дизайнеров так и выстраивают свою дальнейшую профессиональную деятельность.

Современные условия работы ожидают новой методики обучения в вузах. Это вызвано необходимостью формирования профессиональной компетентности, умений и навыков, умственной и личностных способностей, включая креативность, умения учиться, обрабатывать большие объемы информации. Кроме того, к специалисту предъявляются требования по качеству, подразумевающие системность и результативность, способность к адекватным действиям в разнообразных обстоятельствах, и кризисных в том числе.

В современной практике подготовки бакалавров дизайна многие исследователи акцентируют внимание на методах, способствующих активизации учебной деятельности, самостоятельной работы и исследовательской активности студентов [1]. Они считают, что применение данных методов наиболее эффективно для развития общекультурных и профессиональных навыков у будущих специалистов, которые будут творить удобное и эстетически привлекательное окружение, в полной мере отвечающее ожиданиям и потребностям общества.

С учетом актуальных требований текущего образовательного процесса и специфики обучения дизайну, мы рассматриваем метод, который был обозначен как «композитный метод», как метод с многообещающим обучающим потенциалом.

Композитный метод (*композит, композит-метод как вариации прим. авт.*) был описан в исследованиях Е.А. Кольцовой. По подобию с композитными материалами, откуда был позаимствован этот термин, композитный метод включает многослойный учебный материал, составленный из различных компонентов, и эффективно себя зарекомендовавший в преподавании дизайн-проектирования в высшей школе

Композитный метод – это интеграция нескольких эффективных методов обучения, таких как метод кейс-стади, метод моделей и метод проблемного обучения. Каждый метод отдельно анализировался и описывался исследователями.

Кейс-стади как метод обучения дизайну исследовали Г. А. Ланщикова, Т. Ю. Позднякова, А. Г. Тарасова, И. В. Осипова, Е.Ж. Шуплецова, А.С. Соколова и другие. Кейс-стади известен как метод анализа конкретных ситуаций. Основная идея кейс-метода заключается в том, чтобы позволить студентам анализировать практические случаи, которые заодно являются реальными проблемами и активизируют определенный набор знаний, необходимых для их решения и предполагают многовариантные решения [2].

Дидактический потенциал кейс-метода значительно превосходит привычные обучающие методы. Преподаватель и студент постоянно контактируют, мотивируют свои решения, подбирают варианты действий, обосновывая их на основе различных нормативов. Студенты находят в нем пространство для проявления своей инициативы, переживания независимости в присвоении теоретических знаний и прикладных навыков. Основное направление этого метода — не только освоение конкретных знаний и умений, но и развитие общего интеллектуального и коммуникативного потенциала студента.

В основе композитного метода лежит принцип исследовательского кейса, который является моделью приобретения новой информации о ситуации и поведении в ней. Его учебная задача направлена на приобретение навыков научного исследования с применением метода моделирования [3].

Модель в сфере образования – это система, разработанная или отобранная исследователем, повторяющая особенности объекта изучения с целью достижения понимания. На стадии исследовательской деятельности модель дублирует

оригинал и выдает о нем необходимые сведения, замещает объект настолько точно и схоже, что ее исследование позволяет проверять или тестировать определенные свойства.

Моделирование как метод обучения дизайну рассматривали Г.П.Щедровицкий, В.Ф. Колейчук, И.А. Розенсон, М.А. Мереняшева, И.А. Белова и другие.

В области дизайна, «моделирование» зачастую используется как синоним слов «проектирование» или «формообразование». Возможно, это связано с тем, что моделирование зачастую встречается в контексте технического мастерства, в то время как два последующие отождествляются с творческим процессом [4].

Модель в науке представляет собой отражение определенного сегмента реальности, будь то природной или социальной, и используется для понимания оригинала, как он был создан, как его можно преобразить или управлять им. Строится модель соотносясь с исследовательскими целями и должна позволять исследователю рассмотреть интересующие аспекты объекта исследования. В зависимости от ситуации модель может быть как идеальной, существующей только в концептуальном виде, так и материальной, физически представленной. Она превращается в прототип, образец или стандарт, который определяет будущее направление [5]. С дидактической точки зрения моделирование включает в себя как передачу необходимого содержания, так и активное участие учащихся в самом процессе моделирования.

Возвращаясь к выше названному композитному методу, студенты сотрудничают с преподавателем, совместно создавая композитную структуру. Основным упором в обучении предстает освоение и систематизация информации на основе задействованных данных и как результат применение моделирования, которое представляет собой выразительный инструмент, способный придать жизнь творческим идеям. Оно стимулирует студентов визуализировать свои мысли, прибегая к применению художественных, композиционных, графических и пластических методов.

В настоящее время высшая школа рассматривает студента и преподавателя как двух равноправных участников учебного процесса. Главной задачей преподавателя будет помощь и содействие студенту в определении вектора информационного поиска, классификация содержания для более эффективного усвоения и преодоления трудностей. В композитном подходе преподаватель определяет цели и задачи композита, который является модулем учебного процесса, и координирует исследовательский процесс студента в нужном русле.

Композитный метод обладает одним основным достоинством - он позволяет наилучшим образом объединять теорию и практику, что имеет большое значение при обучении дизайну. Причем студенты интегрируют знания теории и практики из различных научных отраслей, уже на первом курсе, хотя по учебному плану эти дисциплины могут изучаться, только на старших курсах, что существенно повышает осмысленность и эффективность предлагаемого подхода. В данном случае студенты касаются не всего объема дисциплины, а лишь отдельных ее блоков, необходимых для реализации практического проекта, а также сопряженные с ними блоки других важных дисциплин. Таким образом, составляется композит, а миссией или связующей силой выступают цели и задачи, решения конкретной проблемы проектируемого объекта. Студенты в рамках этого метода занимаются научным поиском, направленным на изучение практического объекта, проблематики, связанной с этим объектом, теоретических подходов к решению этих проблем, что в итоге позволит разработать свой собственный проект.

Например, в рамках проектирования простейших визиток благодаря, использованию интегрированных дисциплин, предусмотренных композитом, таких как дизайн-маркетинг, рекламный дизайн, цветоведение, композиция и проектирование, студенты погружаются в сферу того же маркетинга и рекламного дизайна, хотя эти дисциплины будут изучаться отдельно на старших курсах. Как результат - извлекают нужную на данном этапе информацию, расширяя свои знания и поисковые навыки. А также погружаются в практику компьютерных программ, развивают умения и опыт использования информационно-коммуникационными технологиями, решая проектные задачи в дизайне. Это способствует развитию профессиональных информационных, коммуникационных и проектных компетенций, требуемых как по ФГОС нового поколения, так и в согласии с бизнес-потребностями в сфере дизайна [6].

Каждый композит способен служить учебным модулем в рабочей программе дисциплины по проектированию в дизайне, способствуя, таким образом, овладению необходимыми знаниями и навыками, сгенерированными в модели творческой дизайн-концепции. Важно составлять композиты таким образом, чтобы они были последовательными и согласованными, в рамках дидактического подхода - от простого к сложному. При разработке данного модуля требуется тщательно спланировать и обосновать рациональность характеристик и объемов информации, чтобы достичь максимальной обоснованности и адекватности при решении задач.

Учебный модуль естественно должен включать учебно-методический комплекс и предполагать возможность замены. Дизайн проект, разработанный студентом после теоретической и практической отработки данного композита, является инструментом контроля качества образовательного модуля.

Система обучения дизайнера достигает максимальной эффективности при наличии грамотного управления учебным процессом, который, равным образом, зависит от уместного подбора методов обучения, задаваемых программой и целями обучения той или иной дисциплины [7].

Среди разнообразных подходов к обучению особое внимание привлекают методы, способствующие активизации студентов в процессе учебной деятельности. Особенно интересными являются проблемный метод обучения и методы, направленные на организацию самостоятельной работы учащихся.

Самостоятельная работа студентов в процессе обучения мощный инструмент формирования как проектного, так и творческого мышления. Проектное мышление является уникальным образом организованным комплексом психических компонентов, включающим когнитивные и мотивационно-смысловые элементы. Оно возникает как результат слаженной взаимодействия между всеми параметрами системы [8].

Проектное мышление ориентировано на выявление проблемы и разработку идей для решения, воплощения которых не повлечет сверх усилий. Творческое мышление, в свою очередь, акцентирует внимание на преобразовании идей в действительность, переводе идей в конкретные формы и представление их с помощью разнообразных средств.

Проблемное обучение является одной из разновидностей развивающего обучения и включает в себя решение проблемных задач, которые отличаются по уровню сложности. Путем решения таких задач студенты получают новые знания и развивают творческие способности, воображение, познавательную активность и интеллектуальные переживания. Проблемная ситуация возникает, когда студенты осознают расхождение между имеющимися и необходимыми знаниями для решения вопроса.

Решение таких проблемных ситуаций стимулируется исследовательской деятельностью студентов, которая играет важную роль в методе композитов. В течение установленного срока студенты активно занимаются познавательной деятельностью, работая индивидуально, в парах или в группах для решения сложных задач и обновления своих знаний. Проект, связанный с проведенным исследованием, является интегрированным результатом этой деятельности.

В наши дни исследовательское поведение уже не оценивается как специфика деятельности научных коллективов, оно становится неперенным элементом личности, являющимся неотъемлемой частью представления о профессионализме и компетентности в различных культурных сферах, и в дизайне в том числе.

В дизайне создание любого объекта, должно сопровождаться профессиональным осмыслением разработчиков того, что главная цель не приукрасить его, а создать плодотворное взаимодействие между потребителем и дизайн-объектом.

Студенты, обучаясь проектированию в рамках композита, в той или иной мере, должны знакомиться с методом design thinking. В сфере профессионального дизайна метод design thinking уже распространен и применяется с целью ускорения времени и повышения эффективности проектного предложения. Комплексный набор этапов дизайн-проекта выступает на деле, тщательно проработанной стратегией систематичных действий и служит основой для создания продуманного по всем пунктам проекта, подготовленного к воплощению в жизнь [9].

А в целом композитный метод, способен дать понимание, что на разных этапах разработки проекта дизайнеры используют разнообразные методы, которые отвечают целям проектирования и подробно описаны в многочисленной литературе. Б. Ханнингтон и Б. Мартин изложили 100 распространенных и результативных методов исполнения профессионалами различных дизайн-продуктов [10]. Эти методы необходимы каждому современному дизайнеру, независимо от области применения его навыков. За время своего обучения для студента-дизайнера важно ознакомиться с этими методами как в теории, так и на практике, чтобы понимать, какие приемы работают, какой будет продуктивность и на каком этапе проектирования полезно их задействовать [11].

Одной из основных задач в профессиональном образовании является необходимость в разработке и внедрении научных методов, учитывая разнообразие направлений и специализаций, такой подход способствует возникновению междисциплинарного синтеза, что в свою очередь стимулирует творческое мышление учащихся [12]. Побуждает выявлять основную структуру научного исследования, анализировать исходную информацию, применять известные методы и инструменты познания в сфере дизайна, выявлять проблемы и формулировать гипотезы, проектировать, оценивать собственные решения и и делать выводы [13].

По нашему мнению, внедрение метода композитов может стать ключевым изменением, позволяющим действенно решать актуальные образовательные и воспитательные вызовы, особенно в области дизайн образования. Использование метода композитов в дидактической системе дизайн-проектирования, может помочь в достижении трех важнейших целей образовательного процесса, согласуясь с нормативными требованиями. Во-первых, это позволяет качественно готовить бакалавров и магистров дизайна всех форм обучения. Во-вторых, вовлечение студентов в компоновку своего композита позволяет им получить практические знания в своей будущей профессиональной деятельности, которые являются необходимыми для успешной социализации выпускников и формирования их профессиональных компетенций. В-третьих, анализ материалов композита развивает у студентов навыки исследовательской работы, которые будут полезны при написании теоретической части выпускных квалификационных работ. Таким образом, использование композитного подхода способствует интеграции различных дисциплин, предусмотренных программой обучения, что в свою очередь гарантирует более глубокие и прочные знания студентов по соответствующим предметам.

Список использованных источников:

1. Алексеева И.В., Паллотта В.И. Развитие проектного мышления бакалавров дизайна как средство формирования профессиональных компетенций //Политематический сетевой электронный научный журнал Кубанского государственного аграрного университета. 2017. С. 653-659.
2. Зинякова Е. В. Использование кейс-технологий на уроках информатики. URL: [/http://nsportal.ru/shkola/raznoe/library/ispolzovanie-keys-tehnologiy-na-urokah-informatik](http://nsportal.ru/shkola/raznoe/library/ispolzovanie-keys-tehnologiy-na-urokah-informatik) (дата обращения: 25.04.2024).
3. Варданян М.Р., Палихова Н. А., Черкасова И.И., Яркова Т.А., Практическая педагогика/ учебно-методическое пособие на основе метода case-study – Tobolsk 2009.
4. Мереняшева М. А. Метод художественно-композиционного моделирования в обучении профессии дизайнера // ПНиО. 2014. №2 (8). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/metod-hudozhestvenno-kompozitsionnogo-modelirovaniya-v-obuchenii-professii-dizaynera> (дата обращения: 25.04.2024).
5. Белова И. Л., Быстрова Н. В., Михайленко Д. М. Визуальное моделирование как метод обучения дизайн-педагогической деятельности // Проблемы современного педагогического образования. 2021. №72-3. URL:

- <https://cyberleninka.ru/article/n/vizualnoe-modelirovanie-kak-metod-obucheniya-dizayn-pedagogicheskoy-deyatelnosti> (дата обращения: 25.04.2024).
6. Шкиль О.С. Практико-ориентированные лаборатории автоматизированного проектирования в формировании цифровой компетентности будущих дизайнеров // Современное образование: актуальные проблемы и инновации. 2022. С. 34-38.
 7. Ковешникова Е.Н., Ковешников П.А., К проблеме методов профессиональной подготовки дизайнеров: теоретико-методологический аспект. URL: <http://nauka2020.ru/Koveshnikova> (дата обращения: 25.04.2024).
 8. Мазуркевич А. В. Методологические возможности системного и синергетического подходов к изучению проектного мышления // Вестник Кемеровского государственного университета. 2019. Т. 21. № 4. С.
 9. Приходько Г. Методология проектных исследований. URL: https://spravochnick.ru/dizayn/metodika_dizayn-issledovaniya/ (дата обращения: 20.04.2024).
 10. Мартин Б., Ханингтон Б. Универсальные методы дизайна.- СПб.: Питер, 2014.
 11. Власова И. М. Универсальные методы дизайн-деятельности бакалавров в высшей школе // Гуманитарные и социальные науки. 2012. №4. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/universalnye-metody-dizayn-deyatelnosti-bakalavrov-v-vysshey-shkole> (дата обращения: 20.04.2024).
 12. Василенко Е.В., Василенко П.Г., Фурсов А.И. Теория и практика в учебном процессе художников и дизайнеров по дисциплине "академический рисунок" // Мир науки. Педагогика и психология. 2019. Том 7. с. 28.
 13. Паллотта В. Научный подход магистров дизайна к изучению зеленых зон городской среды. В сборнике: Материалы международного научного форума «Образование. Наука. Культура». Сборник научных статей. Под общей редакцией Б.В. Илькевича, Н.В. Осипова. 2016. С. 138-142

Сидоров Д.В., аспирант департамента изобразительного, декоративного искусств и дизайна ГАОУ ВО «Московский городской педагогический университет»

Sidorov D.V., postgraduate student of the Department of Fine, Decorative Arts and Design of the Moscow City Pedagogical University

ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНОЕ ЗАДАНИЕ ПО ДИСЦИПЛИНЕ «ШРИФТ», АКТУАЛИЗИРУЮЩЕЕ МЕЖПРЕДМЕТНЫЕ СВЯЗИ

EXPERIMENTAL TASK IN THE DISCIPLINE «FONT», ACTUALIZING INTERDISCIPLINARY LINKS

Аннотация: В статье рассматривается экспериментальное задание, позволяющее решить задачу обучения студентов пониманию стилизованных особенностей шрифтовой формы, гармонизации сочетания изображения и шрифта, работы с 2d и 3d объектами в рамках статической композиции и анимации такой композиции. Так как задание является экспериментальным, проблемы, связанные с изучением шрифта, рассматриваются в рамках дисциплины «Проектирование» студентами второго курса. Это позволяет получить обучаемым новые углублённые знания по предмету «Шрифт», а также актуализирует их знания по предметам «История искусств», «Стилеобразование», «Академический рисунок», «Пропедевтика» и готовит их к восприятию таких предметов как «Типографика» и «Проектирование».

Ключевые слова: межпредметные связи, графический дизайн, мультимедиа-дизайн, шрифт, художественно-творческая деятельность, творческое мышление, современный графический язык.

Abstract: The article deals with an experimental assignment to solve the problem of teaching students to understand the style features of font form, harmonize the combination of image and font, work with 2d and 3d objects within the framework of static composition and animation of such composition. Since the assignment is experimental, the problems related to the study of font are considered within the framework of the discipline «Design» by second year students. This allows students to get new in-depth knowledge on the subject «Font», as well as actualizes their knowledge on the subjects «History of Art», «Style Formation», «Academic Drawing»,

«Propaedeutics» and prepares them for the perception of such subjects as «Typography» and «Designing».

Key words: interdisciplinary links, graphic design, multimedia design, font, artistic and creative activity, creative thinking, modern graphic language.

В процессе обучения, бакалаврам необходимо овладеть рядом универсальных и общепрофессиональных компетенций. «...на кафедре «Графический дизайн» в Национальном институте дизайна формируются программы обучения студентов на основе следующих принципов: создаётся новая структура направлений специализации подготовки дизайнеров, проводится модернизация существующих и вводятся новые дисциплины.» [1 с. 119]. Помимо этого, в рамках некоторых дисциплин проводятся эксперименты по формированию нескольких компетенций в рамках одного задания.

При обучении бакалавров графическому и мультимедиа-дизайну, возникает необходимость объяснить, по какому принципу могут гармонично сочетаться изображение и шрифт, как две основные формы визуальной коммуникации.

Цель задания заключалась в том, чтобы научить студентов грамотно гармонизировать между собой символическую знаковую систему (шрифт) и изображение (на примере фото архитектурного объекта). И, используя имеющиеся у них сходные параметры, сфокусировать на них внимание обучаемого.

Новые каналы коммуникаций и современный вид носителей для передачи информации повлияли на форму графического языка, поэтому при формировании учебного задания было решено шрифт внедрять в фотоизображение, а не располагать рядом, как, например, в классической книге. Чтобы решить комплекс необходимых для выполнения задания задач, связанных со знанием истории искусств и шрифта, основ композиции, компьютерных технологий, закона линейной перспективы, были задействованы межпредметные связи. «Принципы межпредметных связей в образовательном процессе являются необходимыми и важными факторами комплексного и всестороннего развития обучающихся» [2, с. 479]. Это дало возможность обратиться к знаниям и умениям, полученным в процессе обучения по предметам:

- «История искусств» и «Стилеобразование» (знание истории архитектуры для точного определения стиля)
- «Академический рисунок» (построение по принципам линейной перспективы)
- «Шрифт» (осознание шрифтового символа, как завершённой графической формы, включая конструкцию и пропорции)

- «Пропедевтика» (использование знаний о плоскости, пространстве, ритме и масштабе)

- «Компьютерные технологии» (монтаж и анимация изображения осуществляется в графических редакторах)

- «Основы анимации» (использование эффекта «параллакс» для эмпирического считывания пространства).

Выполнение задания состоит из нескольких этапов:

- провести анализ соответствия стиля шрифта и архитектурного объекта на основе времени возникновения прототипа.

- совместить в единой композиции шрифтовую и архитектурную формы для выявления пластического сходства.

- применить знание построения с учётом правил линейной перспективы.

- анимировать элементы композиции с применением эффекта «Параллакс» для выявления глубины пространства.

На 1-м этапе работы студентам было предложено выбрать четыре фотографических изображения архитектурных памятников, соответствующих следующим стилям:

1. ренессанс или барокко (на выбор) (рис. 1)

2. классицизм или ампи́р (на выбор) (рис. 2)

3. арт-деко или конструктивизм (на выбор) (рис. 3)

4. модернизм (3-я четверть XX века) (рис. 4)

И указать название архитектурного памятника, страну и год постройки, чтобы при необходимости верифицировать данные. Для этого студентам необходимо было воспользоваться знаниями по предметам «История искусств» и «Стилеобразование» для точного определения стиля здания.

На 2-м этапе, используя способ исторического соответствия, необходимо было подобрать к каждому изображению соответствующий шрифт. Для выполнения этой задачи было предложено воспользоваться знаниями о классификации шрифтов, полученных в рамках дисциплины «Шрифт». [3]

3-й этап, пожалуй, самый сложный, предполагает создание студентом композиции, представляющей из себя архитектурно-шрифтовой коллаж, где буквы названия архитектурного стиля интегрируются в фотоизображение архитектурного памятника в среде. При создании данного коллажа студенту

необходимо обратиться к предмету «Пропедевтика» для построения ритма и грамотной работы с масштабом и пространством, а также к предмету «Академический рисунок» для подчинения шрифтового знака законам линейной перспективы. На данном этапе выявляются способы сочетания изображения и шрифта описанные Леонардо да Винчи [4] и В.А. Фаворским [5], и студент может эмпирическим методом получить подтверждение их верности. При условии, что все предыдущие этапы пройдены без ошибок.

4-й этап предусмотрен для выполнения студентами, изучающими мультимедиа-дизайн, и предполагает использование анимации для усиления пространственности изображения и пластических свойств шрифтовых знаков. Для усиления пространственности, в частности, применяется «Эффект параллакса».



Рис 1. (Ренессанс — Часовня-ротонда Темпьетто во дворе церкви Сан-Пьетро-ин-Монторио, Рим, 1502 г.) Упражнение выполнила студентка 2 курса
Маргарита Погосян



Рис 3. (Классицизм — Пантеон в Париже 1758 г.) Упражнение выполнила студентка 2 курса Маргарита Погосян

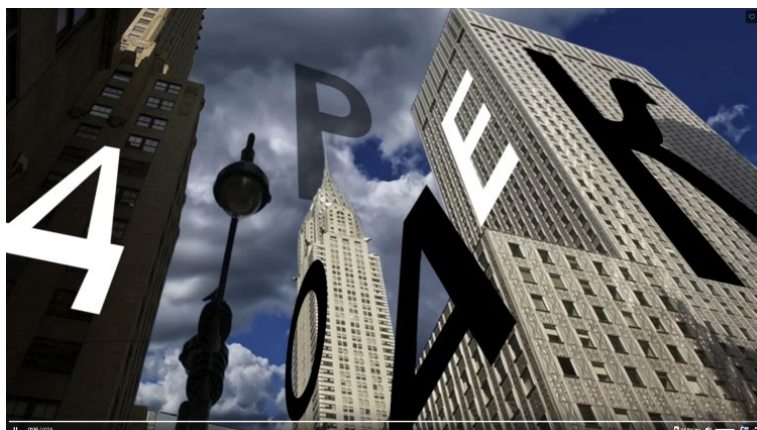


Рис. 4 (Арт-Деко — Крайслер билдинг. Нью-Йорк. 1930 г.). Упражнение выполнила студентка 2 курса Маргарита Погосян



Рис. 5 (Модернизм — Дворец «Алворада». Бразилиа. 1958 г.) Упражнение выполнила студентка 2 курса Маргарита Погосян

Задание можно условно разделить на два блока: исследовательский и проектный. Исследование студенты проводят пользуясь сетью «Интернет», а проектный блок, основанный на художественно-творческой деятельности, выполняется при помощи графических редакторов. Так как «В образовательном процессе освоения профильных дисциплин применение новых технологий стало не просто желанием, а насущной потребностью. В современных условиях практически вся работа дизайнера протекает в цифровой среде» [6, с. 159].

Используя букву, как предмет по масштабу соразмерный архитектуре, обучаемый должен был определить и назвать сходные пластические и пространственные характеристики здания и шрифта. Поэтому можно сказать, что в задании присутствует элемент игры.

В рамках данного задания студенты освоили принципы гармоничного сочетания изображения и шрифта, основанное на понимании конструкции шрифта, его пластических свойств, пространственного строя и исторического соответствия. В процессе выполнения задания бакалавры овладели рядом универсальных и общепрофессиональных компетенций: УК-1, УК-5, ОПК-1, ОПК-4 [7].

Список использованных источников и интернет-ресурсы:

1. Солтан С.Л. / Soltan S.L. Принцип формирования программы обучения студентов высшей школы на кафедре «Графический дизайн» в Национальном институте дизайна // Современный дизайн и проблемы высшей школы дизайна: сборник материалов IX Всероссийской научно-практической конференции с международным участием (19-20 мая 2023 г.) / под общей редакцией: к.п.н. Г.А. Кувшиновой, д.п.н. И.В. Кичевой. — М.: АНО ВО «Национальный Институт Дизайна», 2023. — с. 118-123.
2. Аверьянов В.С., Рощин С.П., К вопросу метапредметности и межпредметных интеграций на занятиях изобразительным искусством / В.С. Аверьянов, С.П. Рощин // Актуальные проблемы и современные тренды науки, культуры, искусства в творческом образовании. — [Под. ред. С.М. Низамутдиновой]. — М.: УЦ Перспектива, Дизайн-образование / Design-education 123 2021. — с. 478–483. Солтан С.Л. / Soltan S.L. Принцип формирования программы обучения студентов высшей школы на кафедре «Графический дизайн» в Национальном институте дизайна // Современный дизайн и проблемы высшей школы дизайна: сборник материалов IX Всероссийской научно-практической конференции с международным участием (19-20 мая 2023 г.) / под общей редакцией: к.п.н. Г.А. Кувшиновой, д.п.н. И.В. Кичевой. — М.: АНО ВО «Национальный Институт Дизайна», 2023. — с. 118-123.
3. Буровкина Л.А., Сидоров Д.В. / Burovkina L.A., Sidorov D.V. Особенности преподавания профильных дисциплин в дизайн-образовании студентов-бакалавров // Современный дизайн и проблемы высшей школы дизайна: сборник материалов IX Всероссийской научно-практической конференции с международным участием (19-20 мая 2023 г.) / под общей редакцией: к.п.н. Г.А. Кувшиновой, д.п.н. И.В. Кичевой. — М.: АНО ВО «Национальный Институт Дизайна», 2023. — с. 66-72.
4. Кликушин Г.Ф. Шрифты: учебник / Г.Ф. Кликушин — Минск: Высшая школа, 1964. — 208 с.
5. Фаворский В.А. Литературно-теоретическое наследие: монография / В.А. Фаворский — Москва: Советский художник 1988. — 588 с.
6. Уткина И.В., Буровкина Л.А. Влияние современных тенденций в сфере дизайна на процесс подготовки высококвалифицированных специалистов // Искусство и образование. 2022. № 3 (137). с. 159-167.
7. <https://fgos.ru/fgos/fgos-54-03-01-dizayn-1015/>

Уманец Ю.В., дизайн

Научный руководитель Севагин Д.П., — профессор кафедры Рисунка и живописи
АНО ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ «НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИНСТИТУТ ДИЗАЙНА»

Umanets Yu.V., design

Scientific supervisor Sevagin D.P., professor of the Department of Drawing and Painting
of the ANO HIGHER EDUCATION "NATIONAL INSTITUTE DESIGN"

ЗНАЧЕНИЕ АКАДЕМИЧЕСКОЙ ШКОЛЫ ДЛЯ ПОДГОТОВКИ ДИЗАЙНЕРА ЛЮБОЙ СПЕЦИАЛЬНОСТИ

THE IMPORTANCE OF ACADEMIC SCHOOL FOR PREPARING A DESIGNER OF
ANY SPECIALTY

Аннотация: статья об актуальности профессиональной академической подготовки студентов прикладных специальностей (дизайнеров всех типов). Здесь затрагиваются некоторые аспекты восприятия действительности и произведения искусства, формирования зрительно-когнитивной конституции, персонального визуального опыта реципиента.

Ключевые слова: дизайн, коммуникация, профессиональная академическая подготовка, субъективность, объективность, зрительно-когнитивная конституция, реципиент.

Abstract: The article about the relevance of professional academic training for students of applied specialties (designers of all types). Some aspects of the perception of reality and a work of art, the formation of the visual-cognitive constitution, and the personal visual experience of the recipient are touched upon here.

Keywords: design, communication, professional academic training, subjectivity, objectivity, visual-cognitive constitution, recipient.

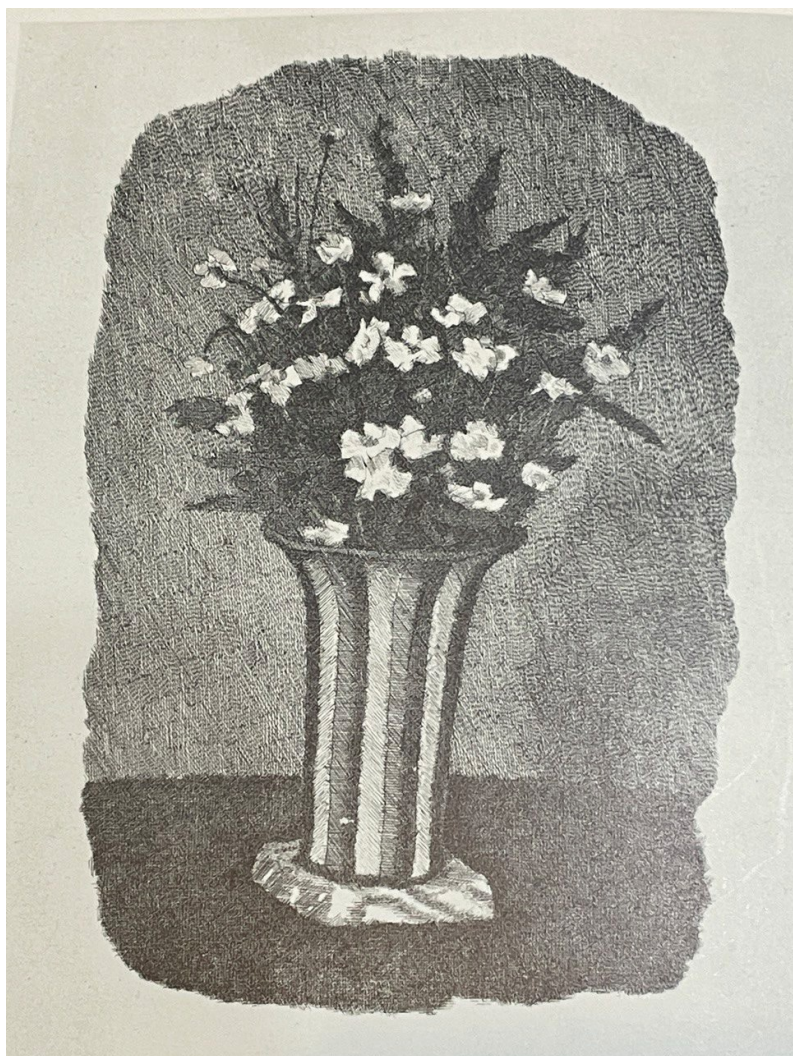
Современная жизнь в постсоветском культурном пространстве устраивается исходя из предельной атомизации общества. Это качество проводится системно и целенаправленно, преследуя в качестве исходного смысла облегчение многих

аспектов управления обществом. Это зафиксировано в пространстве культуры уже на ранних стадиях энтропии советского общества, например в фильме Андрея И «Научная секция пилотов» или в некоторых произведениях Виктора Пелевина и Алексея Иванова. В этой связи субъективность ставится на столь высокий пьедестал, что любая чушь, высказанная как собственное мнение, имеет право на существование, как манифестация этой субъективности. Иметь собственное мнение, каким бы уродливым и чудовищным оно не было, становится если не модным, то обязательным. Так реализуется феномен подмены ценностей, в частности которого здесь нет возможности разобраться. На фоне того, что современная общеобразовательная школа не только не формирует у учащихся понятийного мышления, но скорее борется с ним, мы рискуем уже в обозримом будущем столкнуться с энтропией столь масштабной, что это может поставить социум на грань выживания. Несколько лет назад я присутствовал на лекции по социологии. Помню, как лектор, высказав спорную сентенцию и легко заткнул оппонента из аудитории словами «в этом моя субъективность», при этом не выдвинув никакой серьезной аргументации. Ссылаясь на субъективность, можно оправдать все, что угодно. Содержимое слов не интересно никому — только форма. Это ли не главное завоевание Модернизма?! Субъективность — сомнительный «подарок» нам от западной цивилизации, где искони ее превозносили над истиной. Апофеозом этих процессов стало заседание ВСЦ (Всемирного совета церквей) в 1962 году в Ватикане, где Папой Иоанном XXIII была провозглашена инциклика, суть которой сводилась к сентенции, что истины нет, а есть лишь мнения... Я не тоскую по унификации, но в обозримом финале это может привести к обстоятельствам близким к библейскому «столпотворению». Субъективность становится самоманифестацией, практически разрушая коммуникацию. Очень часто сейчас можно столкнуться с редкой формой безответственности (даже от представителей старшего поколения), когда человек, изрекая нечто, как истину в последней инстанции, ничуть не заботится, что это всего лишь оценочное суждение, не имеющее никакой ценности, кроме субъективной. Таким образом субъективность разобщает людей, способствует атомизации социума, разрушает коммуникацию.

Наряду с тем, что коммуникация является важнейшей функцией дизайна любой принадлежности, вопрос о субъективности выглядит, на мой взгляд, особенно остро. Ведь дизайн по сути — *оформление коммуникации*. И субъективность с этих (социокультурных) позиций есть неприкрытое зло.

Субъективность в дизайне является пустой, бессмысленной декларацией, выходкой, антрашэ.

Выше мы выяснили что способствует разрушению коммуникации. Но вопрос о том, что обеспечивает коммуникацию, что делает графическое высказывание ясным и понятным большинству в целевой аудитории остается открытым. Совершенно очевидно, что только апеллируя к объективности, к миру реальной, повседневной визуальности, дизайнер может выстроить ценный коммуникационный (графический) канал связи с реципиентом и донести до него целевое высказывание (месседж), сформулированное заказчиком. Именно реальный видимый (визуальный) мир является тем мостом между дизайнером/заказчиком и реципиентом (потенциальным потребителем), который и есть тот целевой пункт графической коммуникации. На этом вопросе следует заострить внимание. Всем известны слова замечательного советского ученого историка-этнографа Л.Н. Гумилева о значении вмещающего ландшафта в формировании этноса. Этот тезис легко экстраполируется на формирование зрительно-когнитивной конституции как отдельного индивида, так и общества в целом. Зрительно-когнитивная конституция и есть та опора, с которой взаимодействует любая графическая коммуникация. И формируется она под воздействием (в терминах Л.Н. Гумилева) *вмещающего ландшафта*, то есть реального визуального мира в раннем детстве, до формирования второй сигнальной системы (до 4/5 лет). Поэтому любые неточности, не отождествление, небрежность в фиксации в изображении объектов (мотива) конкретной визуальности, приведут к разрушению коммуникации, либо к ее искажению. Сумма зрительных впечатлений накапливается в сознании человека всю его жизнь и образует его зрительный (визуальный) опыт. К нему и обращается дизайнер через графическую коммуникацию. Поэтому любое несоответствие объективной визуальности в ткани графического высказывания приводит к нарушению, искажению коммуникации. Отсюда необходимость в обширной академической практики в подготовке дизайнера любого профиля.



[1]

Ибо неточности в рисовании (в подборе фото, фотомонтаже), неспособность дизайнера нарисовать (написать) предмет (мотив) в нужном ракурсе, с верной позиции относительно линии горизонта, в нужном (конкретном) состоянии освещенности и общего рефлекса, опять же приведут к нарушению коммуникации (автор будет просто неверно понят), то есть к энтропии основной, системной функции дизайна. Давайте разберемся как происходит этот резонанс (связь) с сознанием

реципиента. В связи с этим интересны обстоятельства восприятия графического листа Дж. Моранди (1932_Жасмины в полосатой вазе). Глядя на этот гениальный офорт, невольно ощущаешь глянцеви́то-темную зелень листы́ этого растения. То есть картинка, напечатанная в один прогон, одной (черной!) краской провоцирует хроматические ощущения. Художник настолько точно попал в тон, что при восприятии графического листа возникают живописные ощущения. Если бы автор на волосок ошибся — все пропало бы. Здесь работают законы, на мой взгляд, мистического порядка. Дело в том, что по словам замечательного русского богослова, библииста Е.А. Авдеенко: произведение искусства *«не несет позитивную информацию, а провоцирует ее в сознании реципиента»*. [2] Здесь огромное значение имеет условность изображения, ибо натуралистичный образ самодостаточен и не способен выстроить связь с сознанием потребителя. Отсюда ясно, что графическое высказывание (любого типа) не подменяет собой, объект изображения, а возбуждает в сознании реципиента собственный зрительный опыт, тем самым вступая в резонанс с его сознанием. *«Если выразительность составляет основное содержание восприятия в повседневной жизни, то еще в бо́льшей мере это характерно для видения мира художником. Для него экспрессивные свойства [модели] являются средствами коммуникации»*. [3] И от того насколько точно и верно дизайнер (художник) способен воспроизвести предмет (мотив) в любых его качествах (конструкция, пятно, ракурс, тон, фактура, цвет...), настолько прочно формируется связь (резонанс) с сознанием реципиента. В этой же связи представляют интерес описание обстоятельств первой встречи Великого Князя К.К. Романова со знаменитым шедевром кисти А.И. Куинджи (1882_Лунная ночь над Днепром) (приводится по воспоминаниям И.С. Тургенева). *«Я как бы замер на месте. Я видел перед собой изображение широкой реки; полный месяц освещает ее на далекое расстояние, верст на тридцать. Я испытывал такое ощущение, выходя на возвышенный холм, откуда видна величественная река, освещенная луной. Захватывает дух, не можешь оторваться от ослепляющей, волшебной картины, душа тоскует. На картине Куинджи все это выражено, при виде ее чувствуешь то же, что перед настоящей рекой, блестящей ярким светом посреди ночной темноты»*. Выделенный полужирным курсив, как-бы фиксирует сдвиг в восприятии. До какого-то момента зритель фиксирует свое присутствие

перед картиной, но в какой-то момент актуализируется его персональный зрительный опыт. И человек ощущает себя не перед картиной, а перед реальным ландшафтом, который, наверное, он когда-то наблюдал, а теперь картина спровоцировала и активизировала персональный зрительный опыт. Здесь отчетливо видно, как изображенный мотив срабатывает как триггер и возбуждает те области сознания, где фиксирована эта информация. Этот триггер активизирует собственную визуальную активность, которая и обеспечивает целевой резонанс. Такого рода резонанс часто называют катарсис. В практике другого видного русского художника Н.П. Крымова был такой случай. Он писал некий мотив, где в кустах у берега фигурировал какой-то темный предмет, который художник никак не мог разглядеть (опознать), и он просто проложил его плотным пятном, точно попав в тон. — Насколько точно? — Настолько, что позже, зашедший в мастерскую знакомый Николая Петровича, увидев этюд, опознал в нем свою лодку (в качестве того самого пятна)! А ведь автор даже не знал, что он изобразил. Далее Николай Петрович указывает: *«можно было бы подумать, что при таком взгляде на живопись она будет скучна и однообразна — все начнут писать одинаково и не станет оригинальных художников. Но это не верно. Наоборот, подлинная оригинальность появляется тогда, когда художник о ней не думает»*. [4] Интересно также привести пример подобного воздействия на реципиента из области литературы. У М.А. Шолохова в «Тихом Доне» встречается такое короткое описание: *«обезображенная безлюдьем тропинка»*. Эта краткая емкая фраза действует точно также на реципиента, как работы Моранди, актуализируя личный опыт читателя (в данном случае). Какие простые слова, но сколько в них мудрости, наблюдательности и как деликатно художник обращается к личному опыту человека, не подавляя, а наоборот, активизируя его. Отсюда видно, что вовсе не субъективность, а как раз степень объективации определяет решающую роль в факте каждой конкретной состоявшейся коммуникации. Способность ясно, внятно, адекватно изображать реальность нарабатывается только в процессе академической регулярной практики рисунка и живописи. Без этого невозможно подготовить грамотного дизайнера (художника). Уместно еще привести цитату замечательного европейского физиолога, художника Р. Арнхейма.

Он говорил: *«сущность произведения искусства заключается в том, что проявляется в самой зрительно воспринимаемой модели»* [5].

Поэтому так важно формировать у студентов художественных ВУЗов прикладных специальностей навыки уверенного академического рисования и письма с натуры, дабы в будущем устранить сбои в графической коммуникации с реципиентом. Значение академической практики при подготовке дизайнеров самых разных направлений трудно переоценить.

Список использованных источников:

1. Приводится по изданию каталога Дж. Моранди — 1973, Москва, апрель-май
2. Е.А. Авдеенко «Значение символического мышления в современной культуре», Москва, 1995, не издано
3. Р. Арнхейм «Искусство и визуальное восприятие» — 2012, изд. Архитектура-С, Москва
4. «Н.П. Крымов. Художник и педагог» — 1989, Москва, Изобразительное искусство»
5. Р. Арнхейм «Искусство и визуальное восприятие» — 2012, изд. Архитектура-С, Москва

Е.Ю. Усенкова, Автономная некоммерческая организация высшего образования
«Национальный институт дизайна», г. Москва

E.Y. Usenkova, Autonomous non-profit organization of higher education, National
Institute of Design, Moscow

О МЕТОДАХ ОБУЧЕНИЯ, АКТИВИЗИРУЮЩИХ МЕХАНИЗМЫ ЗАПОМИНАНИЯ ТЕОРИИ ИСКУССТВА

ON TEACHING METHODS THAT ACTIVATE THE MECHANISMS OF
MEMORIZATION OF ART THEORY

Аннотация: Публикация посвящена проблеме активизации механизмов памяти у студентов при изучении ряда дисциплин творческого цикла. В статье приводятся краткие характеристики методов и примеры применения современными педагогами некоторых педагогических методов обучения для освоения и запоминания большого объёма теоретического материала.

Ключевые слова: педагогические технологии, методы обучения, активизация механизмов памяти, графический конспект, изучение теории искусства.

Abstract: The publication is devoted to the problem of activating memory mechanisms in students when studying a number of disciplines of the creative cycle. The article provides brief characteristics of the methods and examples of the use by modern teachers of some pedagogical teaching methods for mastering and memorizing a large amount of theoretical material.

Keywords: pedagogical technologies, teaching methods, activation of memory mechanisms, graphic abstract, study of art theory.

Механизму запоминания психологами отводится особое место среди разных функций человеческого мозга. Его характеризуют как непрерывный процесс «самоорганизации» индивидуального человеческого опыта. Память относится к сфере формирования личности, реконструируя, организуя и соединяя в единое

целое весь внутренний опыт человека. Таким образом, являясь психологическим механизмом организации всей системы индивидуального опыта человека, память выступает необходимым условием успешной деятельности.

Основная деятельность обучаемого – приобретение знаний, умений и навыков в ходе учебного процесса, и ключевую роль в этом процессе играют механизмы запоминания, определяемые качеством изложения учебной информации. Современные педагогические технологии, используемые преподавателями теоретических дисциплин, представляют собой набор методов обучения, применяемых для наиболее полного достижения поставленных учебных задач. При изучении теоретических и ряда практических дисциплин в учреждениях высшего образования в первую очередь применяются классические методы: репродуктивный (традиционное обучение, построенное на передаче информации в готовом виде, на основе ранее полученных знаний); информационно-рецептивный (та или иная учебная информация, передаваемая студенту и сохраняемая в его памяти).

Преподавателями практических и теоретических курсов используется активный метод обучения – метод проблемного изложения. Его суть заключается в постановке перед обучаемыми проблемы, формулировке познавательной задачи (ещё до получения учебной информации), и, затем, используя различные подходы, преподаватель показывает способы её решения. Педагоги высшей школы хорошо знают эффективность проектного метода, в процессе которого студенты осуществляют самостоятельное планирование и разработку нескольких проектных решений в ходе создания конкретного творческого продукта. Проектный метод, предполагающий самостоятельную подготовку доклада, включающего презентационный материал по теме исследования, может быть полезным в качестве внутри семестровой оценки уровня знаний.

На разных курсах может быть использован метод игровых и соревновательных технологий, активизирующих механизмы запоминания. Н.М. Сокольников в труде «Методика преподавания изобразительного искусства» указывает на необходимость введения в структуру образовательного курса проверку качества знаний игровыми приёмами «Угадай-ки» [1]. В качестве определения уровня усвоения знаний, студентам предлагается определить время создания объекта по характерным признакам стиля, используя примеры шедевров декоративно-прикладного искусства, скульптуры и живописи, созданные художниками разных исторических эпох.

Обширным теоретическим разработкам в области свойств и способов активизации памяти мы обязаны выдающемуся советскому психологу, создателю «деятельностного подхода» в психологии С.Л. Рубинштейну. Учёный разделил память на ряд процессов: запоминание и последующее узнавание (воспроизведение). Характеризуя память как свойство психики человека, он указывал, что отражение и воспроизведение прошлого в памяти не пассивно, оно включает отношение личности к воспроизводимому. Процесс запоминания Рубинштейн определял, как специфический и сознательный процесс мышления, зависящий от внимания, интересов и эмоции: «Избирательный характер памяти выражается в том, что мы запоминаем по преимуществу то, что для нас значимо, интересно. Запоминание становится сознательным, преднамеренным актом, сознательной фиксацией достигнутого в настоящий момент познания действительности в целях использования его в будущей практической или теоретической деятельности ...» [2, С. 257].

Запоминание – это процесс сохранения в памяти ярких впечатлений, полученных от явлений действительности и определённых объектов. Существует два вида запоминания – непроизвольное и произвольное. Непроизвольное запоминание (возникающее само собой), не требующее усилий, обычно своеобразно, подвижно и красочно. Его длительность и прочность определяется интересом и, как правило, в ходе обучения связано с будущей профессиональной деятельностью студентов, так как расширяет их кругозор, знания, представления и опыт [3].

Произвольное запоминание является сознательным действием, на котором основывается вся учебно-практическая деятельность обучающихся. Наиболее качественным считается осмысленное запоминание, основанное на понимании логических связей между явлениями. По мнению психологов, прочность такого запоминания во многом определяется характером и свойствами личности, глубиной и широтой интересов студентов. Однако существуют проверенные на практике механизмы для осмысленного и качественного запоминания практического и теоретического материала, например, смысловая группировка материала. Механизм группировки прост – материал разбивают на блоки или темы, в которых определены наиболее значимые явления или этапы (например, исторические стили), затем блоки соединяются в один образовательный курс. Аналогичное деление материала в таких дисциплинах, как «История декоративно-прикладного искусства», «История костюма и кроя», «История домов моды» и пр., позволяет быстрее осмыслить, прочно закрепить знания и поддерживать активную

работу мысли на всех этапах изучения теоретического материала [4]. Прочность запоминания теоретического материала зависит также от повторения пройденных и уже известных основ и правил, усложнения и разнообразия учебной информации, происходящих из семестра в семестр.

Тенденцией современной педагогики является превалирование визуальной информации – это такие наглядные пособия, как мультимедиа, анимация, видео, нейросети. Для визуализации теоретического материала, предназначенного для быстрого и качественного запоминания, педагог может использовать программы для самостоятельного создания презентаций или воспользоваться обширными библиотеками, предоставляемыми образовательными онлайн-платформами, такими, как МЭШ (Московская электронная школа), РЭШ (Российская электронная школа) и образовательный интернет-проект Инфоурок. Однако, чтобы разнообразить процесс обучения и главное – закрепить полученные знания, следует использовать и хорошо зарекомендовавшую себя, забытую в наши дни педагогическую технологию, мощно активизирующий память – метод графического конспекта.

Учёный в области теории педагогики И.П. Подласый в учебнике «Педагогика» выделяет следующую дидактическую закономерность: «Обучение путём «делания» в шесть-семь раз продуктивнее обучения путём слушания» [5, С. 432]. В классическом труде российского учёного-педагога, разработчика учебных программ, пособий, учебников и методик по изобразительному искусству В.С. Кузина представлено описание работы учеников с натуры и по памяти. Вначале ученик наблюдает объект в течение пятнадцати минут, потом рисует его по памяти, пользуясь только тем образом, который запомнил. Далее он выполняет рисунок с натуры, а потом ещё раз по памяти. Последний рисунок выглядит явно лучше первого [6, С. 145-147]. Подобный метод работы можно применять и в изучении теории искусства. Механизм запоминания основан на изучении схемы объекта и названия деталей, а затем зарисовки данной схемы по памяти. Сверка полученного изображения с оригиналом, уточнение и исправление ошибок – надёжный способ усвоения средствами выявления внутренних взаимосвязей и структуры изучаемого.

Усвоение информации в визуальной форме проходит быстрее и качественнее, так как систематизация и выделение главного в подобном методе уже сделаны преподавателем. Студенты хорошо воспринимают грамотно выполненную педагогом визуализацию теоретического материала, но более качественный результат запоминания даёт самостоятельная визуализация информации в виде

быстрых рисунков в конспекте лекций. Мысленная визуализация также является одним из приёмов мнемотехники (мнемоники) – технологии, значительно облегчающие запоминание объёмной информации.

Мнемоническое запоминание построено на основе визуализации объектов. Это образное конспектирование, в ходе которого даже самые абстрактные понятия получают визуальные воплощения в памяти. Однако для того, чтобы у студента возникла ассоциация и сформировались необходимые нейронные связи, образы, передаваемые в ходе лекции, должны быть объёмными и яркими. Так в процессе донесения до студентов объёмного теоретического материала, можно превратить репродукционный метод в метод частично-поисковый или даже исследовательский. В графическом конспекте студенты самостоятельно анализируют и выделяют самые характерные черты изучаемого визуального материала. Этот метод подходит особенно для студентов младших курсов, так как опирается на то, что видимо глазами и не требует специальных знаний. Предложенным методом можно фиксировать, например, отличия объектов разных художественных стилей. Студенты вовлекаются в анализ особенности формы, конструкции и декора, композицию и состав исследуемого объекта. Зарисовки в конспекте лекций студентов легче запомнятся, так как будут структурированы [7].

Анализ научных работ по вопросам изучения теории искусства, позволил сделать вывод об интересе современных учёных к проблеме механизма запоминания. Изучение литературы позволяет сделать вывод о возможности стимулирования памяти студентов, как необходимом условии получения профессиональнозначимых качеств. Запоминание студентов становится сознательным, если деятельность эмоционально насыщена и сопряжена с потребностями и интересами личности. Условием активизации механизмов памяти в ходе освоения теоретических знаний является рациональная организация учебного процесса с использованием комплекса современных и классических педагогических технологий, включающих психологические приёмы и современные средства визуальной коммуникации.

Список использованных источников:

1. Сокольникова, Н.М. Методика преподавания изобразительного искусства: учебник для студ. учреждений высш. образования / Н.М. Сокольникова. – 8-е изд., стер. – М.: Академия, 2017. – 256 с.

2. Рубинштейн, С.Л. Основы общей психологии / С.Л. Рубинштейн. – СПб.: Питер, 2003. – 713 с: ил. – (Серия «Мастера психологии»).
3. Усенкова, Е.Ю. Значение самосовершенствования в профессиональной конкурентоспособности выпускников вузов в условиях информатизации. Вестник Российского университета дружбы народов: Научный журнал. Серия «Информатизация образования». – М.: Изд. Российского университета дружбы народов, 2016. – N 2. – С. 113-117.
4. Усенкова, Е.Ю. К вопросу конкурентоспособности выпускников творческих вузов. Вестник Российского университета дружбы народов: Научный журнал. Серия «Информатизация образования». – М.: Изд. Российского университета дружбы народов, № 3, 2011. – 98 с., С. 54-61.
5. Подласый, И.П. Педагогика: учебник для вузов / И.П. Подласый. – 3-е изд., перераб. и доп. – Москва: Юрайт, 2024. – 575 с.
6. Кузин, В.С. Психология / Под ред. Б.Ф. Ломова Учебник. 2-е изд., перераб. и доп. М.: Высш. Школа, 1982. – 256 с., ил.

ИССЛЕДОВАНИЕ ИНТЕГРАЦИИ ЦИФРОВЫХ И АНАЛОГОВЫХ СРЕДСТВ ХУДОЖЕСТВЕННОЙ ВЫРАЗИТЕЛЬНОСТИ КАК СРЕДСТВА РАЗВИТИЯ КРЕАТИВНОСТИ СТУДЕНТОВ

RESEARCH OF THE INTEGRATION OF DIGITAL AND ANALOG MEDIA OF ARTISTIC
EXPRESSION AS A MEANS OF DEVELOPING STUDENTS' CREATIVITY

Аннотация: В статье затрагиваются различные аспекты целенаправленной активизации творческого поиска в области интеграции цифровых и аналоговых средств выразительности. В процессе обучения творческий мультимедийный проект реализуется как целое, которое обладает комплексными свойствами. Это способствует обогащению арсенала творческого поиска обучающихся и развитию различных качеств их креативного мышления.

Ключевые слова: креативность, гибкость, аналоговые средства, мультимедиа, шрифтовая композиция, титры, искусство, дизайн, методика преподавания, визуализация.

Abstract: The article touches on various aspects of the targeted activation of creative search in the field of integration of digital and analog means of expression. During the learning process, a creative multimedia project is implemented as a whole, which has complex properties. This helps to enrich the arsenal of students' creative search and develop various qualities of their creative thinking.

Keywords: creativity, flexibility, analogue means, multimedia, font composition, captions, art, design, teaching methods, visualization.

Умение разрабатывать интересные идеи и ярко их реализовать, становится большим конкурентным преимуществом современного специалиста в области графического дизайна. Обучение студентов умению творчески подходить к решению учебных задач является на данный момент одной из важнейших задач, стоящих перед дизайн-образованием. В связи с этим, современному педагогу приходится все большее внимания уделять развитию творческого мышления студентов. На занятиях он должен ставить перед ними целый комплекс задач, предполагающих развитие различных его художественно-практических компетенций [1].

Одной из дисциплин, позволяющих плодотворно осуществлять работу данным направлением, является «Художественные практики в графическом дизайне». Данный предмет позволяет создать условия для совмещения цифровых и аналоговых средств выразительности (созданных вручную) с их последующей интеграцией в мультимедийном проекте.

Рассмотрим более подробно, каким образом, в рамках данной дисциплины может осуществляться развитие таких качеств творческого мышления как гибкость, широта и скорость.

Гибкость определяется как «способность переходить от одного способа действия к другому. В отличие от ригидности и вязкости мышления гибкость позволяет делать большое количество вариантов решения одной и той же задачи» [2, с. 240]. На занятиях, развитие гибкости может осуществляться за счет интеграции различных приемов и техник графики как в аналоговой, так и в цифровой манере исполнения. В ходе графической интерпретации образа с помощью совмещения цифрового и рукотворного изображения возникает большая вероятность появления интересной концепции, общего стиля и направления для дальнейшей проектной деятельности. Данный подход апробирован нами на примере создания концепции вступительных титров.

В ходе практической работы мы выделили три основных алгоритма интеграции средств выразительности:

1. первый вариант, когда аналоговое изображение является основным выразительным решением, а цифровое оформление дополняет его, осуществляя функцию коррекции и постобработки;
2. второй, предполагает равноправное значение аналогового и цифрового решения, при котором их комбинирование и интеграция приводит к

синергии;

3. в третьем случае, аналоговый художественный приём становится отправной точкой для осуществления экспериментов по его имитации исключительно цифровыми средствами;
4. в четвертом случае, цифровой художественный приём становится отправной точкой для осуществления экспериментов по его трансформации и интеграции в рукотворную композицию.

Используя различные алгоритмы поиска образного решения, студенты не только изучают приемы интеграции различных средств выразительности, но также развивают дифференцированное восприятие визуальных характеристик образов в статике и динамике. Практика показала, что в процессе многогранной разработки графической темы разными, порой инверсионными способами, студенты осознают нелинейность творческого поиска и его постоянное обогащение. Они видят, что чем больше вариантов взаимодействия различных техник они знают и умеют использовать, тем больше шансов для появления у них яркой и свежей идеи.

Также в ходе изучения художественных практик большое значение имеет развитие широты креативного мышления обучающихся. Широта определяется как «способность устанавливать связи между отдаленными явлениями и предметами» [2, с. 241].

Комплексный подход к решению учебно-творческих задач в области дизайна является сегодня одним из базовых постулатов дизайн-образования. Организация учебного процесса предполагает решение задач как в области профессиональных технологий, так и в области профессиональной культуры [3].

В ходе создания мультимедийного проекта, такого как проектирование вступительных титров, перед студентами также стоит задача – объединить знания в области выразительности художественной композиции с навыками которые относятся к шрифту. Речь идет о различных способах применения шрифта в динамичной композиции мультимедийного проекта. Так как любая надпись имеет определенную динамику и последовательность и развернута не только в пространстве, но и во времени, шрифт, фактура и графика должны рассматриваться как части одного целого. Умение увязать шрифт с графическим наполнением различного характера – плоскостным, объемным пространственным развивается в процессе многогранного использования шрифтовых решений. Особенности выбранного студентом жанра фильма, к которому делаются титры

направляет его внимание на поиск графической метафоры, способствующей интеграции всех составляющих проекта. Так, шрифт в титрах, может быть, определенными приемами (двойная экспозиция и т.п.) выведен из плоскости и помещен как бы прямо в изобразительное пространство рисунка в сцене. Художественно осмысленные противопоставления объема и плоскости, статики и динамики, формы и контрформы, изучаемые на дисциплине художественные практики, на наш взгляд, позволяют активно развивать широту креативного мышления студентов.

Третьим ключевым качеством креативного мышления является скорость. Скорость проявляется в легкости генерации разнообразных идей.

По мнению Бент Б. Андерсена большое значение в учебном процессе имеет навык осуществления рефлексии на всем протяжении учебного процесса с фиксацией временных характеристик выполнения различных этапов [4]. Умение рассчитывать время, быстро принимать решения и следить за таймингом, также очень эффективно развивается в ходе интеграции аналоговых и цифровых средств выразительности. На наш взгляд, данный вопрос очень интересен и требует дальнейшего изучения. В данном ключе мы имеем большой диапазон временной реализации тех или иных упражнений. Некоторые из заданий быстрее осуществляются от руки чем на компьютере, некоторые же напротив, сделать без цифровой обработки практически невозможно.

В рамках дисциплины «Художественные практики в графическом дизайне» можно осуществлять следующие варианты развития этого качества креативности:

1. тренировать навык выполнения упражнений на развитие воображения в четко обозначенное время;
2. отрабатывать навык учета времени в ходе фиксации графических эффектов в процессе подготовки видео-футажей;
3. отрабатывать навыки по настройке графиков скоростей у движущихся объектов в кадре, что также позволяет широко и гибко подойти к пониманию скорости.

Таким образом, можно сделать вывод, что все основные качества креативного мышления, так необходимые современным специалистам в области дизайна, могут успешно тренироваться при постановке четких задач по интеграции различных средств композиционной выразительности.

Список использованных источников:

1. Ковешников, П. А. Художественно-проектная компетенция бакалавров дизайна: сущность, структура и содержание / П. А. Ковешников // Ученые записки Орловского государственного университета. – 2016. – № 1(70). – С. 185-189.
2. Ермолаева-Томина Л.Б. Психология художественного творчества. Учебное пособие для вузов. - Академический Проект, 2003.-304 с.
3. Хабибова, А. С. Комплексная подготовка специалистов в области графического дизайна с учетом различных аспектов мультимедийного проектирования / А. С. Хабибова // Современный дизайн и проблемы высшей школы дизайна : IX Всероссийская научно-практическая конференция с международным участием, Москва, 19–20 мая 2023 года. – Москва: АНО ВО «НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИНСТИТУТ ДИЗАЙНА», 2023. – С. 130-134.
4. Андресен, Бент Б. Мультимедиа в образовании: Multimedia in education: специализированный учебный курс / Бент Б. Андерсен, Катя ван ден Бринк; Орг. объедин. наций по вопросам образования, науки и культуры, _ Москва: Ин-т ЮНЕСКО по информ. технологиям в образовании: Обучение-сервис, 2005. _ 215 с.

ГЛАВА 2

«ДИЗАЙН-ПРОЕКТИРОВАНИЕ»

CHAPTER II «DESIGN-ENGINEERING»

Автор: М. М. Соркин. Соавтор: Е. И. Торканивская, В. М. Макарова
Национальный Институт Дизайна, г. Москва

Author: M. M. Sorkin Co-author: E. I. Torkanivskaya, V. M. Makarova National Institute
of Design, Moscow

КОНЦЕПТУАЛЬНАЯ ГРАФИКА АВТОРСКИЙ КУРС

CONCEPTUAL GRAPHICS. AUTHOR'S COURSE

Аннотация: Концептуальная графика – это инструмент изучения пластических характеристик объекта исследования, обеспечивающий поиск образного решения задачи. Концептуальная графика представляет собой полигон отработки изобразительных средств широкого диапазона материалов и инструментария, как «средства доставки» проектного решения. Концептуальная графика – это высокое ремесло, владение которым, делает возможным реализацию целого спектра задач: от креативных поисков до воплощения проекта.

Ключевые слова: формат, размер, структура листа, проектное пространство, задача – время – средство, «а что будет, если...?», сюжет – тема.

Abstract: Conceptual graphics are a tool for studying the plastic characteristics of the object of study, providing a search for an imaginative solution to the problem. Conceptual graphics is a testing ground for visual means of a wide range of materials and tools, as a "means of delivery" of a design solution. Conceptual graphics is a high craft, the mastery of which makes it possible to implement a whole range of tasks: from creative searches to the implementation of the project.

Keywords: format, size, sheet structure, project space, a task – a time – a means, "what happens if ...?", plot – a theme.

Главная задача данного авторского курса «Концептуальная графика» определяется основными критериями профессионального становления дизайнера. Учащиеся знакомятся с базовыми принципами графики, с языком реализации идеи проекта, следование которым обеспечит успешное вхождение в профессию. Настроенность на поиск, умение выбирать и готовность нести профессиональную ответственность за свой выбор – эти качества помогут находить образные решения поставленных задач в короткие сроки, получить навыки по организации

трехмерного и виртуального пространства, прийти к осознанию взаимной обусловленности рациональных и эмоциональных компонентов идеи проекта. Курс помогает формировать особенности мировоззрения дизайнера, работающего в различных сферах дизайна. С первых же занятий слушателям предлагаются задачи, решение которых предполагает активную авторскую позицию, вовлеченность в процесс генерирования и реализации идей. Это целая система взаимодополняющих друг друга навыков, понятий, компетенций.

Профессиональная деятельность современного дизайнера предполагает необходимость грамотно ставить перед собой цель, обладание специфическими знаниями и умением ими пользоваться в зависимости от поставленной задачи.

При всем многообразии направлений и специфик дизайн-проектирования, все они базируются на фундаментальных позициях, составляющих суть профессии дизайнера.

«Концептуальная графика» - дисциплина, которая с первых шагов прививает основы профессионального мировоззрения, воспитывает умение из разрозненных деталей, свойств, явлений создавать стройную систему, поддерживать сложное комплексное целое.

Ряд специальных задач и упражнений имеют целью активное погружение в основную профессиональную парадигму: «Задача - Время - Средство». Уже с первых минутных набросков прививается отношение к листу как к проектному пространству, а к модели, как к структурирующему фактору.

Очень важным представляется приобщение к позиции: «Критерий оценки работы учащегося – это соответствие поставленной задаче».

На занятиях воспитываются необходимые в профессии дизайнера качества: умение анализировать исходную ситуацию, находить основную идею проекта, работать с деталью, не нарушая целостной структуры композиции.

Первые шаги в профессии немислимы без владения целым арсеналом изобразительных средств, позволяющих за очень короткое время визуализировать варианты проектных предложений.

Основная цель:

- формирование активной личностной позиции, профессионально ориентированной на поиск вариантов и выбор средств реализации проектных решений,
- способствовать осознанию индивидуальной роли в командной работе, быть нацеленными на достижение результата,
- приобщение к общекультурным ценностям и расширение

профессионального кругозора,

- умение читать тексты, сценарии, технические и творческие задания.

Основная задача:

- оснащение слушателей арсеналом профессиональных средств, способствующих на первом этапе визуализации поставленной проектной задачи и многовариантному поиску ее решений,
- осознание механизма превращения идеи в проект, овладение инструментами и материалами, реализующими этот крайне важный шаг дизайн-проекта в сжатые сроки.

Основные блоки программы «Концептуальная графика»

1. Кратковременные наброски модели позволяют на практике сплавить воедино основные параметры: «Задача - Время — Средство». Наброски преследуют аналитические цели: изучение конструкции модели, структуры листа, расширение диапазона графических инструментов и материалов. Уже с секундных (до 30 сек.) набросков прививается отношение к листу, как к проектному пространству. Такой способ восприятия модели помогает считать пропорции, характер и движение модели.
2. Метаморфозы модели. Это фантазийная сторона работы с моделью (объектом) методом внутреннего перепропорционирования и пластической импровизации. С этого момента начинается игра: «а что будет, если...». Пока нет задачи создания персонажа, эта игра приведет к знакомству с изобразительными возможностями, к ассоциативному «узнаванию» и далее к пониманию их применения в условиях поиска проектных решений.
3. Абстрактные композиции. Чуткое отношение к меняющейся структуре графического листа, наблюдение изменения массы, появившегося в листе пятна, его конфигурации и графической трактовки приводит к прочувствованному отношению к изобразительным средствам. Абстрактные композиции инициируют пристальное внимание к окружающей среде и закрепляют способность эмоционального «узнавания» явлений, графического события в малом («весь мир в капельке»).
4. Тонально-фактурная шкала. Исследование возможностей графических инструментов и материалов при фиксированных исходных условиях. Расширение диапазона графической трактовки при близости исходных тональных «модулей-эталонов». Подобно тому, как лингвистической

единицей языка является слово, так в графике – это линия и пятно. Комбинирование этих «единиц» рождает бесконечное многообразие образных интонаций, контрастных и нюансных, тонально-фактурных и колористических.

5. Режиссёрский ряд. Большой цикл работ, нацеленных на игру с параметрами проектного пространства. Исходные параметры этой графической игры: в разных по размеру и формату, тону и фактуре листах, работая только с одной моделью (предметом) и манипулируя масштабом модели в листе, количеством, пространственным положением и возможностью фрагментировать - прийти к многовариантному структурированию этих листов. Результатом является ассоциативное «узнавание сюжетов», каждому из которых потребуется свой, особый визуальный язык, материалы и инструментарий, могущие помочь превращению сюжета в графическую тему.

6. Раскадровки.

- абстрактная
- авторская сюжетная раскадровка
- сценографическая
- сюжетная раскадровка на тему литературного произведения

Последовательное решение этих задач позволяет формулировать сложные пространственно-временные, стилистические и содержательные аспекты проекта. Этому способствует наработанный опыт решения предыдущих задач.

Абстрактная раскадровка – это абстрактная фризловая композиция, имеющая

некую тематическую основу. Авторская сюжетная раскадровка вбирает в себя

навыки, полученные при решении задач «Метаморфозы модели» и

«Режиссёрский ряд». Сценографическая раскадровка – это необходимость использовать только возможности антуража (без персонажей) для нахождения

образной темы литературного сюжета. Сюжетная раскадровка на тему литературного произведения – это опыт решения всех предыдущих раскадровок.

7. Иллюстрации.

Работа над иллюстрацией предполагает умение читать текст, прочувствовать основную нить повествования, его жанровый характер, особенности эпохи и времени событий. Для иллюстратора очень важно ощутить авторскую интонацию и, при этом, найти своё понимание темы литературного произведения, научиться быть соавтором со своим графическим языком.

Решение этого ряда задач предполагает знакомство и овладение некоторыми принципами типологического смыслообразования:

- метафора - переносное значение
- аллегория - иносказание
- гипербола - преувеличение
- гротеск - заострение, эксцентрика.
- персонификация архетипа, создание персонажа
- графическая визуализация смыслов

Создание графических композиций и иллюстраций невозможно без понимания разницы понятий сюжета и темы. Основными вопросами становятся не «что?», а «о чём?» и «как?». И только тогда можно говорить, что учащийся освоил необходимый уровень знания графической композиции.

Практические навыки выпускника курса. Получаемые компетенции.

- основы мировоззрения профессионала-дизайнера.
- точное понимание задачи и поиск адекватных ей средств достижения цели.
- целостное восприятие проектного пространства, умение его структурировать, выстраивать иерархии смысла, ритмически точно организовывать «кулисное» воздействие на зрителя, пользователя, заказчика.
- генерирование многовариантных предложений и умение работать над рекомендуемыми вариантами
- способность быстро и лаконично визуализировать основные идеи проекта.
- освоение и целесообразное использование широкого диапазона изобразительных средств, материалов и инструментария.
- обретение стержневых навыков, позволяющих в дальнейшем применять их в различных областях дизайнерской профессии

Курс «Концептуальная графика», а также курсы «Основы композиции в графическом дизайне» и «Объёмно-пространственная композиция» легли в основу программы подготовительных курсов. Это триединство является необходимым и, по мнению автора, достаточным при подготовке абитуриентов для дальнейшего обучения по специальностям кафедр: «Графический дизайн», «Средовой дизайн» и

«Дизайн костюма».

Анדרжанова А.И., магистрант, Национальный Институт Дизайна

Anderzhanova A.I., master's student, National Design Institute

ОРИГАМИ В ДИЗАЙНЕ КОСТЮМА

ORIGAMI IN COSTUME DESIGN

Аннотация: Оригами, как искусство складывания бумаги, вдохновляет дизайнеров во многих отношениях. Они переосмысливают этот принцип, используя новые материалы и техники. Будь то мода, архитектура, графика или дизайн продукта, идея заключается в создании футуристичных 3D-эффектов из простых геометрических форм.

Ключевые слова: оригами, бумага, костюм, дизайн костюма, складки, геометрия, трансформация, 3D - объект.

Abstract: Origami, the art of paper folding, inspires designers in many ways. They are rethinking this principle using new materials and techniques. Be it fashion, architecture, graphics or product design, the idea is to create futuristic 3D effects from simple geometric shapes.

Keywords: origami, paper, costume, costume design, folds, geometry, transformation, 3D object.

Считается, что оригами пришло из Японии, где изначально использовалось в декоративных и церемониальных целях. Например, пара бабочек-оригами использовалась в качестве украшения на синтоистской свадьбе, чтобы символизировать прекрасную жизнь пары. Оригами происходит от двух японских слов: ори (сложенный) и ками (бумага). Переход от термина «ориками» к «оригами» вошел в обиход в 1880 году. Это древнее японское искусство складывания бумаги с годами становилось все более сложным. Применение принципов оригами распространилось на дизайн костюма, мебели, домашний декор, архитектуру, искусство инсталляции, проектирование робототехники, инженерные и медицинские решения [3].

Концепция оригами была частью моды на протяжении многих десятилетий, появляясь в дизайне одежды, в частности, в виде складок. В этом отношении пионерами моды на оригами являются японские дизайнеры, которые оказали

огромное влияние на мировую моду восьмидесятых, бросив вызов устоявшейся западной эстетике. Отвергнув тогдашнюю одержимость осознанием тела, будь то в терминах цветов, форм или тканей, они изобрели совершенно новый язык. Дизайнеры от Джуньи Ватанабэ до Рей Кавакубо включили принципы оригами в свои проекты, сохранив при этом его функциональную составляющую. Техника оригами была радикально изменена благодаря созданию новых технологий в дизайне костюма и технологическим достижениям в текстильной промышленности. Она стала более концептуальной и более близкой к нематериальному и сложному измерению алгоритмической логики [4].

Самым известным японским дизайнером, сделавшим моду оригами своей визитной карточкой, является сам «король складок» - Иссей Мияке. Он начал экспериментировать с плиссировкой ещё в 1988 году и в 1993 году запустил линию «Pleats Please». Для своей весенне-летней коллекции 1995 года он представил одежду с гипертрофированными складками из плиссированных деталей (рис. 1, 2). Мияки мастерски сочетает восточные элементы с современным пошивом и с тех пор завоевал международное признание. Он описывает моду на оригами как «постоянный поиск средств, с помощью которых идеи воплощаются в реальность».

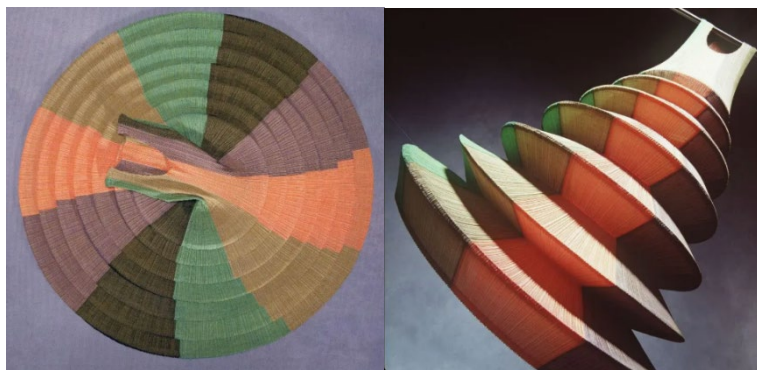


Рисунок 1,2 – Коллекция Issey Miyake, лето 1995 г.

В 2010 году в рамках исследовательских работ экспериментальный цеха Reality Lab, Мияке запустил линию одежды «132 5. Issey Miyake». Концепт состоит из серии одежды, которая преобразуется из двухмерной геометрической формы в трехмерную. Источником вдохновения для модельера служат работы ученого

Джуна Митани, который создает трехмерные структуры путем складывания плоских материалов. Для трехмерного моделирования дизайнер использует компьютерную программу, разработанную Митани. Путём математических исследований она позволяет создать геометрические фигуры, содержащие трехмерные формы с симметричной осью.

Также одним из результатов их исследований стал материал, полученный компанией Teijin Limited в результате химической переработки путем измельчения, плавления и прядения нитей из полиэтилентерефалата. Это полиэфирное волокно используется для изготовления всей одежды данной линии.

Название 132 5. обозначает следующую формулу: один (1) кусок ткани принимает трехмерную (3) форму, когда становится одеждой. Затем трехмерный кусок материала складывается в двумерную (2) форму. Последняя цифра (5) показывает то, что при ношении трехмерная одежда превращается в нечто, что превосходит как пространство, так и время [5].

Принцип использования изделий заключается в следующем: один кусок ткани складывается в квадрат. Когда человек берется за верхнюю часть сложенного квадрата и тянет его вверх, появляется трехмерная форма. Форма, в данном случае предмета одежды, создается складками и определяется всеми острыми углами и треугольниками, составляющими структуру. Из базовых моделей в сложенном виде получаются рубашки, юбки, брюки и цельнокроеные платья в зависимости от расположения линий кроя (рис. 3,4).



Рисунок 3,4 – Линия одежды Иссея Мияке «132 5. Issey Miyake»

Ещё одним из модельеров из Японии, который использует оригами в своих коллекциях, является Джуны Ватанабе, выпускник школы моды Бунка и ученик

знаменитой Рей Кавакубо. У Ватанабе ультрасовременный подход к моде, он создаёт необычно структурированную одежду из современных и традиционных материалов и считается представителем направления «техно-кютюр». В его коллекциях есть скрытые узоры, сложные системы плиссировки и инновационный крой.

Для коллекции осень/зима 2000-2001 г. «Techno Couture» Ватанабе изобрёл новый нетрадиционный способ пошива одежды. Он использовал сверхлегкий и сверхпрочный полиэстер, который обычно используется для изготовления упаковок. За счёт создания многослойности, данный материал приобретал скульптурную и одновременно динамичную структуру в виде оборок, напоминающих пчелиный улей.

Наиболее отличительной коллекцией с использованием техники оригами и 3D-кроя, является коллекция сезона осень-зима 2015 года. Ватанабе исследовал идею текстуры поверхности, складывания и формования, вырезания и придания формы из высокотехнологичных тканей наподобие бумажного оригами. В результате структурные объёмы в виде сот, складок, шипов и сетки превратились в юбки, платья, шали и в отделку изделий. И несмотря на необычный внешний вид, вещи являются вполне пригодными для носки (рис. 5-7).



Рисунок 5-7 – Коллекция Junya Watanabe, осень/зима 2015 г.

Для создания сетки горизонтальные полосы материала были уложены друг на друга и скреплены через равные промежутки, которые при растяжении создавали отверстия в форме сот. Для ромбовидных структур и пирамидальных конструкций использовались различные техники, сформированные с помощью золотого сечения – математической последовательности, обычно встречающейся в природе (рис. 8-10).

В дополнение к одежде дизайнером Томихиро Коно были разработаны головные уборы куполообразной, сферической формы с вертикальными ребрами материала, повторяющихся вдоль всей окружности. На показе у моделей на руках, ногах и груди были нарисованы алгебраические уравнения [6].



Рисунок 8-10 – Схемы конструкций изделий из коллекции *Junya Watanabe*, осень/зима 2015 г.

Лондонский бренд *Petit Pli*, который основал в 2017 году выпускник **Имперского колледжа Лондона** и **Королевского колледжа искусств**, Райан Марио Ясин, производит детскую одежду, которая растет вместе с ребенком на семь размеров и подходит детям в возрасте от девяти месяцев до четырех лет. Конструкция деформируется при движении ребенка, расширяясь и сжимаясь синхронно с его движением. Одежда изготовлена из экологичного синтетического материала, на который заявлен патент, и имеет гидрофобное покрытие, делающее ее водонепроницаемой и ветрозащитная (рис. 11-13).

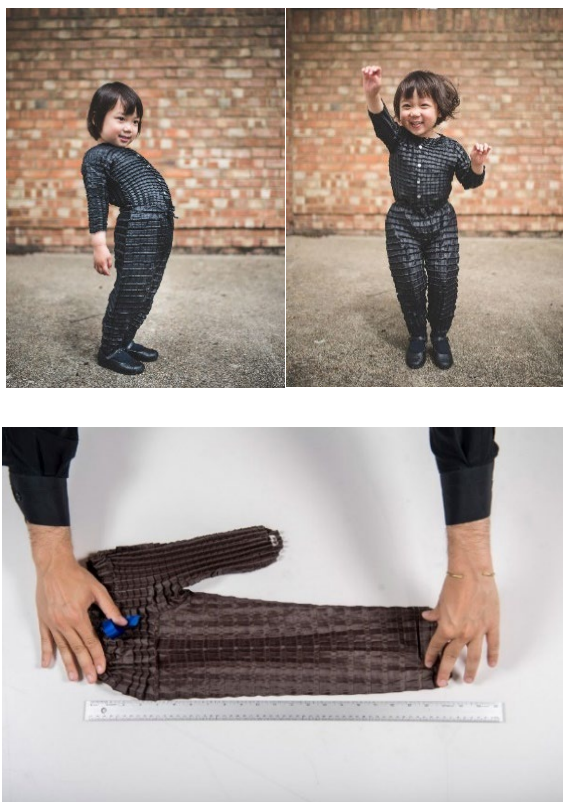


Рисунок 11-13 – Райан Марио Ясин, коллекция *Petit Pli*, 2017 г.

Впервые он запатентовал технологию в рамках своей программы магистратуры по авиационной технике на курсе глобального инновационного дизайна. Ясин исследовал раздвигаемые конструкции для небольших спутников. Для этого требовались панели из углеродного волокна, которые упаковываются в крошечные зазоры, прежде чем высвободиться и удерживать свою конструкцию. Его понимание техники складывания, полученное в результате этого исследования, и легли в основу *Petit Pli*.

Дизайнер надеется, что, создавая детскую одежду, которая прослужит дольше, это поможет сократить огромное количество отходов, образующихся в швейной промышленности [7].

В области моделирования одежды и технологии создания сложного кроя, одним из фигур нового движения в индустрии моды является японский дизайнер

одежды, конструктор и преподаватель Шинго Сато. Он основал свой метод проектирования выкройки, который назвал «Трансформация и реконструкция». Шинго преобразует функциональные и конструкторские особенности одежды в неожиданные декоративные аспекты, такие, как складки-оригами, новые конструктивные линии, трёхмерные декоративные элементы, карманы и драпировки (рис. 14-17). Основной процесс состоит в создании новой формы путем внесения изменений в базовую конструкцию по мере разработки выкройки. Большая часть манипуляций с тканью для придания объема выполняется муляжным методом на манекене, когда дизайнер интуитивно определяет пропорции, баланс и посадку. После внесения необходимых конструктивных линий, макет новой формы разбирается на части и кроится из основной ткани [1].

Шинго называют кутюрье оригами: одежда, которую он создаёт, похожа на произведения из бумаги. Также Шинго Сато называет оригами одним из источников своего вдохновения.

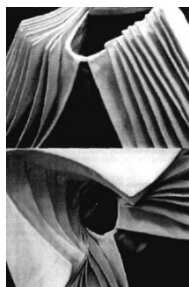


Рисунок 14-17 – Приёмы моделирования Шинго Сато из книги «Transformational reconstruction by Shingo Sato»

Ещё одним конструктором и преподавателем престижного японского колледжа моды Бунка является Томоко Накамити, которая выпустила книги по японскому моделированию *Pattern Magic*, состоящей из 3 частей. (рис. 18-20). В книгах используется творческий подход к моделированию базовых выкроек с пошаговыми инструкциями, проиллюстрированными четкими схемами и фотографиями, показывающими этапы создания одежды [2].

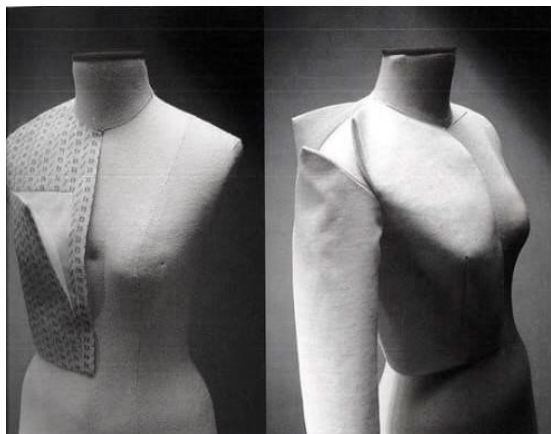


Рисунок 18-20 – Иллюстрации из книги «Pattern Magic»

В заключение данной статьи можно сделать вывод, что слово «оригами» уже давно вошло в мировой лексикон, и это традиционное ремесло складывания бумаги теперь находит новое применение в самых разных областях. Оно содержит ключ к совершенно новой области инноваций и в настоящее время имеет статус одного из популярных видов декоративно-прикладного искусства.

Список использованных источников:

1. Shingo Sato. Transformational Reconstruction / Center for Pattern Design St.Helena, California, 2011. – 130 p.: il. (дата обращения: 5.05.24 г.).
2. Nakamichi Tomoko. Pattern Magic / Thames&Hudson, Japan, 2011. – 104 p.: il. (дата обращения: 5.05.24 г.).
3. Robert C. Williams Museum of Papermaking. URL: <https://paper.gatech.edu/kinetic-joy/history-origami> (дата обращения: 10.05.24).
4. Future Beauty: 30 years of japanese fashion at Barbican Art Gallery. URL: <https://www.luxsure.fr/2010/11/04/future-beauty-30-years-of-japanese-fashion-at-barbican-art-gallery/> (дата обращения: 10.05.24).
5. Issey Miyake [официальный сайт]. URL: <https://www.isseymiyake.com/blogs/news> (дата обращения: 15.05.24).
6. Junya Watanabe folds textiles into mathematical patterns for Autumn Winter 2015. URL: <https://www.dezeen.com/2015/03/10/junya-watanabe-aw15-paris-fashion-week-pleats-folds-mathematical-patterns/> (дата обращения: 17.05.24).
7. Ryan Mario Yasin URL: <http://www.ryanmarioyasin.com/> (дата обращения: 17.05.24).

ОЛЬФАКТОРНОЕ ВОСПРИЯТИЕ КАК ИНСТРУМЕНТ ИММЕРСИВНОСТИ В ВЫСТАВОЧНЫХ ПРОЕКТАХ

OLFACTORY PERCEPTION AS A TOOL OF IMMERSION IN EXHIBITION PROJECTS

Аннотация: В статье рассматривается один из способов повышения иммерсивности выставочной среды – включение в композицию запахов, то есть обращение к ольфакторному восприятию человека. Рассматривая переизбыток мультимедийных технологий в социокультурной жизни, подчеркивается роль аромата как инструмента воздействия на эмоции и впечатления человека, обосновывается использование запахов во взаимодействии с художественными произведениями, исходя из философии и истории культуры, которая изучает историю запахов.

Ключевые слова: ольфакторное восприятие, иммерсивность, кураторская деятельность, выставочная среда, запах, синестезия

Abstract: The article considers one of the ways to increase the immersiveness of the exhibition environment. It's the inclusion of odors in the composition and the use of the olfactory perception of a human. Considering the overabundance of multimedia technologies in socio-cultural life, the role of fragrance as a tool for influencing human emotions and impressions is emphasized. The use of smells in interaction with works of art is justified based on the philosophy and history of culture through the history of smells.

Keywords: olfactory perception, immersion, immersiveness, curatorial activity, exhibition environment, smell, synesthesia

На протяжении всей истории мира человек находится в поисках новых впечатлений. Подобное желание стимулировало как новые открытия в научной среде, так и развитие разных видов искусств, а следом – и индустрии их распространения: театры, консерватории, музеи и галереи. В случае с

последними двумя, большую роль по формированию впечатлений зрителя на себя берет куратор, отвечающий за концепцию и основные аспекты экспозиции.

Ориентируясь на новые методы представления художественного искусства, кураторы все чаще обращаются к организации иммерсивного выставочного контента. Искусствоведы отмечают, что стремление к «погружению» в произведение искусства было одной из главных задач художников конца XIX-начала XX века: «Внутренняя живописная нота Сезанна, вибрация света импрессионистов, тактильная ценность цвета Эрнста Юнгера и осязательность объёмов и пространств Баухауса сдвигают визуальный опыт восприятия в область мультисенсорного телесного ощущения» [1,720].

Иммерсивность рассматривается как свойство создавать особую иллюзию погружения в предлагаемую контентом реальность за счет использования различных технологий, которые воздействуют на органы чувств человека. В правильно организованной иммерсивной художественной среде человек «перемещается» в иную реальность, переходя в иной, иллюзорный мир. Тем или иным способом «провоцируются» зрительные впечатления, активизируются вкусовые и обонятельные ассоциации, апеллируя к памяти. Свет, звуки, запахи, прикосновения направлены на восприятие зрителем художественной среды на основании собственного опыта и ощущений. Выстраивая иммерсивность выставочного контента для взаимодействия со зрителем, следует учитывать достоинства и недостатки используемых методов, ориентируясь на вызов от зрителя эмоционального «ответа», а не «навязывание» и «подмену». В том числе, это касается и ольфакторности – восприятия запахов.

Следует понимать, что создание иммерсивной среды основано на недостаточно изученном, но признанном феномене – синестезии. «Синестезия – греч. «смешение ощущений», «со-ощущение» – связана с чувственным аспектом психики (аналогично «анестезия» – «отсутствие ощущений»). Сигналы, исходящие от разных органов чувств, смешиваются, синтезируются: человек может видеть звук, слышать цвет, чувствовать текст или обонять мелодии и т.д.» [2,50]. Подобную особенность восприятия можно попытаться имитировать в рамках выставочного проекта для создания ощущения иммерсивности.

Перед куратором выставки при создании иммерсивной среды всегда будет стоять вопрос о выборе ведущего метода погружения в художественный проект. Стоит отметить, что чаще всего иммерсивная среда организовывается на основе цифровой виртуализации пространства с соответствующими аудиовизуальными эффектами, т.е. с использованием мультимедийных технологий. К подобным

следует отнести выставки в центре дизайна Artplay в Москве, Международную выставку-форум «Россия» на ВДНХ.

Широкое использование мультимедиа контента в создании иммерсивной среды вполне объяснимы. Компьютер стал новым мощным и доступным инструментом с неограниченными возможностями проектирования виртуальной реальности. Однако, наряду с очевидными достоинствами, все это имеет и свои недостатки. Следует согласиться с мнением, что техническое развитие способствовало расширению «массового искусства», для которого характерны «готовые» чувства и эмоции, что приводит к снижению личного творческого и духовного потенциала [3, 37]. Еще одним недостатком мультимедийного решения проекта является его субъективизм интерпретации. Качество зависит не от автора художественного произведения, а от автора, созданного на его основе медиаконтента, его восприятия, культурного уровня и профессионализма.

Таким образом, мультимедиа контент, применяемый при демонстрации произведений изобразительного искусства, как правило несет «отпечаток» личности автора контента, что приводит к значительному искажению получаемых зрителем эмоций.

Однако в большей степени при выборе метода восприятия в выставочной деятельности с отказом от медиаконтента и обращение к ольфакторному восприятию основывается на постановке вопроса о расширении медиареальности и соответствующем усилении одних органов чувств с ослаблением других.

Обратим внимание на работу «Запах: чутье бытия в информационную эпоху» [4], в которой К. Очеретяный, обращаясь к наследию русского философа В. Розанова [5], указывает на значение запахов и обоняния для человечества, постепенную утрату запаха в культуре. Анализируя работы А. Розанова, автор акцентирует внимание на мнении философа, что «культура запахов – определенной формацией метафизической чувствительности, т. е. «нос» – это не столько способ чутя, сколько способ понимать через внимание и вчувствование» [4, 108]. Приводя примеры из христианской культуры («Нос Бога» в жертвеннике Соломона, умашение благовониями тела Христа, «вдыхание» через нос жизни в Адама), автор указывает, что «запах», «дыхание», «дух» имели в первую очередь не бытовое значение, а метафизическое. Автор приходит к выводу, что «Поглощение медиа жизненного мира – процесс, связанный с модификацией фундаментальных способов открытости миру» [4, 113], а «Исчезновение запахов из культуры является стиранием метафизического горизонта вещей» [4, 113].

Обращаясь к запахам как средству иммерсивного воздействия на зрителя в выставочном пространстве, следует исходить из его физиологических свойств, философского восприятия, а главное, его значения как отдельного культурного феномена.

Формирование эмоций аудитории при помощи запаха — это уже давно устоявшаяся история, которая введена в другие сферы, но пока не получила широкого распространения в выставочном деле. Запах часто рассматривается, как центр экспозиции или поле для изучения, но редко когда используется в качестве инструмента воздействия на зрителя, который помогает ему сформировать более полные ощущения от события.

Такое положение вещей в выставочном деле происходит от того, что концепция выставки не обращается к философскому обоснованию выбора иммерсивного метода. В этом случае следует учитывать мнение исследователей «Понятие запаха или вкуса не ограничивается чисто сенсорным опытом» [6,], а включает в себя «атмосферу», как понимал ее философ К. Леви-Строс, что приводит к пониманию, что «Вкус и запах – атрибуты не реального мира, а собираемой в сознании модели этого мира – картины мира человека» [6, 137].

При этом запахи превосходят другие органы чувств по скорости доставки сигнала в головной мозг, в связи с чем, мозг, как и весь человеческий организм, реагирует на них мгновенно, практически бессознательно [7].

Исследуя запахи как культурный феномен, исследователи отмечают, что запахам присущи следующие функции: коммуникативная; символическая (воспоминания); репрезентативная (идентификация личности); эстетическая. «С одной стороны, он (*запах* - П.Б.) принадлежит миру природы ... с другой стороны, в большей степени запах для человека – это определенные ассоциации, переживания, чувства, значения, то есть это культура» [8, 32].

История благовоний восходит к Древнему Египту, где в первую очередь их использовали в религиозных обрядах. Постепенно благовония стали появляться и в быту, поначалу «отпугивая демонов», постепенно переходя к использованию в качестве парфюмерии – для создания приятной атмосферы. Обоняние современного человека изменилось под воздействием социокультурного развития общества и воздействия научно-технического прогресса. Человек чаще всего не использует обоняние для определения свежести пищи и только в редких случаях это является сигналом опасности для жизни. Современный человек создал вокруг себя искусственную атмосферу: кондиционеры, парфюмерия, ароматизированные добавки в пищу и т.д.

Известно, что запахи, которые вызывают эмоции могут существенно отличаться у разных индивидуумов и этот фактор также зависит от культуры, традиций, этноса. Под воздействием социума, запах становится маркером культурной, гендерной, этнической идентичности. Этот факт подчеркивал Ги Блеус в своем манифесте «Острые ощущения от работы с запахами» [9], указывая на то, как непредсказуема бывает коммуникация, достигаемая при помощи ароматов, но именно в этой индивидуальной реакции и кроется изюминка работы с запахами, что делает их такими же неоднозначными, как и многие другие виды искусства.

Неоспорим тот факт, что история запахов является частью истории культуры. Например, С.Т. Махлина рассматривая ольфакцию как элемент невербальной семиотики, приводит в пример запах пачули и кашемировые шали, любимые дамами высшего света эпохи Наполеона: «Их прокладывали пачулями, чтоб уберечь от моли. Парфюмеры стали выпускать духи, настоянные на пачулях. Можно утверждать, что от дам, изображенных на полотнах Энгра и Давида, пахло пачулями» [10,268].

Очевидным является то, что «запах в качестве парадигмы идентификации мира и взаимодействия с ним является следствием процессов социализации на протяжении всей жизни» [11,30].

При этом, учитывая, что обоняние было и остается одним из информационных потоков, вызывающих реакцию и эмоции, следует использовать принципы создания подобной атмосферы в сфере искусства для глубокого эмоционального погружения. Восприятие данного феномена через призму эстетики и культуры проходит через обладание человеком художественного мышления, подкрепленного эстетическим опытом.

Таким образом, запах, являясь культурным феноменом, обладает огромным потенциалом воздействия на эмоциональную составляющую человека. Выбор для проведения художественной выставки ольфакторного восприятия в качестве иммерсивного воздействия позволяет значительно дополнить впечатления, вызвать подсознательные ассоциации, использовать обоняние и его качество, как самого быстрого органа чувств.

Список использованных источников:

1. Киселёва, Е.И. Иммерсивное искусство как *gesamtkunstwerk* в современном музее: инструменты художников и кураторов / Е. Киселева // Актуальные проблемы теории и истории искусства. – 2020. – № 10. – С. 715-727.

2. Козьякова, М.И. Синестезия в эпоху постмодерна: эстетика *déjà'vu* / М.Козьякова // Культура культуры. – 2020. – № 1. С. 49-64.
3. Яцюк, О. Мультимедиа: становление новой проектной культуры / О. Яцюк // Вопросы культурологии. – 2008. – № 1. – С. 35-38.
4. Очеретяный, К.А. Запах: чутье бытия в информационную эпоху / К. Очеретяный // Знание. Понимание. Умение. – 2019. – № 2. С. 105-113.
5. Розанов, В. В. О себе и жизни своей / В. Розанов. – М.: Московский рабочий, 1990. – 875 с.
6. Богуцкая, Л. В. Модусы вкуса и обоняния в рекламной картине мира / Л. Богуцкая // Наука. Инновации. Технологии. – 2007. – № 50. – С. 132-137.
7. Hoffman B. Scent in science and culture // History of the human sciences. – L., 2013. – Vol. 26, N 5. – P. 31-47.
8. Епанешникова, М. А. Функции запаха как феномена культуры / М. Епанешникова // Вестник ЧелГУ. 2010. – №31. – С. 31-35.
9. Bleus G. The thrill of working with odours. Smell manifesto, 1978. – URL: <https://web.archive.org/web/20210119122748/http://www.mailart.be/thrill.html> (дата обращения: 15.01.2024).
10. Махлина, С.Т. Ольфакция – важный элемент невербальной семиотики / С. Махлина // Труды СПбГИК. – 2007. – С. 266-272.
11. Бессчётнова, Е. Социальные коннотации запаха / Е. Бессчётнова // INTER. – 2016. – №11. – С. 27-41.

А.Ф. Бикулова/Е.С. Аккуратова Российский государственный художественно-промышленный университет имени С. Г. Строганова, г.Москва

A.F. Bikulova/E.S. Akkuratova Russian State Artistic and industrial Stroganov University, Moscow

ПРИНЦИПЫ ФОРМООБРАЗОВАНИЯ МЕБЕЛЬНОГО ОБОРУДОВАНИЯ ДЛЯ ГОСТИНИЧНЫХ ПРОСТРАНСТВ В МЕСТАХ ВАХТОВОГО РАЗМЕЩЕНИЯ В УСЛОВИЯХ СЕВЕРА РОССИИ

PRINCIPLES OF SHAPING OF FURNITURE EQUIPMENT FOR HOTEL SPACES IN PLACES OF ROTATIONAL ACCOMMODATION IN THE CONDITIONS OF THE NORTH OF RUSSIA

Аннотация: В статье рассматривается необходимость разработки и реализации эффективных подходов в обустройстве жилых пространств для работников, занятых на вахтовых объектах, особенно в ключевых отраслях, таких как добыча природных ресурсов. Рассматривая контекст Российской Федерации, страны, обладающей значительной долей мировых запасов природного газа, актуализируется задача создания адекватных условий проживания для вахтовых работников, что влияет на операционную эффективность и социальную стабильность в целом.

Ключевые слова: формообразование, вахтовый метод, мебель для средств размещения, проектирование

Abstract: The article discusses the need to develop and implement effective approaches to the arrangement of living spaces for workers engaged in rotational facilities, especially in key

industries such as the extraction of natural resources. Considering the context of the Russian Federation, a country with a significant share of global natural gas reserves, the task of creating adequate living conditions for shift workers is actualized, which affects operational efficiency and social stability in general.

Keywords: molding, rotational method, furniture for accommodation facilities, design

Тема «Принципы формообразования гостиничной мебели в местах вахтового метода» приобретает особую значимость в контексте стремления к повышению качества жизни трудовых мигрантов и, как следствие, их трудовой производительности.

Актуальность продиктована следующими факторами:

Во-первых, особую актуальность приобретают исследования, направленные на изучение эргономики, материаловедения и дизайна в контексте формирования гостиничной мебели, которая должна быть не только практичной и удобной, но и способствовать оптимальной организации пространства, создавая благоприятные условия для полноценного отдыха и восстановления работников.

«Таким образом, вопросы формообразования и концептуального проектирования мебели для использования в условиях вахтовых поселений становятся критичными компонентами успешной экономической стратегии в сферах, связанных с отраслями добычи ресурсов, и заслуживают повышенного внимания со стороны производителей мебели, проектировщиков и экспертов в области индустриального дизайна».^[1]

Во-вторых, эксплуатация природных ресурсов в особо отдаленных, недостаточно развитых и агрессивных климатических условиях Севера России накладывает определенные требования к организации труда, в частности, к привлечению специализированных кадров. В этих регионах внедрен вахтовый метод работы, адаптированный к географическим и климатическим условиям, ограниченной инфраструктуре и необходимости в постоянном присутствии профессионального персонала для ведения непрерывных технологических процессов добычи и переработки полезных ископаемых.

Вахтовый метод предоставляет работникам обустроенные условия для проживания и работы в суровых климатических зонах, обеспечивает повышенный уровень компенсации, покрывая затраты на жильё и питание. Качество предлагаемых условий вызывает повышенный интерес как со стороны опытных специалистов, так и среди молодёжи, стремящейся к развитию профессионального опыта, получению специфических навыков и знаний в рамках уникальных проектов, невозможных для реализации в иных локациях.

Также одним из ключевых факторов актуальности исследования является сокращение финансовых затрат для работодателей, обеспечиваемое за счет централизованных услуг жизнеобеспечения для вахтовиков, а также создания условий для ротации кадров, повышения их квалификации и мотивации специалистов к длительному сотрудничеству с предприятием. Социально-экономический аспект вахтового метода особенно важен в контексте расширения промышленной деятельности в арктической зоне России, где стратегическое управление человеческими ресурсами становится детерминирующим фактором успеха в промышленных инициативах и национальной программе освоения Севера.

В связи с этим, Э. П. Путинцев — российский архитектор, специалист в области северного градостроительства, член-корреспондент Российской академии художеств, пишет: «Север России не должен рассматриваться, как территория с запасом ресурсов. Обширные северные территории, которые мало заселены и слабо освоены, требуют социального определения. Большое количество людей сегодня проживают на уровне минимальных возможностей потребления. В северных регионах страны необходимо создание специфических политико-коммуникационных механизмов и благоприятных условий для жизнедеятельности всех культурно-хозяйственных групп и категорий населения в равной степени».^[2]

В третьих, актуальность данной темы исследования связана с необходимостью разработки и внедрения новых технологий и подходов к формообразованию гостиничной мебели, что позволит улучшить условия проживания работников и повысить их эффективность труда. Изучение принципов формообразования гостиничной мебели поможет создать более комфортные условия для вахтовиков, что в свою очередь будет способствовать развитию бизнеса и улучшению качества жизни.^[3]

Привлечение профессиональных кадров для работы в отдаленных районах России сталкивается с целым рядом проблем, обусловленных как объективными факторами характера региона, так и социально-экономическими аспектами, к которым относятся^[4] суровые климатические условия, изоляция и удаленность, недостаточно развитая жизненная инфраструктура, риски для здоровья, психологическая нагрузка, конкуренция с другими регионами и отраслями, необходимость в специализированных навыках, проблема обеспечения жильем.

Для решения указанных проблем требуется комплексный подход, включающий социально-экономическое стимулирование переезда, улучшение условий

проживания и работы, развитие инфраструктуры и повышение привлекательности трудовой миграции в сложные регионы страны.^[3]

В процессе привлечения профессиональных кадров для работы в отдаленных районах России, особое значение приобретает вопрос социокультурной адаптации и интеграции специалистов, приезжих из других регионов, в менталитет местного населения. Данный вопрос включает такие аспекты, как понимание и уважение местных традиций и норм, взаимодействие с местным сообществом, программы социальной интеграции, содействие межкультурной толерантности.

Успешная социальная интеграция способствует устойчивости региональной экономики, так как адаптированный и мотивированный работник скорее всего продемонстрирует более высокую профессиональную эффективность и лояльность к компании и местному сообществу. Это, в свою очередь, создает основу для комфортных и продуктивных трудовых отношений, а также стимулирует положительные миграционные тенденции в регионах с острым дефицитом квалифицированных кадров.

На основании проведенного мультидисциплинарного анализа в области проектирования и изготовления мебельного оборудования для средств размещения вахтовых рабочих обнаружены существенные недостатки в системности подходов к данному вопросу. Отмечается, что при создании мебели для вахтовых посёлков не всегда учитываются специфические функциональные потребности и условия эксплуатации, что неизбежно влияет на комфорт и условия труда рабочих.

Для разработки оптимальных решений требуется комплексный подход, включающий следующие научные и практические исследования в области эргономики (снижение риска профессиональных заболеваний), психологии (анализ условий проживания рабочих, поведенческих паттернов вахтовиков), материаловедения (устойчивость к воздействию низких температур, износоустойчивость), экологии (долговечность и сопротивляемость внешним воздействиям), технологий (модульность и трансформируемость).

Учёт результатов исследования окажет значительное влияние на успешность проекта обустройства мебельного пространства, позволит получить комплексные решения, способные повысить качество жизни и работоспособности вахтовых работников.

Для решения выявленных нами проблем необходимо использование принципов экологического дизайна в решении предметно - пространственной среды, мест проживания рабочих вахтовиков. Гипотеза подтверждается российским

психологом и философов К. А. Абульхановой: «Сегодня реальность заставляет нас поставить вопрос об экологии человека, об его психологических, нравственных потерях и уродствах (наркомании, алкоголизме, агрессии). Поэтому, по-видимому, нужно прежде всего постараться сохранить те малые ячейки и структуры общества, где люди общаются лично, где возможно создание нормальных, полноценных, человеческих отношений, где имеет место реальный человеческий контакт. Именно в этих структурах – будь то нормальная семья, маленькая частная школа или группа детей, изучающих язык под руководством старомодной дамы, – возможно любовное выращивание самого ценного, что есть в природе кроме нефти, угля и золота – человека».^[5]

Настоящий проект является предложением в области создания мебельного оборудования для средств размещения, расположенных в районах вахтового метода в условиях Крайнего Севера Российской Федерации для компаний нефтегазового сектора. Проект будет ориентирован на интеграцию в международные и российские стандарты корпоративной социальной ответственности и устойчивого развития.

Проект подразумевает рационализацию пространства посредством мебели, что несет потенциал для использования полученных данных в дальнейшем пространственном планировании всей инфраструктуры регионов добычи углеводородов.

Предложенная концепция проекта создаст стимулы для внедрения передового опыта и отразит стремление к развитию современного промышленного гостеприимства, базирующегося на принципах комфорта, безопасности и функциональности, что в целом ведет к улучшению качества жизни вахтовых рабочих и усилению их трудовой мотивации.

Список использованных источников:

1. Коняшкин В.И. (БГИТА, г.Брянск, РФ) Формообразование современной мебели.
2. Путинцев Э.П. Комплексная концепция северного градостроительства. Московский Архитектурный институт, г. Москва 2005г.
3. Кондраль Д.П. Проблемы развития институтов гражданского общества на Севере России. Кондраль Д.П. Основные направления совершенствования государственной политики в сфере управления развитием северных регионов России // Общество: политика, экономика, право. 2018. № 9. С. 11-16.

4. Путинцев Э.П. Комплексная концепция северного градостроительства. Московский Архитектурный институт, г. Москва 2005г.
5. Абульханова, К. А. Этическое наследие С. Л. Рубинштейна / К. А. Абульханов-а // Философско-психологическое наследие С. Л. Рубинштейна / отв. ред. К. А. Абульханова. — М., 2011. — С. 202—215.

АНТИМОДА РЕЙ КАВАКУБО В ГАРДЕРЕБЕ СОВРЕМЕННОГО ЧЕЛОВЕКА

REI KAWAKUBO'S ANTI-FASHION IN A MODERN WAREDROBE

Аннотация: В статье рассматривается влияние работы японского дизайнера Рей Кавакубо на современную моду: как революционные идеи, противоречивые моде 80-х годов XX века, стали остро востребованы в наше время и почему современный человек выбирает изделия «с историей».

Ключевые слова: дизайн костюма, современная мода, история моды, Рей Кавакубо, Comme des Garçons, искусство, маркетинг, философия

Abstract: The article explores the influence of the Japanese designer Rei Kawakubo's work on contemporary fashion. Her revolutionary ideas thus being against the fashion trends of the 1980s have become highly demanded recently. This research seeks to shed light on the nature of modern society, which requests more than just nice clothes.

Keywords: fashion design, modern fashion, fashion history, Rei Kawakubo, Comme des Garçons, art, marketing, philosophy

Анализ модных коллекции сезона осень-зима 2024 показал наличие большого количества предметов одежды, которые не выглядят новыми: на них есть потертости, дыры, заплатки, изменения в цвете или фактуре [8]. Изделия будто разобраны на составные части, а затем собраны заново в нелогичном порядке. Для их изготовления используют нестандартные материалы и необычные подходы.

Такой метод художественного проектирования называется деконструкция. В его основе лежит разрушение первоначальной, традиционной формы костюма, с целью создания фундаментально нового изделия [5].

Использование метода деконструкции можно увидеть в коллекциях следующих дизайнеров и модных домов: Diesel, Balenciaga, ThomBrowne, Rokh, MiuMiu, Jacquemus, Y/PROJECT, Comme des Garçons и многих других (рис. 1-3).



Рисунок 1-3. Коллекции модных домов Diesel, ThomBrowne, Balenciaga осень-зима

Адаптация тех же самых приемов применяется и в одежде сегмента масс-маркет. Бренды Befree, JNBY, Mango, LIME, Zarina предлагают одежду в технике пэчворк, или имитирующую ее, одежду с дырами, порезами, необработанными краями, гипертрофированными формами (рис. 4-6).

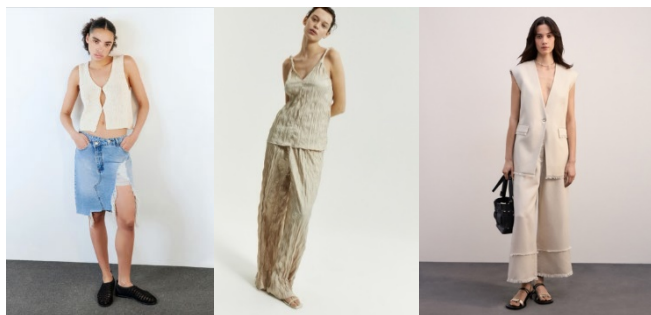


Рисунок 4-6. Изделия из коллекций брендов Befree, Lime, Zarina x Iconic в 2024 году.

Российский бренд Ushatáva демонстрирует нам скрытую сторону дизайн процесса в коллекции «Paper Street» 2024 года. Одежда выполнена из тканей, имитирующих кальку, она словно размечена для примерки, вывернута на изнанку, окрашена будто случайно, – дизайнер говорит о важности поиска и делится с нами красотой незавершённости действия [15].



Рисунок 7-9. Коллекция «Paper Street» Ushatáva 2024

Парадокс обилия таких изделий в сегменте масс-маркет заключается в том, что раньше рядовой покупатель приходил в магазин, чтобы приобрести новую вещь для замены той, которая более не может применяться по назначению. Теперь же покупатель выбирает модную, необычную вещь, изделие, в котором есть история. Другими словами, существует спрос на то, что ранее считалось неприличным, невозможным для демонстрации широкой публике. Одним из первых дизайнеров, которые представили в своих коллекциях предметы одежды с элементами деконструктивизма, была японский дизайнер и основатель бренда Comme des Garçons Рей Кавакубо.

Рей получила образование в Токийском университете Кэйо по направлению «История искусств» («the history of aesthetics») [13]. По окончании обучения она работала в текстильной компании, выполняя, в том числе, роль продюсера для съемок каталогов тканей, которым она придавала определенные формы. Спустя 3 года Рей начинает работать стилистом для других компаний, часто создавая одежду для съемок самостоятельно. В 1969 году появляется ее первая студия, а в 1973 году – бренд Comme des Garçons [2].

Одежда, представленная в бренде, бросала вызов традиционному пониманию красоты. Коллекции включали в себя одежду свободного кроя, которая казалась огромной по сравнению с вещами других дизайнеров в 70-е годы. Рей предпочитала асимметрию симметрии, комфорт - внешней красоте, а идеал – несовершенству. Несмотря на то, что она создавала женские коллекции, ее

одежда является гендерно нейтральной. Дизайн Рей противоположен Западному – он не подчеркивает сексуальность тела [7]. Это связано также и с влиянием традиционной японской одежды – кимоно – на дизайнера. Кимоно – свободная, многослойная одежда, форма которой едина как для женщин, так и для мужчин. На протяжении длительного времени черный цвет являлся отличительной особенностью бренда, хотя в последствии дизайнер ввел в коллекции как различные цвета, так и нты. Одежда Кавакубо имеет сложный крой, зачастую, создаваемый методом макетирования.



Рисунок 10, 11. Свитер из коллекции CommedesGarcons 1982 [10]

Законченные предметы одежды часто напоминают нагромождение из большого количества элементов. Ее одежда не подчеркивает форму тела, а создает новую, шокирующую, концептуальную конструкцию [10]. Дизайн костюма уходит от утилитарности и становится полем для экспериментов, а создаваемая одежда – произведением искусства.

В 1980-х годах Рей Кавакубо экспериментировала с формой, тогда как европейские дизайнеры создавали традиционные вещи [11]. Например, в 1982 году дизайнер создала коллекция, в которой был свитер, весь усеянный дырами (рис. 10). Для ее дизайна были характерны следующие черты: разорванные ткани, незаконченные изделия, необработанные края, неоднородные текстуры, большие

объемы, использование элементов, не характерных для проектируемого изделия. Однако все вместе это создавало ощущение упорядоченного хаоса. Вещи бренда значительно отличались от всего того, что существовало в мире моды в этот период [7]. Кавакубо считает, что нет смысла делать то, что делают все остальные. Она ищет красоту в незаконченности и спонтанности, старается найти новый взгляд на привычные вещи, быть непредсказуемой [11].

Философия Рей Кавакубо отчасти заключалась в том, что она создавала изделия, которые противоречили общепринятым нормам. Ее одежда была не гламурной, не красивой (в общепринятом понимании этого слова), она также была гендерно-нейтральной и противоречила культуре потребления [11]. То, что она создавала, являлось противопоставлением моде, или антимодой. Это явление не было принципиально новым, так как еще во времена Великой французской революции существовало движение «incroyable», противостоящее принятому дресс-коду среди аристократии, а в 1860-х годах сформировался образ нигилистов, пропагандирующих сознательный аскетизм [3]. Антимода всегда поддерживала какую-то конкретную идею, и с появлением японских дизайнеров, таких как Рей Кавакубо, Йоджиямамото, ИссейМияке повлияла на понимание моды [1]. Мода перестала быть лишь красивой одеждой и предметом статуса. То, что человек надевает на свое тело, стало отражать его позицию, философию [4].



Рисунок 12-14. Comme des Garçons коллекция осень-зима 2022 [14]

Рей Кавакубо продолжает работать дизайнером бренда Comme des Garçons. Коллекция осень-зима 2022 называется «Черная роза» (рис. 12-14). Для дизайнера этот образ символизирует смелость, противостояние и свободу – все эти понятия, являются основой бренда с самого его основания [14]. Кавакубо остается верна себе: коллекция состоит из авангардных ансамблей, каждый из которых является законченным неделимым произведением. Форма изделий разнообразна и необычна, например, юбки напоминают составленные из множества разных деталей колокола, а жакеты будто сшиты и неправильно повернутых деталей. Название коллекции подразумевает использование черного цвета, однако его поддерживает серый, а яркие открытые цвета и принты создают акценты. Кавакубо продолжает искать красоту в несовершенстве, оставляя незаконченными швы и демонстрируя утеплитель, или нарочито накрывая его прозрачным материалом, что до сих пор является нетипичным для массовой моды.

Современная социальная культура построена на индивидуальности человека различные темы, предметы искусства и культуры. Люди более осознанно подходят к вопросам выбора одежды, так как понимают ее как форму самовыражения. Одежда теперь выражает не только настроение, вид деятельности или статус, но и ценности человека, который ее носит.

Все большая осведомленность людей о проблемах экологии приводит к размышлениям о рациональном потреблении. Существует много крупных брендов, которые входят в категорию фаст фэшн (от англ. «fast fashion» - быстрая мода) [6]. К ним относятся такие марки как Zara, H&M, Topshop и другие. Основной отличительной особенностью таких брендов является изготовление большого количества одежды при минимальных затратах [6]. Это создает большое количество опасных для природы отходов во время производства, низкое качество изделия приводит к тому, что оно быстро выходит из строя и оказывается на выброшенном. Понимание значения этой проблемы становится причиной, с одной стороны, нормализации дефектов одежды, вызванных их использованием, а с другой стороны, возрастающей популярности модификации одежды, с целью продлить ее использование или изменить ее дизайн. Апсайклинг (от англ. одежды, который подразумевает соединение нескольких предметов одежды в новое, или добавление в готовый предмет гардероба новых элементов [9]. Такое использование материалов уменьшает количество выбрасываемых человеком отходов, снижает затраты на приобретение одежды, дает возможность обладать

эсклюзивной вещью [9]. Несмотря на то, что термин относительно новый, сама идея создания одежды из разных небольших кусочков лежит в основе дизайна Рей Кавакубо. Развитие ее бренда способствовало популяризации идеи апсайклинга, что является хорошей инициативой с точки зрения экологии, экономики и дизайна.

Человечество постоянно развивается, меняются образ жизни, социальные нормы. Современный человек стремится и к созданию концептуального индивидуального образа, и задумывается о своем вкладе в проблему экологии. Именно поэтому идеи и приемы, которые впервые выразила Рей Кавакубо в 1980-х так широко распространены сегодня в магазинах одежды и гардеробах людей по всему миру.

Результат проведенного исследования подтвердил актуальность темы курсовой коллекции по мотивам творчества Рей Кавакубо «Ваби-саби» (рис. 15). Проект был выполнен в 2023 году на кафедре дизайна костюма Национального института дизайна Булычевой Ириной Владимировной под руководством Усенковой Елены Юрьевны, консультант проекта: Ленкова Елена Георгиевна. Переосмысленные идеи Кавакубо нашли отражение в современном костюме в виде нестандартного кроя, оригинальных деталей костюма и созданных вручную текстур материалов. Сдержанность цветовой гаммы коллекции, построенной в чёрно-бежевой гамме, отражает концепцию творчества Рей Кавакубо в 80-е годы.

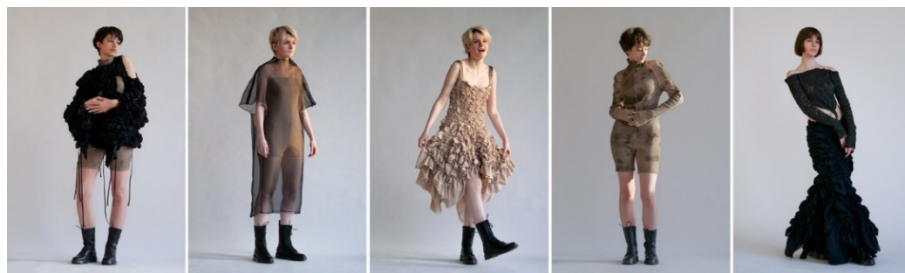


Рисунок 12. Коллекция одежды по мотивам творчества Рей Кавакубо «Ваби-саби», курсовая работа Булычева И.В., руководитель – Усенкова Е.Ю., консультант – Ленкова Е.Г., 2023г.

Список использованных источников:

1. Братухина, П. Деконструкция в творчестве Йоджи Ямамото / П. Братухина // Костюмология. – 2022. – Т. 7, № 3. – EDN ENRSYT.
2. Бунакова, П. Е. История бренда «Comme des Garçons» / П. Е. Бунакова // Гуманитарные науки в современном вузе: вчера, сегодня, завтра : Материалы IV международной научной конференции. В 3-х томах, Санкт-Петербург, 10 декабря 2021 года / Под редакцией С.И. Бугашева, А.С. Минина. Том II. – Санкт-Петербург: Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2021. – С. 303-306. – EDN YYCXEC.
3. Бурак, Т. А. Антимода / Т. А. Бурак, Т. В. Наговицына // Тезисы докладов XXXIX научно-технической конференции преподавателей и студентов университета, Витебск, 26 апреля 2006 года. – Витебск: Витебский государственный технологический университет, 2006. – С. 80. – EDN EIMUTX.
4. Воропаева, Е. Д. Влияние деконструктивизма на дизайн одежды во второй половине XX - начале XXI века / Е. Д. Воропаева // . – 2014. – № 2(5). – С. 62-67. – EDN SGWKJ.
5. Джилл, Э. Деконструктивистская мода: создание незаконченной, распадающейся и перешитой одежды / Э. Джилл // Теория моды: одежда, тело, культура. – 2018. – № 50. – С. 25-56. – EDN YOCHBR.
6. Долгова, Т. В. Проблематика современных терминов индустрии моды: fast fashion и slow fashion / Т. В. Долгова, А. Д. Емельянова // Омские социально-гуманитарные чтения - 2018 : Материалы XI Международной научно-практической конференции, посвященной 25-летию факультета гуманитарного образования Омского государственного технического университета, Омск, 24–26 апреля 2018 года / Отв. ред. Л.А. Кудринская. – Омск: Омский государственный технический университет, 2018. – С. 320-324. – EDN XVDSD.
7. Тормозова, О. С. Искусство современного японского костюма в контексте диалога с европейской модой XX в : специальность 17.00.04 "Изобразительное и декоративно-прикладное искусство и архитектура" : диссертация на соискание ученой степени кандидата искусствоведения / Тормозова Ольга Станиславовна. – Санкт-Петербург, 2007. – 191 с. – EDN NONDKV.
8. Феданова, Е. С. Деконструктивизм как метод современного проектирования / Е. С. Феданова // Инновационное развитие техники и технологий в промышленности (ИНТЕКС-2022) : сборник материалов Всероссийской научной конференции молодых исследователей с международным участием, Москва, 18–20 апреля 2022 года / Российский государственный университет им. А.Н. Косыгина (Технологии. Дизайн. Искусство). Том Часть 1. – Москва: Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования "Российский

- государственный университет имени А.Н. Косыгина (Технологии. Дизайн. Искусство)", 2022. – С. 314-319. – EDN CKVLBZ.
9. Чуприна, Н. В. Апсайклинг и его определение как направления экодизайна в современной индустрии моды / Н. В. Чуприна, М. Б. Сусук // Вестник Харьковской государственной академии дизайна и искусств. – 2014. – № 3. – С. 38-41. – EDN SEPIHH.
 10. English, Bonnie. Japanese fashion designers: the work and influence of Issey Miyake, Yohji Yamamoto and Rei Kawakubo/Bonnie English. Berg. 2011.
 11. Grand France COMME des GARCONS – Editions Assouline – 1998.
 12. Motsarenko, V. I. The problems of individualism in sociocultural environment / V. I. Motsarenko // . – 2021. – No. 20. – P. 132-134. – EDN QQFSBO.
 13. Thurman Judith. The Misfit. Rei Kawakubo is a Japanese avant-gardist of few words, and she changed women's fashion. / The New Yorker. July 4, 2005.
 14. Vogue.com. URL: <https://www.vogue.com/fashion-shows/fall-2022-ready-to-wear/comme-des-garcons> (дата обращения 20.05.2024).
 15. Ushatava.com URL: <https://www.ushatava.com/blogs/paper-street/> (дата обращения 20.05.2024).

ВЛИЯНИЕ ПАНДЕМИИ COVID-19 НА ДИЗАЙН ИНТЕРЬЕРА: НОВЫЕ ТЕНДЕНЦИИ В ПРОЕКТИРОВАНИИ ЖИЛЫХ ПРОСТРАНСТВ

IMPACT OF THE COVID-19 PANDEMIC ON INTERIOR DESIGN: NEW TRENDS IN
DESIGNING LIVING SPACES

Аннотация: Исследования влияния пандемии COVID-19 на дизайн интерьера свидетельствуют о появлении новых тенденций в оформлении жилых помещений. Обсуждаются изменения в потребностях людей, вызванные пандемией, в том числе возросший спрос на многофункциональные помещения, организацию домашних офисов, повышенный интерес к гигиене и поддержанию комфорта и уюта в домашней обстановке. Исследование также рассматривает использование новых материалов, цветовых решений и технологий в дизайне интерьера в контексте изменяющихся предпочтений потребителей.

Ключевые слова: дизайн, интерьер, дом, пандемия, мебель.

Abstract: Research into the impact of the COVID-19 pandemic on interior design indicates the emergence of new trends in residential design. Discusses changes in people's needs caused by the pandemic, including increased demand for multi-functional spaces, home office organization, increased interest in hygiene and maintaining comfort and coziness in the home environment. The study also examines the use of new materials, colors and technologies in interior design in the context of changing consumer preferences.

Keywords: design, interior, home, pandemic, furniture

Изменяющиеся политические, социальные и экономические условия оказывают влияние на появление новых трендов, формируя определенные настроения и потребности общества. В 2020 году значительным фактором стала пандемия COVID-19, повлекшая за собой глобальные изменения в различных сферах человеческой деятельности.

Из-за введенного режима самоизоляции миллионы людей по всему миру вынуждены были месяцами работать из дома, оставаясь в кругу своих близких, без возможности надолго покидать дом. Этот период самоизоляции выявил недостатки в планировке множества жилых пространств и способствовал появлению новых тенденций в их дизайне. Пандемия и принудительная изоляция неизбежно повлияли на процесс генерации идей, ограничив доступ к новым эмоциям и впечатлениям, которые ранее можно было получить через путешествия и освоение различных культур. Как пишет в книге «Будущее сегодня. Как пандемия изменила мир» Софико Шеварднадзе: «Именно в разговорах о будущем рождаются новые смыслы. Именно в планах на завтра рождается образ будущего, который мы творим своими руками».[1]

До недавнего времени дизайнеры стремились к объединению помещений в квартире: кухни с гостиной и гостиной со столовой, чтоб создать больше открытого пространства. Однако, в условиях принудительного пребывания дома, отсутствие перегородок и, как следствие, личного пространства у проживающих, стало серьезным испытанием. Вследствие этого вернулась тенденция разделения жилого пространства. В ходе исследования было выявлено десять основных идей, возникших или ставших актуальными в период пандемии.

1. Пространства, предназначенные для работы и спорта

Еще в 2015 году архитектор и публицист Александр Белов в своей статье для журнала «Проект Россия» писал: «Сегодня, как уже отмечалось, социальная дистанция сократилась до минимума. Границы личного пространства стали такими же размытыми, как и геополитические.» [2] Во время карантина люди переоборудовали свои квартиры под офисы и спортзалы. Важность постоянной, а не эпизодической домашней работы, подчеркнула важность комфортного рабочего места дома. Продолжительное сидение на диване с ноутбуком не только неудобно, но и вредно. Кроме того, каждому члену семьи необходимо иметь свое собственное рабочее пространство, чтобы избежать неудобства совместного использования одного рабочего места. Сейчас домашний офис продолжает оставаться востребованным, поскольку многие оценили преимущества удаленной работы.

2. Многофункциональность интерьера

В период самоизоляции нам пришлось приспособить дом под офисы, классные комнаты, детские площадки, спортивные залы и развлекательные центры, не увеличивая при этом площадь помещения. Одно и то же пространство сменяло свое функциональное назначение и использовалось для различных целей

несколько раз в день. В таких условиях особенно удобна мебель, которую легко складывать, перемещать и трансформировать. Несмотря на то, что подобная концепция мебельных решений была актуальна и ранее, особенно для небольших по площади квартир, ее популярность значительно возросла в период локдауна. Изменения, связанные с переходом большого количества людей на удаленную работу, привнесли новые сценарии бытовой жизни для каждого члена семьи. Теперь они учитываются при модернизации существующих интерьеров и проектировании новых.

3. Фон для конференций

При выходе в прямой эфир для работы важно находиться в эстетически привлекательном и лишенном визуального шума пространстве. Как следствие, при проектировании жилого интерьера сейчас учитывается создание подобной функциональной зоны. «Новый тренд для всех, кому по долгу службы приходится выходить в прямые эфиры и общаться с коллегами по работе в Zoom — это зона для прямого эфира», отмечает дизайнер Элина Нивин [7].

4. Тактильное пространство

В период пандемии многие стали впервые проводить дома значительное количество времени и, как следствие, воспринимать это пространство иначе. Дом вновь стал единственным местом, где человек мог чувствовать себя в безопасности. Ключевыми элементами формирования комфорта и чувства защищенности являются тактильно комфортные фактуры, тщательно подобранная цветовая гамма интерьера и многосценарное освещение.

5. Наличие большого количества розеток

Большое количество розеток позволяет пространству жилого интерьера легко адаптироваться под различные задачи: свободно перемещать мебель и устраивать рабочие и развлекательные зоны в любой части помещения.

6. Благоприятная атмосфера

В период вынужденной изоляции человек стал удовлетворять потребность в новых впечатлениях и разнообразии путем наполнения интерьера знаковыми вещами, несущими, в первую очередь, не функциональное значение и эмоциональное. Как следствие, вырос спрос на готовый декор и услуги декорирования помещений. Стоит отметить, что повышенное внимание стало уделяться организации гармоничного пространства приватной зоны – спальни, где человек восстанавливает энергию. Увеличился запрос на звукоизоляцию этой зоны для улучшения качества сна.

7. Природа в интерьере

Озеленение интерьера повышает психологический комфорт человека, в нем находящегося. Ограниченные возможности контакта с живой природой во время пандемии обратили внимание большого количества людей на насыщение жилого пространства комнатными растениями. При покупке квартиры многие обращают особое внимание на наличие открытых балконов и террас, а дизайнеры все чаще сталкиваются с запросами проектирования небольших садов внутри городских квартир.

8. Мебель для домашних животных

Длительное совместное пребывание в одном пространстве с питомцами повлияло на повышение требований к эстетике и функциональной насыщенности игровых комплексов для домашних животных.

9. Мебель из переработанных материалов

Тенденция к экологически осознанному использованию ресурсов укрепляется на протяжении последнего десятилетия и тесно связана с концепцией циркулярной экономики. Эта концепция предполагает возможность повторного использования различных промышленных продуктов и материалов (через ремонт и восстановление), что способствует сокращению объема отходов. В условиях экономического кризиса как среди покупателей, так и среди дизайнеров и производителей выросла популярность мебели из переработанных материалов.

10. Чистый дом

При нахождении в замкнутом пространстве в течение большого количества времени, у человека возникает запрос на качество воздуха в этом пространстве. Как следствие, системы вентиляции и такие бытовые приборы как увлажнители, ионизаторы, и очистители воздуха становятся неотъемлемой частью быта. Производители не только уделяют внимание функциональности устройств, но и привлекают специалистов для улучшения их эстетической привлекательности и повышения их адаптивности с точки зрения размещения в различных по характеру интерьерах. Как следствие пандемии также стоит отметить повышение количества бесконтактных приборов в жилых пространствах – например, бесконтактных смесителей и дозаторов мыла, которые ранее чаще встречались именно в общественных пространствах.

Анализируя тенденции, возникшие или широко распространившиеся в период пандемии, мы можем сделать вывод о том, что в настоящий момент запрос на формирование жилых пространств у людей стал более осознанным и, как

следствие, подход к их проектированию стал комплексным, учитывающим большее количество факторов.

Список использованных источников:

1. Шеварднадзе Софиго. Будущее сегодня. Как пандемия изменила мир [Текст] / Софиго Шеварднадзе – М. : Эксмо, 2020г. – 224с.
2. Белов А. Лабиринт трудящихся. Проект Россия. [Электронный ресурс] / URL: <https://prorus.ru/interviews/labirint-trudyashchihsya/> / (дата обращения: 09.03.2024)
3. Antonia Solari. Тренды: Дом эпохи пандемии — что изменилось за год. [Электронный ресурс] / URL: <https://www.houzz.ru/statyi/trendy-dom-epohi-pandemii-cto-izmenilosy-za-god-stsetivw-vs-150602610> (дата обращения: 09.03.2024)
4. Как пандемия изменила дизайн интерьера: тренды-2021. [Электронный ресурс] / URL: <https://pentaschool.ru/news/kak-pandemiya-izmenila-dizajn-interera-trendy-2021> (дата обращения: 10.03.2024)
5. Развлечения вместо покупок и бункеры вместо отелей. Архитекторы обсуждают, как пандемия изменит общественные интерьеры. Проект Россия. [Электронный ресурс] / URL: <https://prorus.ru/posters/nadezhdy-i-opaseniya-arhitektory-obsuzhdayut-kak-pandemiya-izmenit-obshchestvennye-interery/> (дата обращения: 07.03.2024)
6. Тренды 2020/2021: интерьер после пандемии [Электронный ресурс] / URL: <https://www.interior.ru/place/9653-kkk-izmenitsya-interier-posle-pandemii.html> (дата обращения: 07.05.2024)
7. Зона для Zoom и мебель на ножках, чтобы не мешать роботу-пылесосу. Как будут выглядеть модные квартиры в 2022 году. [Электронный ресурс] / URL: <https://realt.by/news/article/32311/> (дата обращения: 07.05.2024)

П. Г. Василенко, Е.В. Василенко Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования «Московский государственный университет технологий и управления имени К.Г. Разумовского (Первый казачий университет)», РФ, г. Москва

P. G. Vasilenko, E.V. Vasilenko Federal State Budgetary Educational Institution of Higher Education "Moscow State University of Technology and Management named after K.G. Razumovsky (First Cossack University)", Russian Federation, Moscow

СОВРЕМЕННАЯ МОДЕРНИЗАЦИЯ И КОНЦЕПТУАЛЬНОЕ РАЗВИТИЕ ДИЗАЙНА В РОССИИ

MODERN MODERNIZATION AND CONCEPTUA DEVELOPMENT OF DESIGN
IN RUSSIA

Аннотация: В статье проводится анализ концептуального развития дизайна в России, влияние Вхутемаса, а также, современная модернизация. Концепция русского дизайна поистине уникальна, благодаря обширной истории её становления, древнерусские праздники, обряды и стили так же влияли на её первоизданный облик. Основными принципами дизайна являются - экономичность материалов и конструкций, рациональность использования пространства, многофункциональность и мобильность. Российское творчество во многом разнообразно благодаря истории, однако сами концепции стали внедряться после ухода от духовного к практическому, когда стали задаваться цели науке в поиске приближенной истины, практическим доказательством которой служили произведения искусства того времени.

Ключевые слова: дизайн, концептуальное развитие, эргономика, экономичность материалов и конструкций, рациональность использования пространства, многофункциональность, мобильность.

Abstract: The article analyzes the conceptual development of design in Russia, the influence of Vkhutemas, as well as modern modernization. The concept of Russian design is truly unique, due to the extensive history of its formation, ancient Russian holidays, rituals and styles also influenced

its pristine appearance. The main principles of design are - cost-effectiveness of materials and structures, rational use of space, versatility and mobility. Russian creativity is diverse in many ways due to history, but the concepts themselves began to be introduced after moving from the spiritual to the practical, when science began to set goals in the search for approximate truth, the practical proof of which was the works of art of that time.

Keywords: design, conceptual development, ergonomics, cost-effectiveness of materials and structures, rational use of space, versatility, mobility

Русский дизайн поистине уникален, благодаря обширной истории его становления, древнерусские праздники, обряды и стили так же влияли на её первозданный облик, однако первой наиболее влиятельной эпохой для концепции дизайна в России стало время школы Вхутемаса, поскольку именно тогда о российском дизайне заговорили, как о профессиональной деятельности [1].

Разберем на примере следующих российских концепций, модернизацию идей предшествующего времени Вхутемаса и изменение зародившихся теорий под влиянием современности.

Аксиоморфологическая концепция дизайна – определяет совокупность социальных требований, которые можно условно поделить на 3 обширных группы:

- эргономика,
- эстетика,
- утилитарность.

Эти группы определяют сочетание необходимых для практического использования объекта аксиоморфологической дизайн-концепции. Простыми словами это практическая значимость дизайна.

Основы зарождения прослеживались во времена Вхутемаса, поскольку производственные дизайнерские объекты должны были носить практический характер, а любое украшательство считалось пережитком академизма [2].

Примером может служить «Экологический и функциональный дизайн Сколково» - архитектора и дизайнера интерьера Евгения Кицелева (см. Рисунок 1). Этот проект носит исключительную практичность, без вычурности элементов [3].



Рисунок 1 - «Экологический и функциональный дизайн Сколково» - архитектор и дизайнер интерьера Евгений Кицелев

Концепция «открытой формы» художественного проектирования. Данная концепция призвала дизайнера найти универсальную форму, которая позволяет менять структуру объекта и ее элементы [4].

Искусствовед К.М. Кантор сформировал 4 основных идеи концепции студии:

- Основой для творческой проектной деятельности является изобразительное искусство. Для художественного проектирования – это источник творческой мысли и замыслов по воплощения арт-дизайна;
- Дизайн-проектирование осуществляется как коллективное творчество, родственное творчеству театральному;
- Пространственная композиция(макет), воплощающий в себе художественный проект проработанный конструктивно, композиционно, пластически и колористически - выступает как самостоятельное, завершенное в себе, произведение изобразительного искусства и может быть предьявлен на выставке или в музее как результат нового вида творчества;
- Городская среда является основным в проектной деятельности, особенно в местах «средостения» архитектуры и традиционного дизайна.

Опыт самой Сенежской студии во многом зависел от графичности и художественности, на что был основной упор, поэтому сам К.М. Кантор признавал, что работы не относились к промышленному дизайну и его элементам,

поскольку знаний технологического процесса, а также самих технологий не было. Проектировались преимущественно экспозиция выставок и ландшафтный дизайн [5].

Примером может служить работа «Паразитарность» - Максим Низов и Мария Суркова из Санкт-Петербурга (см. Рисунок - 2). Поскольку создает исключительную художественность проекта, задумкой которой было изображение паразитарности в конкретном архитектурном объекте [6].



Рисунок 2 - «Паразитарность» - Максим Низов и Мария Суркова из Санкт-Петербурга

Теория системного проектирования.

Метод дизайн – программ. Каноном концепции в данном случае становятся многокомпонентные системы и их сложная структура, как поиск их метода моделирования путем системного подхода [7].

Примером может служить работа Специалистов дизайнерской группы Leeda Projects «Концептуальный дизайн интерьера пекарни с оригинальной отделкой деревом» поскольку в данном проекте механизмами выступают плоскости, создавая целый стеллаж.

При создании учитывались строгие размеры пластин для полок и перегородок, которые должны были не только вписываться в сложную конструкцию, но и создавать практическую значимость. Все должно быть изучено измерено и не лишено смысла (см. Рисунок 3) [8].



Рисунок 3 - «Концептуальный дизайн интерьера пекарни с оригинальной отделкой деревом» - Специалисты дизайнерской группы Leeda Projects

Исходя из рассмотренных теорий можно сделать вывод, что под влиянием современности и существующей капиталистической модели «купи-продай» дизайн во многом становится элитарным и индивидуальным проектом каждого и все больше отходит от научной сферы и приобретает общие черты, однако если мы говорим о конкретных концепциях дизайна в России необходимо понимать, что они имеют конкретные теоретические воззрения и даже целые системы, по которым искусство становится объектом научного мира [9].

Рисунки, приведенные в качестве примера, сочетают в себе две стороны мысль и цель автора, а также характеризуют каждую из концепций по-своему.

Российское творчество во многом разнообразно благодаря истории, однако сами концепции стали внедряться после ухода от духовного к практическому, когда стали задаваться цели науке в поиске приближенной истины, практическим доказательством которой служили произведения искусства того времени [10].

Концепция дизайна – это нечто большее, чем стиль автора, это воззрение и целая теория, прообразом которой становится интеллектуальный поиск ответов на глобальные вопросы. Концепция российского дизайна во многом определена существующими научными теориями или вдохновлена предыдущими концепциями времен Вхутемаса [11].

Модернизацией современного русского дизайна принято считать уход от концептуальности к практическому выражению собственных взглядов и идей, выраженных в поиске вдохновения историей русского творческого ремесла.

Список использованных источников:

1. Гафурова Д.М., Свальнов, В.В., Василенко, Е.В. Русский дух в культуре и искусстве//В сборнике: Наука: взгляд молодых. Сборник материалов научной конференции. Московский государственный университет технологий и управления им. К.Г. Разумовского, под общей редакцией Положенцевой И.В., 2020. С. 136-139.
2. Баскакова М. Б. Вхутемас и Вхутеин, как «голос современного искусства», новая веха художественного образования //Российский государственный университет имени А. Н. Косыгина (Технологии. Дизайн. Искусство). 2021. С.56-59.
3. Богданова В.В., Василенко Е.В., Василенко П.Г. Опыт технической эстетики СССР - наследия современного дизайна России//Декоративное искусство и предметно-пространственная среда. Вестник МГХПА. 2022. № 1-2. С. 69-79.
4. Кантор К.М. Красота и польза: социологические вопросы материально-художественной культуры / К.М. Кантор. – М.: Искусство, 1967. – 278 с.
5. Василенко Е.В., Мареева Ю.С., Мурадова В.В. Автоматизация дизайна - проблема или приобретение мировой экономики XXI века//В сборнике: Мировая экономика XXI века: эпоха биотехнологий и цифровых технологий. Сборник научных статей по итогам работы круглого стола с международным участием. 2020. С. 53-55.
6. Кантор К.М. Проектность русской культуры: О причинах нереализованности отечественного дизайна / К.М. Кантор // Кантор К. Тысячеликий Аргус. – М.: Сов.художник, 1990. С.167.
7. Барышников В. Л. Живопись во Вхутемасе-Вхутеине //Московский архитектурный институт. 2020. с. 90-104.
8. Горелов М.В. Новаторская методика преподавания дисциплины «учебный рисунок» на полиграфическом факультете Вхутемаса 1920-1930 гг.// Московская государственная художественно-промышленная академия им. С.Г. Строганова, 2019. С. 117-123.
9. Дунаева С.Л., Скакун А.А. Создание художественного стиля и конструирование «нового человека» (Баухаус и Вхутемас): культур философский анализ. 2022. С.104-113.
10. Кондюкова А.С., Василенко Е. В. Творческие манифесты или новые тенденции методики преподавания дизайна//В сборнике: Художественное образование в Российской Федерации: вчера, сегодня, завтра. материалы XIV Всероссийской научно-практической конференции с международным участием. Новосибирск, 2021. С. 160-165.

11. Pallotta V., Vasilenko E., Vasilenko P., Barsukova N., Sichkar T. Features of the design of social posters of the XXI century and their role in the formation of ecological culture//В сборнике: E3S Web of Conferences. International Conference «Ecological Paradigms of Sustainable Development: Political, Economic and Technological Dimension of Biosphere Problems» (EPSD 2021). 2021. С. 02008.

Васильева Т.С. кандидат искусствоведения, заведующая кафедрой дизайна костюма Национальный институт дизайна, г. Москва

Vasilieva T.S. PhD (Arts), Head of the Department of Costume Design National Design Institute, Moscow

ЭТАПЫ ПРОЕКТИРОВАНИЯ В ДИЗАЙНЕ КОСТЮМА

DESIGN STAGES IN COSTUME DESIGN

Аннотация: В данной статье приводятся краткие тезисы методики преподавания автора поэтапного процесса создания коллекций одежды в рамках дисциплины «Проектирование костюма» для студентов кафедры дизайна костюма Национального института дизайна. В статье приведены иллюстративные примеры работ студентов, выполненных под руководством автора.

Ключевые слова: дизайн костюма, мудборд, концепция, эскиз, логический ряд, формообразование, коллекция, проект, конфекцион, фактура.

Abstract: This article provides a brief summary of the author's teaching methodology of the step-by-step process of creating clothing collections within the discipline "Costume Design" for students of the costume design department of the National Design Institute. The article provides illustrative examples of student's work completed under the guidance of the author.

Keywords: costume design, moodboard, concept, sketch, logical series, shaping, collection, project, confection, texture.

Дизайнеры костюма имеют возможность создавать уникальные и инновационные проекты, отображая свое творчество и художественное видение через одежду, аксессуары и другие предметы. Процесс создания костюма достаточно трудоемкое занятие, требующее определенных профессиональных практических навыков и теоретических знаний в области проектирования, конструирования и технологий. Дизайнер создает одежду, обувь и аксессуары, уделяя особое внимание эстетике, функциональности и конкурентоспособности, вдохновляясь различными источниками, включая искусство, культуру, историю и современные тенденции для разработки уникальных моделей, которые находят отклик у потребителей. В процессе обучения в рамках дисциплины

«Проектирование костюма» студенты кафедры дизайна костюма Национального института дизайна разрабатывают как единичные изделия, так и капсульные серии мужской и женской одежды различного назначения, создают арт-проекты, театральные костюмы, а также проектируют полноценные авторские коллекции и промышленные серии класса прет-а-порте.

В контекст учебной программы входит разработка поэтапного создания проекта, начиная с исследования и завершая построением итогового композиционного ряда моделей с выбором материалов.

Первым шагом в любом процессе проектирования является исследование. В начале работы над новой коллекцией большую часть времени занимает предпроектный анализ – формулируется цель проекта, его задачи, обоснование актуальности исследования, оценка ситуации, степень проработанности темы, а также рассматривается история вопроса, его современное развитие, обзор аналогичных решений, используемые технологии, требования к проектируемым объектам и системам.

В рамках исследовательского процесса происходит сбор первичных и вторичных исходных материалов, которые komponуются в альбом (рис. 1) или большую доску – мудборд (от англ. moodboard – «доска настроения») для визуального представления будущего дизайна. Внешне это может быть любое единое пространство — большой лист, полотно или доска, на котором собраны разные визуальные элементы. Доску можно собирать аналоговым методом или в цифровом формате, например, в Miro.



Рисунок 1 – Мудборды к курсовому проекту, собранные в альбом. Альбина Андержанова, магистратура, 2024 год

Мудборд для дизайнера – это инструмент поиска, который помогает облегчить коммуникацию студента и преподавателя. Его создают, чтобы определить настроение, направление и стиль. Мудборд содержит основной источник вдохновения, от которого отталкивается дизайнер и который в дальнейшем сознательно ограничивает его от бесконечного поиска идей и решений (рис. 2).



Рисунок 2 – Мудборд к проекту «Коллекция одежды по мотивам кинопроизведения». Мария Ермолина, 4 курс, 2018 год

На основе проведенного исследования складывается видение будущего проекта. На данном этапе происходит формирование концепции – основной идеи коллекции. Это не просто перечень обобщенных фраз, которые носят описательный характер визуального представления проекта. Задача – сформулировать концепцию, носящую, возможно, философский смысл, указывающую на социальную значимость проекта и поднимающую актуальные проблемы. Затем следует подготовка документа более технического характера и описывающего общие положения проекта: целевая аудитория, портрет потребителя, ассортиментная матрица, сезон и т.д.

При переходе к проектному этапу создаются первые фор-эскизы, где автор анализирует форму, силуэт, конструкцию, свойства материалов. Отдельное внимание уделяется разработке образа, решению аксессуаров и дополнений для большей выразительности и целостности восприятия костюма (рис. 3).

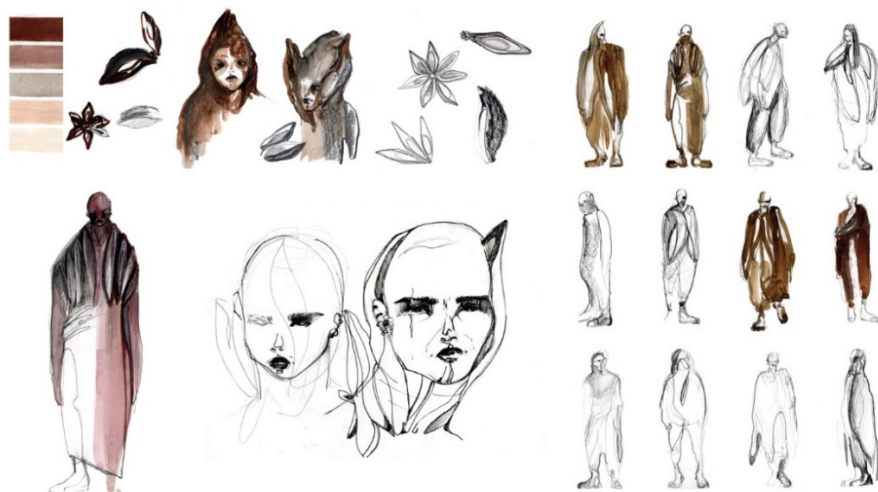


Рисунок 2 – Поисковые фор-эскизы и образы для задания «Бионика в костюме». Валерия Кравченко, 1 курс, 2017 год

На этом же этапе создается цветофактурная карта, в которой совмещается колористический ряд будущей коллекции и поиск материалов (рис. 4). С развитием современных технологий у дизайнеров есть возможность экспериментировать с инновационными материалами. Альтернатива для творческого поиска – создание собственной авторской фактуры. Это может быть окрашивание материалов, создание принтов, выполненных разными методами печати, использование различных декоративных приёмов.



Рисунок 4 – Цветофактурные карты к заданиям «Бионика в костюме» и «Русский авангард в костюме». Елизавета Зимовец, 2 курс, 2021 год

Следующим этапом к каждому выбранному фор-эскизу строится логический ряд формообразования, который может быть выполнен как в векторной графике в графических программах, так и вручную в черно-белом линейном решении (рис. 5). В процессе поиска уточняются пропорции, детали, их масштаб и месторасположение. Главная цель эскизов – продемонстрировать варианты моделей на заданную тему с помощью смены ритмического и композиционного строя моделей, найти наилучшее соотношение пропорций и объемов.

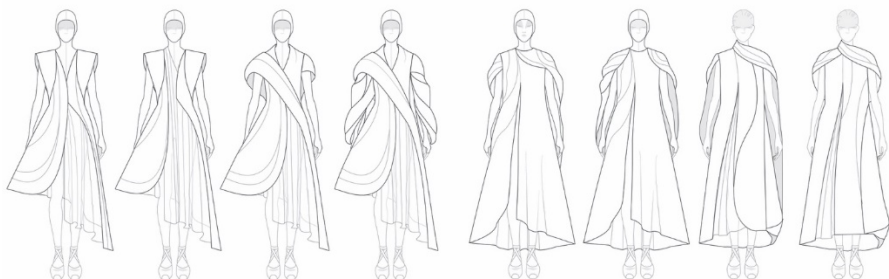


Рисунок 5 – Логические ряды формообразования к дипломному проекту
«Коллекция театральных костюмов на основе постановки балета П.И.
Чайковского “Лебединое озеро”». Альбина Андержанова, 5 курс, 2023 год

Из логических рядов выбираются наилучшие решения и выстраивается композиционный ряд в цвете, цель которого – уточнить найденные компоненты костюма, подчеркнуть основную идею и образную выразительность, стать основой для итоговой экспозиции.

Итоговая центральная экспозиция представляет собой эскизы большого формата, выполненные в цифровой или аналоговой графике с более детальной проработкой элементов костюма. Из ряда моделей выбирают лучшие для дальнейшего выполнения опытных образцов в материале (рис. 6).



Рисунок 6 – Эскизы к дипломному проекту
«Коллекция мужских комплектов для длительных поездок "Quick start"».

Инга Урих, 5 курс, 2011 год

В итоговой конфекционной карте приводятся текстильные и авторские фактурные материалы (рис. 7), которые будут использованы при создании коллекции моделей одежды, а также перспективный предполагаемый ассортиментный ряд тканей, выбранный для данной темы.



Рисунок 6 – Авторские фактуры к проекту
«Коллекция молодежной одежды "Кейдо Кейки"».

Руслана Погодаева, 4 курс, 2015 год

Главная цель методики – обеспечить комплексное решение задач при создании костюма на основе системного подхода путем освоения всех этапов проектирования. В рамках учебных заданий, в процессе которых помимо сбора фактического изобразительного материала и работы над проектом, будущие дизайнеры приобретают и личный опыт – формируется внутренняя установка на творчество в сфере дизайна.

ИНКРЕМЕНТНАЯ МОДЕЛЬ ПРОЕКТИРОВАНИЯ В ДИЗАЙНЕ МЕБЕЛИ

AN INCREMENTAL DESIGN MODEL IN FURNITURE DESIGN

Аннотация: Статья посвящена обзору характеристик модели итерационного метода проектирования. В дизайне материального мира инкрементная модель ещё не получила должного уровня распространения. Современный прекариату системный подход в создании предметов и увеличение количества креативных кластеров создают диссонанс: кастомизация предметов доступна наибольшему числу людей как никогда ранее, но вместе с тем, сам дизайн, не достигнув своей главной гуманистической цели, становится всё менее доступным. Информационный профицит усложняет детерминацию объектов дизайна в пространстве, сводя к обобщению и фокусировке на стилеобразующих элементах. В условиях экономической и сырьевой нестабильности, частой сменяемости общественных парадигм, инкрементная модель проектирования освобождает потребителей от принятия однозначных решений, а производителей – от интеллектуальной конкуренции.

Ключевые слова: дизайн мебели, проектирование мебели, методы проектирования, итерационный метод проектирования, инкрементная модель проектирования, предметный дизайн в эпоху прекариата

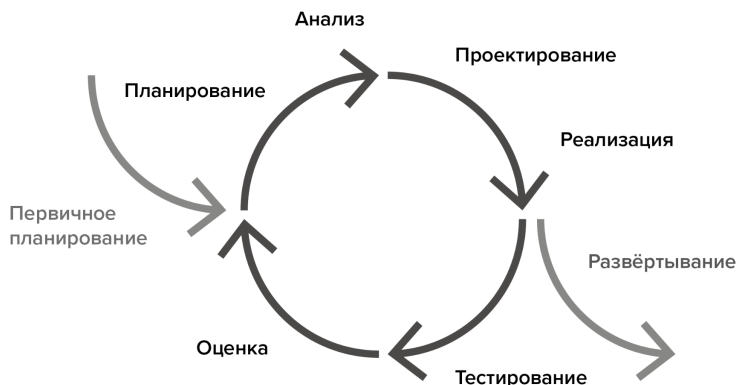
Abstract: The article is devoted to the review of the iterative design method model. In the design the incremental model has not yet received the proper level of dissemination. The modern precariat's systematic approach to creating objects and the increase in the number of creative clusters create dissonance: customization of objects is available to the largest number of people as never before, but at the same time, the design itself, having not achieved its main humanistic goal, is becoming less accessible. The information surplus complicates the determination of design objects in space, reducing them to generalization and focusing on style-forming elements. In conditions of economic and raw material instability, frequent alternation of social paradigms, the incremental design model frees consumers from making unambiguous decisions, and producers from intellectual competition.

Keywords: furniture design, furniture design, design methods, iterative design method, incremental design model, object design in the precariat era.

Методы проектирования, используемые в предметном дизайне, в том числе в дизайне мебели, базируются на принципах изобретательства, форматируются техногенными процессами и являются отражением нынешнего состояния креативной экономики. Современное общество, с увеличением количества представителей нового социального класса – прекариат (люди, не имеющие гарантированной занятости, долгосрочных перспектив, концентрации), вынуждено пересмотреть ценность личной собственности в сторону сервисной структуры обмена объектами (sharing-экономика) [1]. И если в индустрии цифровых информационных продуктов реорганизация происходит, исключительно быстро реагируя на запросы бизнеса и потребителей, то производственный сектор вынужден проверять гипотезы ценой собственных ресурсов, зачастую находясь в зависимости от планового выпуска продукции на рынок, а значит априори с постоянным опозданием.

Проектирование материальных предметов в условиях информационного дефицита ведётся методом итераций, последовательного приближения к результату [2]. Это базовый способ, поскольку производство вынуждено системно и оперативно включать, и исключать этапы реализации предметов. Хотя и сложно представить критерии оценки завершённости такого процесса, основание концепций на эмпирических данных впоследствии имеет свои логические связи и их практические проявления. Итеративный метод за счёт своей циклической формы является как бы возобновляемым энергетическим ресурсом, где количество циклов зависит от неопределённости задачи (см.рис. 1).

ИТЕРАТИВНАЯ МОДЕЛЬ РАЗРАБОТКИ



Цикл: планирование - действие - проверка - корректировка

Рисунок 1 – Схема итеративной модели разработки

Но с прохождением каждого нового цикла разработки уточнение технических ограничений, изменение вводных данных, приближение к реализации производственными силами могут привести к потере первоначального ориентира и целевой настройки всего проекта [3]. Будем считать это платой за риск, где каждая концепция нацелена на однозначное решение задачи. А что же в случае информационного профицита, состояния, характерного для современного пользователя?

Инкрементный подход или модель проектирования — это разновидность метода итераций, первоначально применяемая в сфере программирования и информационных технологий, которая состоит из основы (базы) и этапов (итераций) её улучшения. Мы можем наблюдать такой подход, например, в виде мобильных приложений и системы их апгрейда. В этом случае, для пользователя нет существенных сложностей в замене или переприобретении цифрового продукта, а для разработчиков такая модель позволяет продолжать проектирование не ограничивая доступ, разделять задачи для сотрудников, и сводить процессы разработки к одной временной точке – дате апгрейда. Итак, цикл необязательно затрагивает первичную базовую установку, и позволяет преодолевать n-ое количество итераций за раз, не принуждая обновлять их последовательно, а выбирать необходимый уровень проработки в каждом

конкретном случае. Принципы действия инкрементности отображены на схеме (см. рис.2).

ИНКРЕМЕНТНАЯ МОДЕЛЬ РАЗРАБОТКИ



Цикл: база + 1/2/N-итерация - действие - N-итерация - действие

Рисунок 2 – Инкрементная модель разработки

Инкрементная, иначе говоря, эволюционная модель проектирования сочетает в себе такие методы создания конструкций как: метод стандартизации и метод базового агрегата. Метод стандартизации – создание и совершенствование конструкции на основе применения деталей, элементов со стандартными параметрами, что ускоряет и удешевляет производственный процесс и упрощает обслуживание и ремонт. Метод базового агрегата – выпуск разнообразных изделий, объединённых наличием у них общей, базовой части (агрегата). Базовый агрегат разрабатывается таким образом, чтобы к нему можно было легко и быстро присоединять дополнительные части и получать новые изделия с изменённым внешним видом, функционалом и характеристиками. Главным инструментом здесь является унификация форм и параметров соединяемых элементов [4].

Такие модели конструирования на практике используются в работе автомобильных, станкостроительных и иных высокотехнологичных производств [5]. Поскольку выпуск подразумевает сложную производственную цепочку и не

требует каждый раз заново изобретать её процессы, что особенно актуально во времена смены производств мануфактурного типа на сегрегированные.

В мебельном дизайне, взятая за основу проектирования инкрементная модель будет актуальна в случаях, когда переменных вводных настолько много, что трудно проследить их взаимосвязи и, как следствие, влияние на эстетику [6]. Например, системное внедрение оборудования или обновление типовых пространств, когда среди параметров не количественные и не качественные характеристики условий: удалённость региона, климатическая ситуация, геополитическая ситуация, экономическая ситуация, децентрализация, реорганизация процессов во время ремонта, различная площадь помещения, отсутствие типологии пространств и т.д. Либо когда нет возможности реализовать единый уровень модернизации на всех точках масштабирования одновременно и применяемые технологии будут различаться: от ресурсов локальных мастеров и до крупных производственных центров. Помимо прочего, эволюционная модель позволяет поставщикам стать инициаторами, т.е. зная параметры “инкремента” – предлагать решения до возникновения запроса и не дожидаясь тендера.

Пример инкрементной модели – железная дорога. Локомотивы и вагоны, несмотря на ограниченное количество схем, будут модернизироваться, отличаться в зависимости от места производства, материалов и инноваций, но всегда должны подходить для существующих рельсов (базы). Мебель в вагонах для пассажирских перевозок также будет иметь базовые принципы крепления, расположения и размерные параметры, но дизайн будет учитывать не только эти ограничения, но и современные потребности пассажиров, тренды сенсорного восприятия «пути», практичность материалов в уходе, создание новых инструкций по обслуживанию и т.д.

Возвращаясь к теме “эпохи непостоянства”, которое отражается как в пребывании человека в различных ролях, так и в появлении новых моделей поведения и организации труда (“домашний офис”, увеличение времени пребывания в рабочей инфраструктуре), выходит, что скорость функциональных изменений пространства увеличивается не соразмерно времени их проектирования. Концептуальный подход к проектированию общественных мест уже не может быть основан только на авторском видении или только на технических возможностях. Человеческая креативность, в том числе благодаря развитию искусственного интеллекта, обретает новую форму, что в скором времени создаст волну переосмысления “архитектуры” бытовой жизни. Принципы построения цифровой среды неизбежно перетекают в материальный мир, так

почему бы не использовать модель, позволяющую эволюционное программирование, при проектировании среды.

Таким образом, дизайн, в котором заложен принцип агрегата: создания единой базы и возможности её трансформации посредством присоединения, замены компонентов, может обрести свою специфическую эстетику. И в случае разработки сложносоставных, многолетних проектов федерального уровня, внедрение которых исчисляется годами, актуально ставить цель изобрести не “проект будущего” с попыткой угадать тенденции и понять проблематику “людей будущего”, а спроектировать изменяемую систему с единой базой, позволяющей проекту эволюционировать за счёт присоединяемых, заменяемых элементов.

Может показаться, что при таком методе создания концепций, первичным ограничением будут считаться материалы и технологии, но на самом деле базовая “система” может позволять и замену материалов. Она может быть также реализована в качестве разметки и монтажа элементов; в распределении обновлений по степени сложности реализации и в зависимости от условий – иметь “пространство” для фантазии о будущих вариантах применения.

Вопросы к проектированию инкремента: каким должен мочь быть этот предмет/пространство; какие функции заложенные изначально являются неизменными, а какие могут возникнуть в будущем, которое никогда нельзя предугадать; как ещё может быть использована система в случае резкого снижения актуальности первоначальной потребности?

Список использованных источников:

1. Родькин, П.Е. Дизайн будущего и будущее дизайна. — М.: Совпадение, 2020. — 200 с.: ил.
2. Манифест дизайна для экономики замкнутого цикла и устойчивого развития: <https://damuseum.ru/events/manifest-dizayna-dlya-ekonomiki-zamknutogo-tsikla-i-ustoychivogo-razvitiya/>
3. Дэвид Гребер. Бредовая работа. Трактат о распространении бессмысленного труда. — М.: Ад Маргинем Пресс, 2020. — 368 с.
4. Джонс Дж.К. Методы проектирования. — М.: Мир, 1986. — 326 с. Диксон Дж. Проектирование систем: изобретательство, анализ и принятие решений. — М.: Мир, 1969. — 440 с.
5. Альтшуллер Г.С. Творчество как точная наука. — М.: Сов.радио, 1979. — 184 с.
6. Дитрих Я. Проектирование и конструирование: системный подход. — М.: Мир, 1981. — 456 с.

ЭМОЦИИ И АРХИТЕКТУРА: ОСОБЕННОСТИ ПРОЕКТИРОВАНИЯ РЕТРИТ- ЦЕНТРОВ

EMOTIONS AND ARCHITECTURE: DESIGN FEATURES OF RETREAT CENTERS

Аннотация: Статья посвящена вопросам такой области наук, как нейроархитектура. Рассмотрены вопросы, касающиеся подходов к проектированию пространств эмоционального благополучия. Раскрыты истоки терапевтической архитектуры и взаимосвязь психического состояния человека и среды. В современном мире вопрос ментального здоровья стоит достаточно остро, люди страдают от эмоциональной перегрузки, стресса и выгорания. Для снижения негативного влияния и поддержания человека не только медикаментозно, но и при помощи среды нейробиологи совместно с архитекторами изучают влияние пространства на наши чувства и эмоции. Целью статьи является выявление конкретных приемов, которыми руководствуются архитекторы при создании ретрит центров, а также предпринята попытка выделить и классифицировать их, опираясь на данные нейроархитектуры.

Ключевые слова: нейроархитектура, ретрит центр, архитектура благополучия, эмоциональный дизайн, сенсорная архитектура

Abstract: The article is devoted to the issues of such a field of sciences as neuroarchitecture. The issues related to approaches to the design of spaces of emotional well-being are considered. The origins of therapeutic architecture and the relationship between the mental state of a person and the environment are revealed. In the modern world, the issue of mental health is quite acute, people suffer from emotional overload, stress and burnout. To reduce the negative impact and maintain a person, not only medicinally, but also with the help of the environment, neuroscientists, together with architects, study the influence of space on our feelings and emotions. The purpose of

the article is to identify specific techniques that architects use when creating retreat centers, and an attempt is made to identify and classify them based on data from the neuroarchitecture.

Keywords: neuroarchitecture, retreat center, well-being architecture, emotional design, sensory architecture

Способна ли искусственная среда и, в частности, архитектура положительно влиять на ментальное, душевное и физическое состояние человека? Современная наука однозначно говорит, что да. Нейроархитектура занимается исследованием того, что именно оказывает существенное влияние на работу мозга и нервной системы, что успокаивает и расслабляет, а что стимулируют творческую и образовательную деятельность [1].

Прообразом терапевтической среды может послужить психиатрическая больница «Ретрит» в Йорке, созданная в конце 18 века и основанная квакером Ульямом Тьюком. Его революционные идеи о создании гуманной среды для пациентов ярко контрастировали со сложившейся системой сумасшедших домов того времени. В этих домах состояние душевно больных людей только ухудшалось и психиатрические больницы, изначально призванные лечить людей, превращались в тюрьмы, калечащие их. «Ретрит» напротив предлагал лечение через создание для больного домашнего религиозного пространства. Домашняя атмосфера создавалась посредством установления доброжелательного и уважительного отношения к пациентам. Также сама планировочная структура напоминала больше не больницу с кабинетами и палатами, а фермерский дом с отдельными комнатами и общественными пространствами для совместного домашнего быта или отдыха. А понятие религиозности, по мнению квакеров, отражалось непосредственно в архитектуре, ином методе проектировании подобных учреждений и расположении. Так отдаленный и уединенный дом среди сельской местности располагал к размышлениям, молитвам и смирению. Архитектура была выполнена в характерной для своего времени эстетике, но была лаконичной и утилитарной по своему характеру, а интерьеры, строгие и аскетичные, имели теологическую эстетику. Как красноречиво выразился профессор истории Фредерик Барнс Толлес: «квакер свел свою религиозную жизнь к абсолютной простоте молчаливого общения с Богом в пустом молитвенном доме» именно эта цитата отражает центральную идею Йоркского ретрита и подхода в лечении [2].

Люди всегда обращались к вере как к некому лекарству от мирских переживаний, многим становится легче только лишь от присутствия в религиозном пространстве. Этот факт подтверждает исследование, в котором изучается

влияние молитвенной части мечети на мозговую активность человека при ее посещении. Эксперимент показал, что до и после посещения мечети испытуемые чувствовали вовлеченность, возбуждение и волнение – это связано с разным отношением к эксперименту, уровнем погружения и просто личными особенностями нервной системы, но внутри мечети приборы ЭЭГ у всех фиксировали доминирование ощущения расслабления [3]. Если сакральная архитектура существовала многие века, и это одно из немногих мест, где можно было укрыться от мирской суеты, то с отходом от религии появилась потребность в альтернативном пространстве для удовлетворения тех же потребностей: восстановления душевного равновесия, снятия стресса и психологического груза, а также успокоения. Таким местом стали ретрит-центры. Хотя изначально ретрит – это и есть религиозная практика, состоящая в уединении [4], но на данный момент теологическая составляющая в большинстве своем исчезла, оставив только идейную основу.

В общем понимании ретрит-центр – это место, которое предусматривает проведение духовных, культурных или образовательных программ в помещении или на открытом воздухе, для однодневного или длительного использования, и может включать спальные места для гостей на месте проживания в отдельном здании или домиках, общую кухню и зону приема пищи в главном здании, конференц-залы, ваннные комнаты, жилые помещения для персонала, менеджеров, владельцев и вспомогательные здания [5].

Подходы к проектированию ретрит центров связаны с непосредственным типом ретрита или его сценарием проживания. Так можно выделить небольшие по размерам архитектурные сооружения без существенной инфраструктуры, находящиеся среди дикой и чистой природы. Например, к ним можно отнести такие проекты как «Outdoor Care Retreat» [6], «Piil Tree House Retreat» [7], «Forest Retreat» [8], «Retreat in Finca Aguy» [9] и многие другие. Это яркий пример уединенного ретрита, его можно охарактеризовать как место для тихого созерцания. Акцент сделан на то, что природа сама по себе является терапевтическим пространством. Так было доказано, что время, проведенное в лесных районах, снижает уровень кортизола, частоту сердечных сокращений и артериальное давление, увеличивает парасимпатическую активность и снижает симпатическую активность в большей степени, чем время, проведенное в городских районах [10]. Отличительной характеристикой этих проектов является достаточно компактный размер, который компенсируется большой площадью остекления с одного или нескольких фасадов. Строения подобного типа

напоминают пещеру, т.е. защитное сооружение, открытое во вне. Этот прием является нейтральным с точки зрения восприятия, архитектура не вызывает стрессовые реакции и в большей степени призвана резонировать и растворяться в природной среде, подстраиваться под нее при помощи формы и материалов. Архитекторы часто прибегают к асимметрии и ломаной геометрии внешнего облика данных строений, в большей или меньшей степени. И хотя, на данный момент, таких исследований нет, но подобные приемы хорошо согласуются с уникальностью природных объектов, их несовершенством.

Противоположными по архитектуре можно выделить следующие проекты: «TRIVIUM Wellness Culture Complex Space» [11], «Windhover Contemplative Center» [12], «Spa Querétaro» [13]. Их функциональное назначение более широкое ввиду этого и объемы пространства являются доминирующими. Эти центры предоставляют услуги оздоровительного характера (спа, велнес), являются образовательными центрами, центрами духовных практик (медитации, йоги) или просто местом для туристов вдали от цивилизации [14]. Основная задача любых ретрит центров – создать среду, отличную от повседневной жизни, дать человеку переключить внимание на себя и свое состояние, перезагрузиться, что оказывает определенный терапевтический эффект как на его ментальное, так и на его физическое состояние [15]. Архитектура в данной концепции занимает не последнее место и имеет сильное влияние на наше самочувствие, эмоции и ощущения, которые подтверждаются не только эмпирическим путем, но и экспериментально, при помощи МРТ и ЭЭГ [16]. Таким образом, для достижения этих целей архитекторы стремятся создать визуально чистую среду, с большим объемом воздуха и высокими потолками. Это способствует снижению тревожности за счет легкой навигации в пространстве. Как утверждают архитекторы Дональд Рагглс и художник Джон Боак, обстановка, не представляющая угрозы, обычно была открытой, спокойной и теплой, современная обстановка, богатая этими атрибутами, может снизить стресс [17].

Во многих проектах прослеживается сложная и тщательная работа с естественным светом, создание не просто оконных проем в стене, а сквозных отверстий в потолке. Благодаря этому, пространство имеет интересный светотеневой рисунок в разные временные интервалы и создает внутри архитектуры комфортную среду с хорошим освещением, которая соответствует нашим циркадным ритмам. Работа с естественным светом очень важна в любой архитектуре, но в ретрит центрах это особенно актуально в связи с восстановлением психического состояния, в том числе с помощью нормализацией

биологических процессов. Согласно исследованиям, естественная световая среда помогает людям с когнитивными нарушениями, депрессивными состояниями [18].

Немаловажным фактором, влияющим на расслабление и уменьшение стресса у человека, являются открывающиеся из интерьерного пространства видовые ракурсы на природу – будь то вид на лес, зеленый склон или даже внутренний сад – что активно используется во многих проектах не только для отдельных помещений, но и транзитных зон. Биофильный дизайн, направленный на улучшение связи человека с природой, оказывает на его психоэмоциональное состояние благоприятное воздействие. Причем, в исследованиях было отмечено, что мы реагируем не только на прямое перенесение природы в интерьер в виде растений и водных объектов, но и на косвенное ее присутствие. Например, фактуры натуральных материалов, их узор и несовершенство поверхности воспринимаются нашим мозгом так же положительно, как и сама природа [19].

Идея ретрита хоть и кажется современным явлением, но берет истоки в традициях религиозного монашества и паломничества. Пустынный отшельник, лесной монах и аскет, оставивший позади жизнь домохозяина, — все это образы раннего христианства, буддизма или индуизма. Религиозный ретрит предполагает путешествие в пространство, где человек проводит ограниченный период в изоляции, в течение которого человек, в одиночку или в составе небольшой группы, отстраняется от обычного распорядка повседневной жизни, как правило, по религиозным причинам.

Изложенные типы ретрит-центров имеют явные параллели с первоначальной идеей этой практики, наилучшим образом отражают и интерпретируют ее в условиях современного темпа жизни. Как некогда монахи и буддисты уходили в горы или верующие христиане совершали паломничества.

Список использованных источников:

1. Assem H. M., Khodeir L. M., Fathy F. Designing for human wellbeing: the integration of neuroarchitecture in design—a systematic review //Ain Shams Engineering Journal. – 2023. – С. 102102.
2. Akehurst A. M. Quaker Architecture as an Agent of Cure at the York Friends' Retreat //Quaker Studies. – 2020. – Т. 25. – №. 1. – С. 45-76.
3. Vijayan V. T., Embi M. R. Probing phenomenological experiences through electroencephalography brainwave signals in neuroarchitecture study //International Journal of Built Environment and Sustainability. – 2019. – Т. 6. – №. 3. – С. 11-20.

4. Jenkins H. P. A study of the origins, development and contemporary manifestations of Christian retreats : дис. – 2006.
5. RETREAT CENTRE definition. — Текст : электронный // lawinsider : [сайт]. — URL: <https://www.lawinsider.com/dictionary/retreat-centre> (дата обращения: 11.03.2024).
6. Outdoor Care Retreat / Snøhetta. — Текст : электронный // ArchDaily : [сайт]. — URL: <https://www.archdaily.com/909038/outdoor-care-retreat-snohetta> (дата обращения: 20.05.2024).
7. Piil Tree House Retreat / Arsenit. — Текст : электронный // ArchDaily : [сайт]. — URL: <https://www.archdaily.com/1007807/piil-tree-house-retreat-arsenit> (дата обращения: 20.05.2024).
8. Forest Retreat / Uhlík Architekti. — Текст : электронный // ArchDaily : [сайт]. — URL: <https://www.archdaily.com/520223/forest-retreat-uhlik-architekti> (дата обращения: 20.05.2024).
9. Retreat in Finca Aguay / MAPA. — Текст : электронный // ArchDaily : [сайт]. — URL: <https://www.archdaily.com/802157/retreat-in-finca-aguay-mapa> (дата обращения: 20.05.2024).
10. Lindheim M. Ø. et al. The Outdoor Care Retreat // Tidsskrift for Den norske legeforening. — 2020.
11. TRIVIUM Wellness Culture Complex Space / ALIVEUS architecture. — Текст : электронный // ArchDaily : [сайт]. — URL: <https://www.archdaily.com/999278/trivium-yoga-studio-and-office-aliveus-architecture> (дата обращения: 20.05.2024).
12. Windhover Contemplative Center / Aidlin Darling Design. — Текст : электронный // ArchDaily : [сайт]. — URL: <https://www.archdaily.com/608268/windhover-contemplative-center-aidlin-darlin-design> (дата обращения: 20.05.2024).
13. Spa Querétaro / Ambrosi i Etchegaray. — Текст : электронный // ArchDaily : [сайт]. — URL: <https://www.archdaily.com/318920/spa-queretaro-ambrosi-i-etchegaray> (дата обращения: 20.05.2024).
14. Sales A. L. The Retreat As Spa, Education Center, & Camp for Grown-ups. — 2006.
15. Kelly C., Smith M. K. Journeys of the self: The need to retreat // The Routledge handbook of health tourism. — Routledge, 2016. — С. 166-179.
16. Chatterjee A., Coburn A., Weinberger A. The neuroaesthetics of architectural spaces // Cognitive processing. — 2021. — Т. 22. — №. Suppl 1. — С. 115-120.
17. Ruggles D. H., Boak J. Bonding with beauty: the connection between facial patterns, design and our well-being // Urban experience and design. — Routledge, 2020. — С. 40-57.
18. Kim E. H. et al. Neuroarchitecture From the Perspective of Circadian Rhythm, Physical, and Mental Health. — 2023.
- Chatterjee A., Coburn A., Weinberger A. The neuroaesthetics of architectural spaces // Cognitive processing. — 2021. — Т. 22. — №. Suppl 1. — С. 115-120.

РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ПОВЫШЕНИЮ ВОСТРЕБОВАННОСТИ АРХИТЕКТУРНЫХ ОБЪЕКТОВ ЭПОХИ СОВЕТСКОГО МОДЕРНИЗМА В Г. ТАШКЕНТЕ ПОСРЕДСТВОМ ПЕРЕОСМЫСЛЕНИЯ ФУНКЦИИ

RECOMMENDATIONS ON INCREASING THE RELEVANCE OF ARCHITECTURAL
OBJECTS OF THE SOVIET MODERNISM ERA IN TASHKENT THROUGH
RETHINKING THE FUNCTION

Аннотация: Образцы архитектуры, ставшие наследием советской эпохи, как и прочие исторические памятники претерпевают изменения с течением времени. Профессиональной реставрации недостаточно для того, чтобы здания прошлой эпохи вошли в современную жизнь. Цель данной статьи состоит в формировании предложений для повышения востребованности пространств среди активных групп населения, объединяющих интересы граждан и культурную значимость объектов ташкентского модернизма. Результатом проведенной работы стал перечень рекомендаций по организации актуального в наши дни сценария эксплуатации на примере действующих зданий в городе Ташкенте.

Ключевые слова: советский модернизм, функциональные зоны, культурная ценность.

Abstract: Samples of architecture that became the heritage of the Soviet era, as well as other historical monuments, undergo changes over time. Professional restoration as the only method is not enough to bring buildings of past eras into modern life. The purpose of this article is to form

proposals that combine the interests of citizens and the cultural significance of the objects of Tashkent modernism. The result of the conducted work is a list of recommendations on the organization of an actual nowadays procedures scenario on the example of operating buildings in the city of Tashkent.

Keywords: Soviet modernism, functional zones, cultural value.

Архитектура — неотъемлемая часть культуры и истории. Помимо угрозы физических разрушений, объекты теряют свою ценность в повседневной жизни граждан за счет снижения интереса к их ограниченным функциям.

В данной статье рассмотрены 4 существующих объекта на территории города Ташкента:

1. Центральный Выставочный зал Академии художеств Узбекистана
2. Государственный музей истории Узбекистана
3. Ресторан «Зарафшан»
4. Рынок «Чорсу»

Рекомендации по переосмыслению функции зданий в данной статье сформированы на основе сбора и анализа данных, охватывающих современные интересы молодых граждан, зарубежный опыт переосмысления функции зданий, а также ретроспективного анализа, путем синтеза полученных данных.

Функция сооружения представляет собой то, что может удовлетворить потребности и задачи как отдельных лиц, так и целых организаций.

Востребованность пространств, созданных «Флаконом» в Москве, «Мос hub» и «139 documentary center» в Ташкенте обусловлена созданием условий для взаимодействия людей творческих профессий, молодых предпринимателей, маркетологов, активистов, организаторов и прочих заинтересованных лиц. Многие мероприятия подразумевают активное взаимодействие, направленное на совместное воплощение идей и концепций, взаимовыручку, приобретение новых профессиональных знакомств и ознакомление со свежими тенденциями и идеями в заявленной теме. Генерирование идей становится одной из главных ценностей наряду с культурным просвещением [1].

Ю-Репорт совместно с Агентством по делам молодежи Республики Узбекистан провел опрос среди молодых людей выявил их хобби / любимое занятие:

1. спорт (15%)
2. книги и искусство (рисование, рукоделие, музыка, танцы и т.п.) по 12%
3. компьютерные игры, программирование и др. (10%)
4. туризм, путешествия (8%) и животные, растения (8%) [2].

К путям адаптации можно отнести: музеефикацию зданий, экспонирование, фиксацию и документирование объекта, который невозможно спасти от разрушения, перенос ценных элементов, вывод производства с сохранением, реконструкцию застройки, преобразование зданий к новой функции: жилые, общественные, смешанные [3].

Для музейных и выставочных пространств могут быть предложены следующие мероприятия по категориям:

1. Образовательные (выставки, регулярные и тематические лекции, кружки и мастерские, школы гидов, искусствоведов, экскурсии, кинопоказы, библиотеки).
2. Интерактивные (воркшопы и мастер-классы, конкурсы и олимпиады, открытая сцена, лекции с «open talk» форматом, интерактивные экспонаты: управляемые экраны, механизмы, голограммы, игры и т.д.)
3. Сотруднические (мероприятия с профильными ВУЗами, сборы обществ по интересам, аренда помещений для подкастов, лекций и всего, что может быть размещено на онлайн-площадках, сотрудничество с проектами по организации внештатных мероприятий, совместная работа с другими организациями, схожими по фактору деятельности или архитектурной/культурной ценности)
4. Торговые, включающие в себя: предметы искусства, литературу, предметы, созданные в данном пространстве или в сотрудничестве, аренду пространств для объектов труда мастеров, мерч.
5. Дополнительные (коворкинги, кафе и рестораны, зоны рекреации, фотозоны, эко-френдли и благотворительные зоны).

Для Центрального Выставочного зала Академии художеств Узбекистана автор статьи предлагает установить взаимодействие с ВУЗами, специализирующихся на изобразительном искусстве и культуре, предоставляя пространства для образовательных мероприятий, для экспонирования интеллектуального труда студентов, проведения конкурсов по решению поставленных задач, создать открытое творческое пространство с зоной мастерской и зоной, оборудованной для устройств, нуждающихся в электропитании. В данных зонах может располагаться небольшая библиотека и параллельно проводиться мастер-классы, которые могут зарекомендовать себя на практике. Внешняя территория, имеющая зеленые зоны, может быть использована для экспонирования скульптур и прочих объектов искусства по примеру Новой Третьяковки в г. Москве.

Для Государственного музея истории Узбекистана может быть полезным сотрудничество не только с профильными ВУЗами, но и посольствами различных государств, что предоставляет возможность ознакомиться с культурами других стран и узнать об их исторической связи с республикой Узбекистан.

Пространство рынка Чорсу является уникальным в своем роде. Однако внешняя открытая территория подчиняется хаотичному самоуправлению, что можно заметить по заполненности территории машинами и самовольными нелегальными торговцами. Для решения вопроса личного транспорта может быть создана ближайшая парковка при условии, что она не нарушит, а дополнит архитектурный ансамбль из куполов рынка. Автор статьи предлагает создать радиальные зоны, которые будут объединены навесами из восточных тканей в соответствии с древними традициями. Зоны вокруг продуктового рынка могут разделяться по виду товаров: резных деревянных, гончарных, швейных, ювелирных, рукодельных, картинных, скульптурных, текстильных и прочих. Это может стать своеобразным культурным выставочным пространством, еще более раскрывающим местную идентичность.

Ресторан Заравшан изначально замышлялся как главный ресторан города с разнообразными заведениями, банкетными залами и террасами [4]. Сейчас же в нем располагаются магазины, кафе, бары, а его облик изменен до неузнаваемости. Автор проекта «Tashkent modernism» Александр Федоров предлагает следующее: было бы логично возвратиться к изначальной концепции здания как масштабного кулинарного центра, при этом обновить идею путем создания своеобразного фудкорта. В данной концепции автор статьи предлагает разделение зон с национальной кухней по ее принадлежности к конкретным регионам Узбекистана, выделить зоны мороженого, выпечки, кондитерской и фруктовой. Возможна продажа специй, литературы в формате рецептов, посуды и прочих объектов национальной культуры. Таким образом ресторан будет выступать объектом, знакомящим с местной гастрономической культурой как объектом национального наследия.

Помимо развития индивидуальных функций возможны общие предложения. Возможно создание локальных товаров в сотрудничестве с проектом «Tashkent modernism», а также карты маршрута, объединяющего архитектурные памятники. На карте можно разместить стикеры, продающиеся на месте с индивидуальным изображением здания, что момент может стать мотивацией к посещению. Каждый объект может содержать зону, где будет описана история, концепция и архитектурная ценность объекта в экспозиционном формате.

Сформированный список рекомендаций поддерживает историю, назначение зданий, а также их архитектурную ценность и взаимосвязь. Следование предложениям, учитывающим современные тенденции в интересах молодежи и туристов, должно привести к наиболее эффективной эксплуатации зданий, что поможет стать объектам более ценными для граждан не только с архитектурной точки зрения, но и как настоящее место притяжения.

Список использованных источников:

1. Герасимова, И. А. Досуговые предпочтения современной молодёжи: социально-культурный анализ / И. А. Герасимова // Вестник Московского государственного университета культуры и искусств. – 2014. – № 3(59). – С. 128-133.
2. Как молодёжь проводит свой досуг? [Электронный ресурс] / U-Report – Электрон. дан. – Режим доступа: <https://uzbekistan.ureport.in/story/936/> - Загл. с экрана.
3. Жиленко, О. Б. Адаптация существующих зданий к новой функции / О. Б. Жиленко, У. М. Ниметуллаева // Строительство и техногенная безопасность. – 2021. – № 21(73). – С. 17-26.
4. Серова, М. Ресторан "Зарафшан" шедевр советского модернизма / М. Серова; ред. А. Елизарьева — Екатеринбург: TATLIN, 2020. — 48 с.
5. Зубок, Ю. А. Культура в жизни молодёжи: потребность, интерес, ценность / Ю. А. Зубок, В. И. Чупров // Вестник Института социологии. – 2018. – Т. 9, № 4(27). – С. 170-191.
6. Зазуля, В. С. Проблематика и тенденции развития общественных пространств: отечественный и зарубежный опыт / В. С. Зазуля // Урбанистика. – 2021. – № 1. – С. 56-72. – DOI 10.7256/2310-8673.2021.1.34516.
7. Незабываемое старое. Мировые и российские тренды в переосмыслении старых построек [Электронный ресурс] / Коммерсантъ – Электрон. дан. – 2023. – Режим доступа: <https://www.kommersant.ru/doc/6282586> - Загл. с экрана.
8. Новая жизнь зданий: 7 примеров преображения отслужившей свой век архитектуры [Электронный ресурс] / Design mate – Электрон. дан. – 2023. – Режим доступа: <https://design-mate.ru/read/objects/Architecture/7-transformation-examples-of-obsolete-architecture> - Загл. с экрана.

КОМПЛЕКТ КУХОННЫХ ПРЕДМЕТОВ ДЛЯ ЛЮДЕЙ МАЛОМОБИЛЬНОЙ ГРУППЫ НАСЕЛЕНИЯ

A SET OF KITCHEN ITEMS FOR PEOPLE WITH LIMITED MOBILITY

Аннотация: Данная работа подчеркивает важность разработки специализированных - адаптивных кухонных предметов в России для маломобильной группы населения, включая людей с ограниченными возможностями и ампутированной частью руки. Современные технологии позволяют создавать инновационные предметы, способствующие интеграции и улучшению жизни этой категории людей. Работа также обращает внимание на важность психологической поддержки и разнообразных техник помощи для адаптации и повышения самостоятельности. Разработанные авторами кухонные адаптивные предметы направлены на создание функциональных, безопасных и удобных устройств, способствующих комфортной повседневной жизни пользователей.

Ключевые слова: маломобильная группа населения, самостоятельность, адаптивные предметы, ампутация, разработка, общество

Abstract: This work emphasizes the importance of developing specialized - adaptive kitchen items in Russia for a low-mobility group of the population, including people with disabilities and amputated parts of the arm. Modern technologies make it possible to create innovative items that contribute to the integration and improvement of the lives of this category of people. The work also draws attention to the importance of psychological support and a variety of assistance techniques for adaptation and increasing independence. The adaptive kitchen items developed by the authors are aimed at creating functional, safe and convenient devices that contribute to a comfortable daily life for users.

Keywords: low-mobility population group, independence, adaptive items, amputation, development, society

Актуальность разработки предметов для маломобильной группы населения является крайне важной в современном обществе и в условиях сложно политических ситуаций в мире. Маломобильная группа населения, к которой относятся люди с ограниченными возможностями, имеющие физические ограничения от рождения, которые получили травму во время СВО, на производстве, а также пожилые люди, нуждается в специализированных предметах и устройствах для повседневной жизни. Современные технологии позволяют создавать инновационные предметы, помогающие людям с ограниченными возможностями встроиться в общество, участвовать во всех сферах жизни, чувствовать себя полноценными членами общества и обеспечить возможность самостоятельного функционирования.

Одной из основных проблем, с которыми сталкиваются люди с ампутированной частью руки, является ограниченная возможность контроля за предметами при еде. Это может привести к тому, что человеку будет сложно справиться с необходимостью разделения пищи или использования столовых приборов. При ампутации части верхней конечности ниже предплечья происходит потеря функциональности кисти, что существенно влияет на способность человека к манипуляции предметами. Кисть играет важную роль в выполнении повседневных задач, позволяя не только удерживать предметы, но и проводить более сложные движения, такие как их поворот и наклон. Стоит отметить бионические протезы, которые решают практически полностью все вышеперечисленные проблемы. Но бионические протезы являются дорогими изделиями, и далеко не все люди могут позволить себе их приобрести. Некоторые люди сталкиваются с проблемой доступности, длительного срока изготовления и финансовых ограничений при попытке получить бионические протезы.

Ампутация части тела может серьезно повлиять на психическое состояние человека, вызывая депрессию, тревожность и чувство беспомощности у пациентов. Важно обеспечить этим людям поддержку со стороны психологов и близких. Особенно важно уделить внимание группе людей, переживших ампутации и другие травмы в результате военных действий. Эти пациенты имеют особые потребности в психологической поддержке из-за таких проблем, как посттравматические синдромы (у солдат, вернувшихся из горячих точек и других мест военных конфликтов.) (В. С. Агеев 2012). [1]

«Участники локальных войн и вооруженных конфликтов являются специфическим контингентом, требующим многопрофильной реабилитации, а

инвалиды из их числа могут быть выделены в группу особой социальной значимости, так как среди ветеранов, впервые признанных инвалидами, более 50 % (по некоторым регионам 70 %) – лица трудоспособного возраста. При этом показатели реабилитации ветеранов остаются на низком уровне и не превышают 2–3 % при повторном медико-психологическом обследовании», – утверждает В. С. Агеев (2012). [1, с.2]

Адаптивные кухонные предметы играют важную роль в обеспечении независимости и комфорта людей с ограниченными возможностями или инвалидами. Анализ существующих комплектов кухонных адаптивных предметов позволяет выявить и оценить их функциональные возможности, удобство использования, качество материалов и дизайн, а также определить потребности пользователей.

Комплекты кухонных адаптивных предметов могут включать в себя различные устройства и инструменты, такие как специальные ножи, вилки и ложки, тарелки, чаши и стаканы, подносы, системы наклона чайников, устройства для открытия банок и бутылок, адаптивные кухонные приборы для приготовления пищи и многое другое. (см. Приложение №1, рис. 1, рис. 2)



«Рисунок 1 – Адаптивный комплект столовых предметов компании DStrana»



«Рисунок 2 – Адаптивный комплект столовых предметов компании WILLY»

Цель разработки кухонных предметов для маломобильной группы населения заключается в создании функциональных, удобных и безопасных предметов, которые помогут улучшить качество жизни людей с ограниченными возможностями.

Основная задача разработки кухонных предметов для маломобильной группы населения заключается в создании функциональных и безопасных предметов, которые будут способствовать улучшению качества жизни пользователей.

Разработка кухонных предметов, удобных для использования маломобильной группой населения, играет важную роль в повышении их качества жизни. Вот несколько аспектов, которые были учтены при проектировании таких предметов:

1. Эргономика: тарелки, чашки и столовые приборы должны иметь удобные ручки, не скользить на поверхности стола и не быть слишком тяжелыми для удержания.
2. Безопасность: предметы должны быть изготовлены из безопасных материалов, не нагреваться слишком сильно при контакте с горячими продуктами и быть устойчивыми, чтобы не допустить разливание и рассыпание пищи.
3. Легкость ухода: кухонные предметы должны быть долговечными и легкими в уходе, устойчивыми к мытью в посудомоечной машине.

4. Дизайн: приятный дизайн не только важен для эстетики, но и способствует психологическому комфорту пользователя.

В рамках исследования, проведенного в ходе выполнения научно-исследовательской работы, были разработаны предметы кухонной адаптивной линейки, включающие в себя тарелку для супа, обеденную тарелку, чашку, столовые приборы, поднос для еды, подставку-держатель для чайника и тяговый протез. Эти изделия были созданы на основе анализа существующих комплектов по приему пищи для людей, страдающих заболеваниями суставов, болезнью Паркинсона и также для использования детьми. В процессе исследования были выявлены основные проблемы, связанные с принятием пищи, и разработаны новые решения, которые применены при создании предложенного комплекта адаптивных кухонных предметов.

Данный ассортимент адаптивных изделий может быть произведен на территории Российской Федерации, и его низкая себестоимость позволит сделать товары доступными для широкого круга потребителей, нуждающихся в подобных решениях. Создание доступных и качественных адаптивных товаров способствует развитию социально-ориентированного бизнеса и улучшению качества жизни людей с различными потребностями. Это дает возможность поддерживать гармоничное включение всех граждан в общество и обеспечивать им равные возможности для полноценного участия в жизни страны. Таким образом, разнообразие адаптивных изделий, произведенных в России, не только решает конкретные задачи адаптации, но способствует социальной интеграции и развитию общества в целом.

Список использованных материалов:

1. Агеев В. С. Межгрупповое взаимодействие: социально-психологические проблемы. – М.: Изд-во Моск. Ун-та, 2012
(дата обращения: 15.10.2023);
2. Информационный ресурс «Рубцовский институт (филиал) АлтГУ»
(дата обращения: 29.11.2023);
3. Безух С. М., Латушкина В. М., Лебедева С. С. и др. Инновационные технологии социальной реабилитации и абилитации лиц пожилого возраста и инвалидов. Санкт-Петербург: СПбГИПСР, 2021. 184 с.

U

С.В. Девкина, магистрант научн. руковод.: С. Л. Аристова, доцент, кандидат
искусствоведения РГХПУ им. С.Г. Строганова, Москва

h

t

t

S.V. Deineka, master's student scientific. supervisor: S. L. Aristova, associate professor, candidate of art history, Russian State University of Art and Industry named after. S.G. Stroganova, Moscow

ЛОГОТИП СОВРЕМЕННОГО МУЗЕЯ КАК ЗНАК УЗНАВАЕМОСТИ НА ПРИМЕРЕ МУЗЕЯ ИСКУССТВ ЮГА РОССИИ МИЮР

LOGO OF A MODERN MUSEUM AS A SIGN OF RECOGNITION
ON THE EXAMPLE OF THE MUSEUM OF ARTS OF THE SOUTHERN RUSSIA MIUR

Аннотация: В статье рассматривается разработка логотипа для проекта Музея искусств юга России (МИЮР). На примере крупных музеев анализируется дизайн-концепция, и элементы логотипа.

Ключевые слова: логотип, дизайн, музей, концепция.

Abstract: The article discusses the development of a logo for the project of the Museum of Arts of the South of Russia (MIYUR). Using the example of large museums, the design concept and logo elements are analyzed.

Keywords: logo, design, museum, concept.

На рубеже 2000-х годов произошла смена визуальной моды, которая повлекла за собой ребрендинг музеев и учреждений культуры по всему миру. Как отмечает The Art Newspaper Russia в сфере российского музейного дизайна — сначала экспозиционного, а теперь и графического — начался явный бум [1].

Фирменный стиль современного музея теперь должен продемонстрировать, что — это не только пространство показа коллекций, но и место активного диалога с посетителем [2]. Модернизировался фирменный стиль Политехнического музея, Музея космонавтики, петербургской Кунсткамеры, Московского музея дизайна.

Логотип и новый стиль представила Государственная Третьяковская галерея, а также Музеи Московского Кремля.

Руководитель дизайн-студии «Проектор», дизайнер и издатель Митя Харшак, рассказал о смысле и значении нового визуального языка Музея антропологии и этнографии (рис. 1).



Рисунок 1 - Обновленный логотип Музея антропологии и этнографии (Кунсткамера)

Он отметил, что «студия попыталась построить визуальное сообщение на том, что здание является неким хранилищем, контейнером опыта, того багажа научного знания, которое было собрано за все время, начиная с XVIII века. И сохраняя здание, мы старались наполнять его самым разным визуальным качеством. Мы пытались передать понятие того, что внешняя оболочка скрывает внутри себя гораздо больше, чем люди, посетители, могут увидеть в залах музея»[3].

В 2017 году была обновлена визуальная идентичность бренда Государственной Третьяковской галереи (рис.2).



**Третьяковская
галерея**

Рисунок 2 - Обновленный логотип Третьяковской галереи

Как отмечает Лара Бобкова, начальник службы маркетинга и коммуникаций: - «Перед нами стояла задача собрать разнообразные площадки и направления деятельности музея, дать большую свободу зданию на Крымском Валу, освободив его от узнаваемого васнецовского фасада в логотипе. Обновлением бренда занималось креативное агентство ONY. В основе теперь лежит лаконичная буква «Т» в эстетике авангарда и кириллицы. Цветовое кодирование и принципы верстки, динамики узнаваемых элементов позволяют вести коммуникацию с посетителями сразу о многих программах музея, нам важно было найти универсальную систему» [4].

Рассмотрим на примере создания логотипа для эскизного проекта Музея искусств юга России МИЮР, как визуальный образ может идентифицировать продукт. Музей – это тоже продукт, и он имеет своего потребителя (аудиторию). Сегментирование аудитории по возрасту и половому признаку устарело. На сегодняшний день музейные посетители распределяются по типам мотиваций и отношению к искусству. Третьяковская галерея сегментировала свою аудиторию [4] и получила следующие данные (рис.3).

ознающие — 12%. Люди, для которых музей — это место, где можно получить новую информацию. Используют аудиогид и читают информацию на табличках.

ранители традиций — 12%. Привязаны к корням и семейным традициям. Передают их детям и внукам. Ценят преемственность поколений и стремятся к сохранению культурного наследия.

емейные — 10%. Ходят с детьми в музей прежде всего для их обучения и образования. Для них музей — это лучшее место, где можно провести время с семьей.

одники — 10%. Идут на все, что модно и популярно, даже если им не нравится представленное искусство. Цель: сделать сэлфи с друзьями и показать, что они там были.

оциализаторы — 8%. Поход в музей — повод для общения с близкими. После музея продолжают общение в кафе или еще где-то.

еглецы от реальности — 8%. Музей — это место, где можно отключиться от обычной жизни и уйти в другой мир. Обычно приходят, чтобы насладиться атмосферой.

— 4%. Предпочитают наслаждаться искусством в эксклюзивных условиях и готовы платить за это.

рофессиональное сообщество — 4%. Профессионалы в области искусства, которые приходят в музей по работе или учебе.

уристы — 28%. Индивидуальные и групповые туристы из России и зарубежья. Сами туристы мало влияют на выбор музея — за них это делает туроператор.

кольные группы — 8%. Организованные образовательные визиты школьных классов. Сами школьники не влияют на выбор музея. Решение о выборе музея принимают учителя.

Опираясь на данные Третьяковской галереи, можно предположить такую же картину процентного соотношения между группами посетителей других музеев. Поэтому, логотип должен быть узнаваем всеми группами аудитории. Быть современным, лаконичным, отражающим концепцию музея.

Система «Гвоздь & молоток», описанная в книге Лауры Райс[5] показывает, что какой бы хорошей ни была вербальная позиционирующая идея, ей трудно достучаться до сознания потребителя, если не подобрать к ней правильный визуальный образ, который полностью соответствует позиционирующей идее и позволяет ей легче закрепиться в памяти человека.

Особенность будущего Музея искусств юга России (МИЮР) состоит в том, что здесь объединятся на одном выставочном пространстве различные виды искусств – живопись, графика, скульптура, ДПИ. Каждый посетитель музея имеет свой взгляд на произведения, выносит суждения, делает выводы. Поэтому главным элементом логотипа и его образом стал глаз. Вписанное в букву «Ю» графическое изображение глаза, показывает с одной стороны взгляд художника-творца, его взгляд на мир через призму своих ощущений, с другой стороны – зрителя на произведение. А так же раскрывает основную составляющую работ – декоративность (рис.4). Современный рубленый шрифт a_Futura придает логотипу динамики и свежести, а контраст в начертании метафорично сообщает о разнообразии работ представленных в музее.



Рисунок 4 – Логотип музея МИЮР(автор Дейнека С.В.)

Современная айдентика предполагает вариативность логотипа (рис.5).



Рисунок 5 – Вариативность логотипа музея МИОР(автор Дейнека С.В.)

Основной цвет графитовый серый, можно так же использовать белую выворотку и смену цветов в круглом элементе буквы «Ю» (рис.6). Как отмечает М. Кумова [6], важна не множественность, а возможность трансформаций – бесконечных, но каждый раз узнаваемых.



Рисунок 6 – Динамическая айдентика музея МИОР (автор Дейнека С.В.)

Современные логотипы уходят от прямого цитирования, используя метафоричность образа, оригинальность, создают некую историю, которую можно будет использовать в современной идентификации бренда.

Список использованных источников:

1. <https://www.theartnewspaper.ru/issues/55-iiul-avgust-2017/>
2. Барсукова Н.И. Визуальная идентификация музея в цифровом пространстве////Синтез искусств в проектировании среды/ Мат. V Всеросс. научн-практ. конф. с межд. участием. Омск: ОГТУ, 2023. С. 115-122.
3. <https://museumstudy.ru/politics/muzej-antropologii-i-etnografii-kuns.html>
4. <https://rb.ru/longread/tretyakovgallery/>
5. Райс Л. Визуальный молоток. Как образы побеждают тысячи слов/ Л. Райс; пер. с англ. О. Медведь. — М.: Манн, Иванов и Фербер, 2014. — 310 с.: ил.
6. Кумова. М. Айдентика [Альбом]/ М. Кумова. — М.: КАК проект, Grey, Matter, 2014. — 512 с.: ил

ПРИМЕНЕНИЕ ТЕХНОЛОГИЙ ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ В ЭКОДИЗАЙНЕ

THE USE OF VIRTUAL REALITY TECHNOLOGIES IN ECODESIGN

Аннотация: В статье рассматривается преимущество использования технологий виртуальной реальности в процессе проектирования дизайнером эколого-ориентированного продукта.

Ключевые слова: экодизайн, технологии виртуальной реальности, дизайн-проектирование, 3D-системы автоматизированного проектирования, инновационный подход, экологические аспекты производства

Abstract: The article discusses the advantage of using virtual reality technologies in the process of designing an environmentally-oriented product by a designer.

Keywords: ecodesign, virtual reality technologies, design engineering, 3D computer-aided design systems, innovative approach, environmental aspects of production

В настоящее время от разработчиков инновационных изделий требуется изучение различных областей техники (например, основы проектирования и эксплуатации машин, методология проектирования, характеристики фаз жизненного цикла продукта, эргономика и т.д.) для получения достаточных знаний о продукте, проблемах его эксплуатации и сопутствующих услугах. Процесс проектирования по-прежнему является одним из важнейших этапов жизненного цикла изделия. Инновационный подход к проектированию продукта строго связан с целостным подходом ко всем этапам его жизненного цикла. В настоящее время наблюдается сильная тенденция к учету влияния изделия на окружающую среду. Поскольку интенсификация производства может привести к истощению природных ресурсов и энергии, а также к увеличению количества отходов после производства и использования, к производителям были предъявлены

экологические требования, которые заставили переориентировать бизнес-процессы компаний на вопросы, связанные с переработкой, утилизацией и восстановлением материалов или компонентов. В результате перед дизайнерами ставятся новые задачи, и они должны учитывать экологические аспекты на ранней стадии проектирования продукции, чтобы минимизировать загрязнение от отходов изделия.

Экологические аспекты на ранней стадии процесса проектирования называются экодизайном — новым подходом к проектированию продукции. Он основан на определении экологических аспектов изделия, которые должны быть учтены на самых первых этапах разработки. Экодизайн жизненного цикла изделия требует соблюдения ряда таких принципов, как экономия природных ресурсов, проектирование с учетом вторичного использования материалов и сокращение их количества. Такие вопросы, как возможность вторичной переработки изделия, определяются путем выбора соответствующих материалов и типов соединений между деталями. Наиболее эффективным является использование в процессе производства только тех материалов, которые вместе образуют совместимую комбинацию, при этом крайне важно минимизировать их разнообразие, чтобы снизить вероятность возникновения проблем несовместимости. Конструкция соединений должна обеспечивать быструю и беспроblemную разборку. Наиболее детально эколого-ориентированная оценка продукции в ходе выполнения практических заданий процесса проектирования была реализована в среде САПР (Системы автоматизированного проектирования).

Для оценки экологических параметров проектируемого изделия необходимы компьютерные средства, позволяющие проводить такую оценку. За последние несколько лет разработано множество методов и ИТ-инструментов, помогающих дизайнеру в принятии решений при проэкологическом проектировании. Еще одну группу ИТ-инструментов, поддерживающих экодизайн, составляют дополнительные модули для систем автоматизированного проектирования. Например, Sustainable Materials Assistant® (помощь в выборе экологически чистых материалов) компании Autodesk Labs предлагается и используется вместе с программой Autodesk Inventor®. Это комплексный инструмент, помогающий принимать решения по выбору экологически чистых материалов с целью снижения негативного воздействия изделий на окружающую среду при обеспечении соответствующих эксплуатационных параметров. Еще один пример - SolidWorks Sustainability. Он представляет собой практическое приложение для реализации различных стратегий устойчивого развития в процессе проектирования изделий.

Кратко описанные выше примеры показывают, что разработчики систем автоматизированного проектирования уже обратили внимание на необходимость учета экологических аспектов на ранней стадии проектирования изделий. Однако существующие приложения выполнены в виде дополнительных модулей, тесно привязанных к конкретному программному обеспечению САПР. Так польским научным деятелем - Дамианом Граевским, на труды которого мы в основном и опирались в процессе исследования, была создана методология включения требований по утилизации на этапе проектирования изделия при поддержке 3D-систем автоматизированного проектирования [1].

Эффективное использование 3D-систем автоматизированного проектирования позволяет дизайнеру-конструктору выполнить геометрию изделия, а также разработать его кинематику и электрические схемы. Технология также позволяет выполнить расчеты прочности проектируемого изделия, например, с использованием метода конечных элементов (МКЭ). Однако в стандартных 3D-системах САПР отсутствуют инструменты, предназначенные именно для проектирования свойств, связанных с переработкой. Существующие ИТ-решения, - как автономное программное обеспечение, так и специальные модули, имеющиеся в некоторых САПР 3D-системах, - в основном используются для проведения общего экологического анализа, либо представляют собой базы данных материалов различных типов. Однако разработан метод, позволяющий проводить оценку пригодности изделия к переработке в автоматическом режиме на этапе проектирования в системе CAD 3D [2]. Берутся детали и условия окружающей среды, пробуются возможные соединения конструкций и по отдельности проверяются в вышеупомянутых программах на экологичность, которые в завершении выдают определенные реакции. Путём данного анализа в итоге получают экологически способные конструкции: безопасные и долговечные. Одним словом, разработанная технология включает в себя данные, необходимые для комплексной оценки пригодности изделия к переработке уже на этапе проектирования. Такой подход позволяет выбрать соответствующие решения, облегчающие будущую разборку, и подобрать материалы, наиболее подходящие с точки зрения будущей переработки. А прилегающий ИТ-инструмент включает базу знаний, в которой хранятся знания и информация, полученные в ходе предыдущих проектов. На основе этой информации автоматически генерируются предложения для дизайнера, касающиеся определенных конструктивных решений, которые могут быть использованы с учетом аспектов переработки. Это возможно благодаря использованию агентской технологии [3].

Агенты следят за работой конструктора в системе CAD 3D, отслеживают изменения, вносимые в конструкцию, оценивают их влияние на параметры, имеющие отношение к переработке, и дают предложения по усовершенствованию изделия с целью облегчения его утилизации.

Применение представленной выше методики оценки пригодности продукции к переработке будет представлено на примере CAD 3D-модели небольшого бытового прибора, изготовленного одним из польских производителей бытовой техники. Базовая 3D-модель включала различные комбинации соединений и была доработана с присвоением расширенных атрибутов материала и разборки, необходимых для оценки пригодности к переработке (рис. 1). Также удалось провести расчет мер оценки перерабатываемости для соединенных элементов из совместимых и несовместимых материалов.

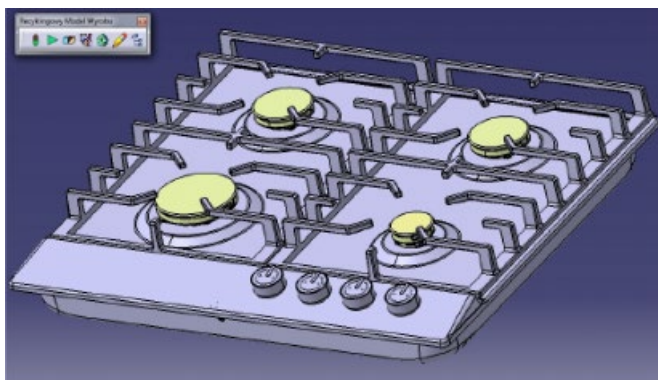


Рисунок 1.

На первом этапе были подготовлены геометрические 3D-модели элементов изделия. Были определены ограничения для определения соответствующих геометрических связей между деталями. В рамках модели были определены возможные комбинации.

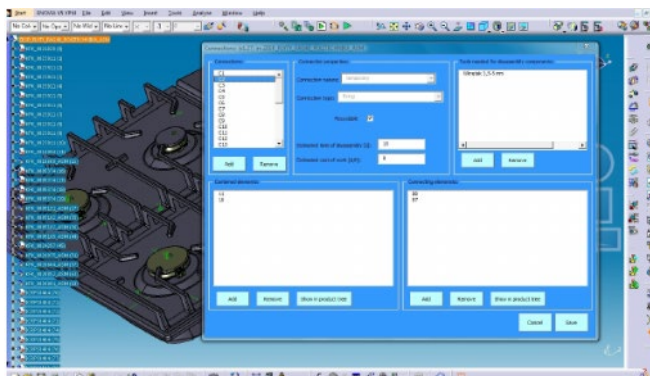


Рисунок 2. Окно совместимости изделия.

После завершения процесса определения свойств всех элементов исследуемой САПР 3D-модели изделия, пользователь должен указать ограничения на соединения между элементами (рис. 2). Дальнейший анализ изделия проводится при поддержке агентской системы. Агентская система предоставляет информацию о значениях показателей оценки перерабатываемости изделия, например, об уровне перерабатываемости каждого элемента (базового или комплексного), входящего в состав проектируемого изделия (рис. 3). Также рассчитывается влияние каждого элемента или компонента на коэффициент утилизации всего изделия. Если в процессе анализа агентская система обнаружит ошибки (например, несоответствие структуры изделия), то на экран пользователя будет выведено соответствующее сообщение [4].

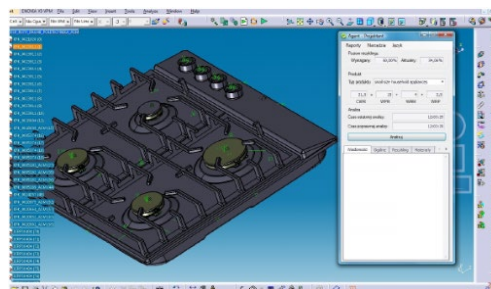


Рисунок 3.

Пользователь также может протестировать множество вариантов модели изделия с изменением параметров, влияющих на результаты оценки перерабатываемости (например, различные типы соединений или материалы). Это позволяет сравнить и оценить влияние изменения параметров на результаты оценки перерабатываемости (рис. 4).

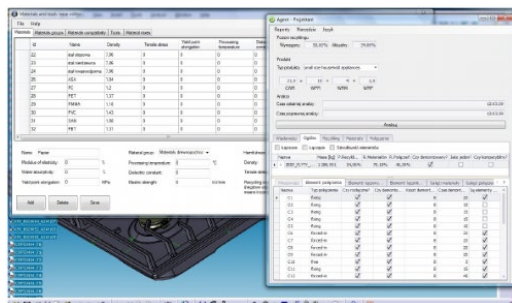


Рисунок 4. Генерация вариантов совместимости.

Таким образом, будущие дизайнеры смогут использовать данный метод и инструменты для повышения своей квалификации и расширения знаний об экологических аспектах проектируемого изделия.

Список использованных источников:

1. **Граевский, Д.** Повышение навыков и знаний будущих дизайнеров в области экодизайна с использованием технологий виртуальной реальности / Д. Граевский, Я. Дьякун, Р. Вихняк, [и др.] - Текст: электронный // Вестник Познанский технологический университет. - 2015. - № 75. - С. 348-358. - URL: <https://www.researchgate.net/publication/290018923> Improving the Skills and Knowledge of Future Designers in the Field of Ecodesign Using Virtual Reality Technologies (дата обращения: 03.05.2024).
2. **Дудковьяк, А.** Анализ выбранных ИТ-инструментов, поддерживающих экодизайн в среде 3D CAD / А. Дудковьяк, Д. Граевский, Е. Достатни. - Текст: электронный // Вестник Познанский технологический университет. - 2015. - № 99. - С. 1-1. - URL: <https://www.researchgate.net/publication/354941802> Analysis of Selected IT Tools Supporting Ecodesign in the 3D CAD Environment

Is Supporting Eco-Design in the 3D CAD Environment (дата обращения 03.05.2024)

3. **Достатни, Е.** Применение агентной технологии для оценки продукции, ориентированной на вторичную переработку / Е. Достатни, Я. Дьякун, А. Хамрол, В. Мазур. - Текст: электронный // Вестник Познанский технологический университет. - 2013. - № 113(6). - С. 817-839. - URL: <https://www.emerald.com/insight/content/doi/10.1108/IMDS-02-2013-0062/full/html> (дата обращения 04.05.2024)
4. **Достатни, Е.** Мультиагентная система для поддержки процесса принятия решений в экодизайне / Е. Достатни, Я. Дьякун, Д. Граевский [и др.] - Текст: непосредственный // 10-я международная конференция по моделям мягких вычислений в промышленных и экологических приложениях / - Познань: 2015. - С. 463-474.

Дун Маньмань, Уваров В. Д. Российский государственный университет им. А. Н. Косыгина (Технологии. Дизайн. Искусство), Москва

Dong Manman, Uvarov V. D. Russian State University named after. A. N. Kosygina (Technology. Design. Art), Moscow

ПРИМЕНЕНИЕ РАСТИТЕЛЬНЫХ УЗОРОВ ДИНАСТИИ ТАН В СОВРЕМЕННОМ ДИЗАЙНЕ

APPLICATION OF PLANT PATTERNS OF THE TANG DYNASTY IN MODERN DESIGN

Аннотация: В статье рассматривается история ботанических узоров в эпоху Тан. За это время узоры сочетают традиционные элементы с новыми, создавая уникальные комбинации. Традиционные узоры обладают безграничными возможностями для трансформации. Дизайнеры могут использовать этот исторический опыт для создания инновационных современных дизайнов с узорами, основанными на богатой культуре и традициях.

Ключевые слова: растительные узоры династии Тан, иностранная культура, эволюция темы, современный дизайн.

Abstract: The article examines the history of botanical patterns in the Tang era. During this time, the patterns combine traditional elements with new ones, creating unique combinations. Traditional patterns have endless possibilities for transformation. Designers can use this historical experience to create innovative contemporary designs with patterns based on rich culture and tradition.

Keywords: floral patterns of the Tang Dynasty, foreign culture, evolution of the theme, modern design.

Актуальность темы исследования заключается в том, что современный китайский дизайн продолжает ориентироваться на формальное подражание зарубежным образцам, не уделяя должного внимания изучению глубинных структур дизайнерской культуры. Изучение исторических истоков традиционных моделей позволит лучше понять собственную культуру и создаст основу для её восстановления. **Предметом настоящего исследования** является использование растительных узоров династии Тан в современном дизайне. **Цель исследования**

— проанализировать эстетические особенности растительных узоров династии Тан, установить связь с иностранными узорами, изучить традиционный опыт и использовать его для адаптации традиционных узоров в современном дизайне. Это поможет создавать инновационные идеи для современного выражения традиционных узоров.

Методы исследования

При написании статьи автором использовался описательно-аналитический метод, а также литературно-аналитический метод, необходимый для уточнения отдельных фактов и обобщения информации из литературных источников, наблюдение и структурно-аналитический метод нужны для структурного разбора визуальных материалов.

Результаты исследования и их обсуждение

Правление династии Тан (618–907 гг. н. э.) было значимым периодом в истории Китая. Оно отличалась национальной мощью, экономическим процветанием и культурным развитием. Страна была открыта для иностранного влияния и успешно интегрировала его элементы. Иностранные элементы играли важную роль в династии Тан и повлияли на её формирование и развитие. Внешние факторы в основном относятся к «людям Ху» и «Ху Фэн», которые используются для обозначения людей, их обычаев и привычек в северных и западных регионах. У этих иноземцев есть две дороги, ведущие к Китаю во времена династии Тан: сухопутный "Шелковый путь" и морской "Шелковый путь". Под влиянием танской политики в коренную культуру Китая в различных формах и разными путями проникло множество иноземных материальных и духовных культур.

Культурные обмены с соседними странами во времена династии Тан также способствовали эволюции орнаментальных мотивов. Как видно из шелковых тканей, найденных в Турфане (Китай), в них использовались мотивы, которые предпочитали жители Центральной Азии. В шелковых тканях появилось большое количество мотивов, например, «птица с лентой нанизанного жемчуга» и узор «охотник в обрамлении нанизанного жемчуга», которые экспортировались вместе с традиционными шелковыми тканями, чтобы удовлетворить потребности западного рынка [1]. Этот тип бисерного узора с определённой комбинацией возник в Древней Западной и Центральной Азии и ассоциируется с сасанидским персидским искусством [2]. С проникновением западной культуры постепенно

сформировались узоры, сочетающие в себе гирлянды и животных. Например, типичным примером является узор из цветов стоящего льва династии Тан (См. Рисунок 1), который прекрасно сочетает в себе западные узоры животных с китайскими цветочными узорами. Весь узор богат и красив в художественном стиле.



Рисунок 1. Узор из цветов стоящего льва, династии Тан. ткань.

Китайский музей шелка.

В то же время Китай представил множество экзотических растительных узоров. К ним относятся гранатовый узор, виноградный узор, узор витых ветвей, узор «нанизанные жемчужины», жимолости узор, цветочный узор Баосян, группы цветов узор и т. д. Согласно исследованиям ученых Ци Дунфана и Чжан Цзин, на золото и серебро династии Тан влияло множество внешних факторов, и эти внешние факторы были разделены на три системы: согдийскую, сасанидскую и римско-византийскую. Также отмечается, что в золотых и серебряных изделиях династии Тан присутствуют различные культурные факторы, такие как индийский, тюркский и арабский [3]. Современный японский историк Иноуэ Киёси в книге «Японская история» писал: «Культура династии Тан была космополитической культурой, которая общалась с Индией, Аравией и западноевропейской культурой, поэтому узнавая о династии Тан, мы также косвенно узнавали о мировой культуре» [4]. Иностранные элементы оказали значительное влияние на развитие узоров династии Тан. Они не только были приняты, но и стали результатом интеграции и инноваций. Это позволило создавать новые узоры,

начиная с простого и постепенно добавляя богатство и инновации. В результате на основе адаптации чужих элементов сформировались уникальные национальные особенности.

Растительные узоры, являясь важной частью природы, играют незаменимую роль в традиционных узорах и поэтому становятся отличным предметом для современного дизайна. В разных странах накопилось большое количество растительных узоров, образующих разные национальные стили. Правоммерно сравнение народного искусства с природой, поскольку именно оттуда оно всегда черпало и черпает бесконечное количество образов [5]. Эти растительные узоры не только показывают прекрасный ритм природы, но и обогащают культурный смысл дизайнерских работ. Растительные узоры широко используются в дизайне ювелирных изделий, шелковых тканей, мебели, обоев, предметов первой необходимости и т. д. Полная структура традиционных узоров формировалась на протяжении тысячелетий. Используя методы деконструкции, реорганизации и комбинирования, можно создавать новые концепции дизайна и функциональные объекты.

Летом 2022 года китайский ювелирный бренд Chow Tai Fook представил новую серию инновационных сферических изделий, вдохновлённых золотыми и серебряными изделиями династии Тан из Исторического музея Шэньси. Работа «Лотос и Феникс» выражает определенный смысл» (См. Рисунок 2)



Рисунок 2. Анализ закономерностей в произведениях «Лотос и Феникс» Источник ювелирных изделий: официальный сайт Chow Tai Fook.

Автор коллекции использует цветочные мотивы и узоры династии Тан, создавая новый эстетический стиль на основе сочетания и перестановки их элементов. Группы цветов узоров олицетворяют гармонию, совершенство, богатство и великую честь. Двойной узор дикого гуся символизирует двойное счастье для семьи, богатство и процветание. Баосяньхуа означает полное счастье. Эта серия демонстрирует дух открытости и интеграции времён династии Тан, объединяя свободу и элегантность, и возрождает классическую китайскую моду, привлекая внимание к давним культурным традициям. Чанг Шана утверждает, что национальные, научные и популярные творческие идеи являются не только культурным контекстом, но и уверенностью в себе. Эти идеи отражают национальную идентичность и являются частью культурного наследия.

Заключение

Узоры династии Тан представляют собой историю традиционных китайских узоров. Унаследовав стиль предыдущего поколения, они также включили в себя иностранные элементы и религиозные влияния, изменив тем самым эстетическую психологию аудитории и вступив в стадию самостоятельного развития. Современный дизайн должен иметь глубокое понимание происхождения и культурного значения традиционных культурных элементов. Дизайн без культуры не может выдержать испытание историей. Философия и стиль дизайна страны должны основываться на местной культуре и привлекать внимание мира за счёт инноваций, а не простого подражания.

Список использованных источников:

1. Ran Wanli. Lecture Notes on Archeology of the Han and Tang Dynasties// Sanqin Publishing House. – Xi'an, 2008.C.303. 冉万里 汉唐考古学讲稿 西安：三秦出版社 第 303 页. Режим доступа : [CNKI电子图书馆](#)
2. Zhao Feng and Qi Dongfang.Hu Feng on the Brocade - Western Influence on Silk Road Textiles (4th-8th Century)// Shanghai Ancient Books Publishing House, –Shanghai, 2011, C. 148. 赵丰、齐东方,《锦上胡风——丝绸之路纺织品上的西方影响(4-8 世纪)》,上海:上海古籍出版社, 2011 年,第 148 页.ISBN-9787532561032.
3. DONGFANG Q.I., JING Z. Relationship between the gold and silver vessels of Tang China and those of western cultures //Kaogu xuebao. 1994. – №2.C. 173-190.

Режим доступа : <https://scholar.google.com/>

4. [Japan] Kiyoshi Inoue, translated by Yan Bowei, Japanese History// Shaanxi People's Publishing House, – Xi'an, 2011. 415с. 日井上清, 闫伯纬译, 日本历史, 西安: 陕西人民出版社 415 页. ISBN-9787224096033.
5. Уваров В Д. Влияние народных традиций на искусство таписсерии на примере венгерского художественного опыта[C]//Мировая художественная культура XXI века. Предметно-пространственная среда и проблемы культурной идентичности. 2021.С.84-90.

Дхармадасаге Сугатх Дхармадаса, Уваров В. Д. Российский государственный университет им. А.Н. Косыгина (Технологии. Дизайн. Искусство)

Dharmadasage Sugath Dharmadasa, Uvarov V. D. Russian State University named after. A.N. Kosygina (Technology. Design. Art)

ХАРАКТЕРИСТИКИ СЫРЬЯ И ТЕХНОЛОГИЙ, ПРИМЕНЯЮЩИХСЯ В ТРАДИЦИОННОЙ МЕТОДИКЕ ИЗГОТОВЛЕНИЯ КЕРАМИЧЕСКИХ ПРЕДМЕТОВ ГОНЧАРНОГО ИСКУССТВА ШРИ-ЛАНКИ

CHARACTERISTICS OF RAW MATERIALS AND TECHNOLOGY USED IN THE
TRADITIONAL METHODS OF MANUFACTURING CERAMIC OBJECTS OF POTTERY
ART OF SRI LANKA

Аннотация: Статья посвящена традиционным методам производства керамических изделий на Шри-Ланке, особенностям сырья и технологий. Рассматриваются основные центры керамического искусства острова, а также распространенные методики декорирования керамических изделий, которые используют ланкийские мастера в своей практике.

Ключевые слова: керамика, Шри-Ланка, традиционное искусство, культура, сырье, технологии.

Abstract: The article is devoted to traditional methods of producing ceramic products in Sri Lanka, features of raw materials and technologies. The main centers of ceramic art on the island are examined, as well as common techniques for decorating ceramic products that Sri Lankan craftsmen use in their practice.

Key words: ceramics, Sri Lanka, traditional art, culture, raw materials, technology.

Традиционное гончарное искусство Шри-Ланки представляет собой значимый аспект культурного наследия страны, отличаясь чертами, которые формировались

в течение многих веков и продолжают оставаться ценными в контексте современности. Гончарная промышленность на Шри-Ланке издревле считалась почетной отраслью, а гончары чаще всего перенимали методы работы материала по наследству.

Ланкийские мастера используют в своей работе четыре вида глины: белую, красную, желтую и черную. Основные центры керамического искусства на острове сложились в местах сосредоточения самых обильных запасов глины. Самой распространённой в стране является красная глина – она в изобилии встречается вдоль русел рек в таких районах, как Келания, Наттандия, Никапатха и Биягама. До сих пор красная глина составляет основную часть традиционной глиняной посуды страны. Красная глина содержит железо, кремнезем и различные примеси. При обжиге из такого материала получаются изделия, цвет которых варьируется от оранжево-красного до коричневого. В отличие от белой глины, красная имеет более грубую текстуру. Крупные месторождения белой глины, или каолина, находятся в областях Боралесгамува и Меэтиягода. Эта глина отличается высоким содержанием кремнезема и минимальным количеством примесей, что делает её текстуру мягкой и эластичной, а цвет – белым или почти белым.

Искусство мастеров Шри-Ланки заключалось в том числе в умении смешивать различные типы глины в нужной пропорции, например, красную и чёрную, или красную и белую. Гончары с давних времен обнаружили, что наилучших результатов можно достичь, комбинируя различные виды глины, добиваясь разной фактуры сырья. Это оказывает влияние на цвет и свойства готового изделия.

Со временем изделия разных регионов приобрели отличительные региональные особенности. К примеру, глина в Келании при обжиге становится насыщенно-красной, и керамика этого региона характеризуется широкими красными полосами с выгравированными замысловатыми узорами. Мастера перед нанесением декора окрашивали полосы с использованием пигмента из красной глины, высушивали изделие, полировали, после чего гравировали острым предметом узор и обжигали. Мелкий пигмент из красной глины придает готовому изделию мягкий блеск, очень схожий с покрытием глазурью.

Традиционные методы производства на протяжении веков передавались из поколения в поколение – с древности они претерпели лишь небольшие изменения.

Основные этапы изготовления глиняных изделий:

1. Изготовление глиняных изделий начиналось с поиска наиболее подходящего сырья. Найдя подходящее место, мастер выкапывал яму (если месторождение находилось далеко от дома, сырье отвозили на обустроенные неподалёку рабочие дворы).

2. Принесенную с поля глину рыхлят и измельчают, собирают в комок и оставляют высушиваться (этот процесс занимает от недели до месяца).

3. После мастера размешивают материал, используя традиционное оборудование под названием «кулла», удаляя мелкие камни и другие посторонние предметы.

4. Затем глину переминают и утрамбовывают ногами, добавляя в нее воду. Способ обработки глины с помощью ног – традиционный и наиболее распространённый на Шри-Ланке. Он существует здесь до сих пор наряду с более современным способом разминания глины с помощью станка. При изготовлении не повседневной посуды, а высокохудожественных изделий, мастера применяли более тонкую обработку глины, многократно её переминая и освобождая от примесей.

5. После этого смесь объединялась и смачивалась водой, затем её накрывали листьями пальмы или пустыми мешками и оставляли на два-три дня.

6. Полностью выдержанная глиняная смесь перед производством должна была пройти еще один этап разминания, который также осуществлялся при помощи ног.

7. Для формовки изделия, как правило, используется деревянный гончарный круг, называемый «сакапорува». Он имеет около 75 см в диаметре и устанавливается на центральной каменной оси, которая входит в большую, закрепленную на земле каменную втулку. Сегодня на Шри-Ланке большее распространение приобрели более современные механизмы: гончарные круги с ножным механизмом или электродвигателем – нередко в одной мастерской можно встретить гончарные круги нескольких типов. В прошлом же широко использовали круги, которые приводит в движение помощник гончара. Зачастую в семье гончаров муж вращал гончарный круг, а жена форовала сосуд (либо наоборот).

Гончар помещает на круг шар из глины и формирует руками, при необходимости смачивая водой. Лепку крупных сосудов обычно начинают с нижней части тулова жгутовым методом по спирали, а верхнюю часть сосуда изготавливают на гончарном круге.

8. Когда предмет приобретает необходимую форму, его отделяют от гончарного круга спицей – нижняя часть сосуда при этом представляет собой

отверстие, а его стенки ещё не приобрели идеальную ровность и гладкость. Край изделия гончар обрабатывает куском резиновой трубки или влажной тканью.

9. Глиняный сосуд в течение нескольких часов сохнет на солнце, после чего гончар его дорабатывает. Для этого используется деревянная лопатка-колотушка с названием «атхаколува» и камень правильной формы. Совершая постукивающие движения деревянным инструментом и используя камень как подложку, прижимая его к стенкам сосуда, мастер формирует, «набивает» дно сосуда, заделывает все трещины и сглаживает неровности поверхности, пока стенки не соединятся в центре дна. Нижняя часть предмета остаётся при этом слегка округлой. В процессе доработки предмет также смачивается водой для скольжения деревянной колотушки по глине.

10. После завершения формовки гончар производит лощение – финальную шлифовку предмета с использованием деревянного бруска, гладкой гальки или раковины. Любой сосуд от простого горшка из неотмученной глины, до высокохудожественного изделия подвергался такому лощению – более или менее тщательному. На этом этапе гончар мог добавить декор, нанести орнамент с помощью резца или штампа. Более дорогие изделия украшались фигурным орнаментом и цветными изображениями. Перед обжигом изделию дают медленно высохнуть в тени.

11. Обжиг. На Шри-Ланке в ходу несколько типов печей, использующихся для обжига глиняных изделий. В современной гончарной промышленности широко используются газовые и электрические печи. При древнем традиционном способе обжига необработанные гончарные изделия мастер раскладывал поверх глиняных плиток так, что их верхняя часть была обращена к земле, затем обкладывал их толстым слоем рисовой шелухи или другого горючего материала (опилки, солома, кокосовое волокно и т.д.). После раскладывается ещё один слой изделий и вновь насыпается на них слой шелухи и плотный слой земли и глины, образующий таким образом «крышу» печи. При этом в конструкции не должно было быть зазоров, чтобы тепло распределялось равномерно. Дрова, установленные снизу конструкции, зажигались так, чтобы пламя нарастало постепенно.

Обжиг занимает от 12 до 24 часов – такая длительность процесса была необходима, чтобы хрупкая керамика не треснула от сильных перепадов температуры. В конце в насыпи земли протыкается «глазок». Темно-красный матовый оттенок глиняной посуды является признаком того, что процесс обжига завершён. Об этом также может сигнализировать то, что огонь пробивается сквозь «крышу», когда солома или другой использовавшийся материал прогорает.

После того как изделия полностью остыли, конструкцию печи разбирают и достают керамику.

Такая технология позволяла получить качественную, красивую и прочную глиняную посуду – нередко изготовленные несколько десятилетий назад предметы по качеству превосходят изделия современной керамической промышленности.

Мастера Шри-Ланки с древности украшали свои керамические изделия орнаментальным декором. В самой ранней керамике узоры были простыми по композиции, состояли из линий и разделявшего их цвета. Позже изображения и цветовая композиция становятся более сложными, появляется замысловатый орнамент из цветов, листьев и ветвей растений, птиц и других мотивов.

Одной из самых древних *технологий нанесения орнамента* или надписей на поверхность глиняных изделий является *процарапывание острым предметом* (рис. 1). Такие гончарные изделия с надписями на тамильском языке, датируемые вторым веком до нашей эры, были найдены при археологических раскопках, проведенных недалеко от Тиссамахарамы (Tissamaharama, юго-восточное побережье Шри-Ланки). Когда изделие подсыхает после формовки, на ту часть, где должны быть надрезы, наносится красная краска, приготовленная из измельченных железистых соединений, смешанных с водой. Далее, когда слой краски частично высохнет, по нему делают надрез остроконечным инструментом. Затем сосуд обжигают, после чего рисунок становится ярче на фоне коричневого цвета остальной части изделия. После рисунок заполняется каолином или белой краской. Резьба по керамике до сих пор используется гончарами Шри-Ланки, в основном в Келании.



Рис. 1. Декорирование керамического сосуда методом процарапывания рисунка. Иллюстрация из книги *Образы и знаки в традициях Южной и Юго-Западной Азии*.

Также широко распространено декорирование изделий при помощи *росписи красками*. Краски на керамическое изделие могут наноситься как до, так и после его обжига. При окрашивании и росписи глиняных сосудов мастера использовали цвета земли, особенно красный, желтый и оттенки охры.

Хотя в более поздние периоды истории, например, в XVII и XVIII веках, происходило копирование иностранных образцов, Шри-Ланка сохранила свои уникальные традиции гончарного искусства. Изготовленные здесь изделия можно идентифицировать по росписи с традиционными мотивами и символами. Для ланкийской керамики характерны мотивы чисто геометрического характера: ромб в различных вариациях, треугольники, а также довольно сложные геометричные узоры – сингальские мастера ценили гармонию и строгую симметрию в украшении изделий. Растительные орнаменты представлены изображением ветвей деревьев, цветов, виноградной лозы (рис. 2), в зооморфных орнаментах часто встречается лев, лебедь, павлин, а также мотив человека-птицы. Также характерна для ланкийской керамики буддийская символика, так как основное население острова – сингалы – являются последователями буддийского учения тхеравады.



Рис. 2. Керамический сосуд для воды. Шри-Ланка, начало XX в. Музей МАЭ (Кунсткамера), Санкт-Петербург. Высота – 27,5; окружность – 94,0; диаметр горла – 11,5 см.

К самым простым и распространенным методикам декорирования керамических изделий, которую используют ланкийские мастера в своей практике, относится «скользящая» живопись. Она заключается в нанесении концентрических полос красного цвета на сосуд, который держится перевернутым на колесе и медленно вращается, когда кисть прижимается к нему. Красную краску мастера получали путем измельчения смеси железистых соединений, белую – из каолина, черную – из графита. Один из украшенных таким способом сосудов начала XX века (рис. 3) хранится в собрании Музея антропологии и этнографии им. Петра Великого (Кунсткамера).



Рис. 3. Керамический сосуд. Шри-Ланка, начало XX в. Высота – 18,1; длина окружности тулова – 39,5; диаметр горла – 16,5; диаметр ножки – 13,7 см. Музей МАЭ (Кунсткамера), Санкт-Петербург

В начале XX века Музеем антропологии и этнографии в Петербурге (МАЭ) была организована этнографическая экспедиция на Шри-Ланку, в результате чего музей обзавелся коллекцией расписной ланкийской керамики, состоящей из 25 предметов. Керамика этой коллекции отличается пышностью орнамента и своеобразным колоритом росписи, что представляет интерес для исследователей. Одним из предметов коллекции является сингальская ваза для цветов сложной формы, изготовленная в центральной провинции в начале XX века (рис. 4). Изящный рисунок отличается строгой геометричностью и выверенностью линий. Поверхность вазы кажется лакированной, но такого блеска изготовивший её мастер добился не нанесением лака, а тщательным лощением. Характер декора, а

также состав красителя, говорят о том, что этот предмет был изготовлен по заказу состоятельного человека.



Рис. 4. Сингальская ваза для цветов. Шри-Ланка, начало XX в. Размеры: высота – 29, диаметр верха по внешнему краю – 26,5 см. Музей МАЭ (Кунсткамера), Санкт-Петербург.

Сегодня, когда в стране, растёт интерес к национальным ремёслам, появляются программы по их исследованию и организации, способствующие их возрождению, актуальным становится использование современных технологий для развития студийного направления керамики. Гончарное искусство Шри-Ланки, отражающее богатое культурное наследие этой страны и ее глубокие исторические корни, сегодня имеет также важное социальное и экономическое значение для государства. Согласно исследованиям [1], общее потребление керамики на острове выросло с 2012 по 2022 год, увеличиваясь ежегодно в среднем на +3,7%.

Несмотря на свой потенциал, гончарная промышленность Шри-Ланки остается относительно локализованной. На рынке керамики преобладают в основном малые и средние предприятия. Особенно известны своей гончарной промышленностью южные регионы Шри-Ланки. Имея глубокую связь с местными сообществами ремесленников, эти небольшие предприятия являются движущими силами этой отрасли; они создают рабочие места для ремесленников и

способствуют развитию гончарного искусства Шри-Ланки, сохранению культурного наследия этой древней самобытной страны.

Мастера создают широкий спектр керамических изделий: от традиционных утилитарных предметов посуды до более современных, художественно оформленных произведений. Месторождения высококачественного сырья, а также долгая история глиняного производства в стране в сочетании с международным партнерством помогают Шри-Ланке развивать искусство керамики, выходя на мировой рынок.

Список использованных материалов:

1. Siriwardena B. P., Jathunarachchi S. S., Enhancing N. P. Small and Medium Scale Enterprises Sustainability: Factors Influencing the Pottery Industry in Sri Lanka. Vidanapathirana Department of Agro-Technology, University of Colombo Institute for Agro-Technology and Rural Sciences, Sri Lanka. Indonesian Journal of Agricultural Research Vol. 06, № 3, 2023, p. 147-158.
2. Краснодембская Н. Г. Расписная сингальская керамика в собраниях МАЭ // Культура народов Зарубежной Азии и Океании / Отв. ред. Л.П. Потапов. Л., 1969, с. 195–212.
3. Краснодембская Н. Г., Калинина И. В. О технологии изготовления сингальской керамики (по коллекциям МАЭ и полевым источникам) // Образы и знаки в традициях Южной и Юго-Западной Азии. — СПб.: МАЭ РАН, 2015. — 548 с.

М.В. Зимняя, Преподаватель кафедры Дизайна среды и интерьера АНО ВО «Национальный Институт Дизайна», магистрант кафедры Дизайна среды и интерьера АНО ВО «Национальный Институт Дизайна» г. Москва

M.V. Zimnyaya, Teacher of the department of Environmental and Interior Design of the ANO VO "National Institute of Design", Master's student of the Department of Environmental and Interior Design of the ANO VO «National Institute of Design» Moscow

СОВРЕМЕННЫЕ ИНСТРУМЕНТЫ ДИЗАЙНЕРА СРЕДЫ И ИНТЕРЬЕРА В РАБОТЕ С ВОЕННО-ПАТРИОТИЧЕСКИМИ И ВОЕННО-ИНЖЕНЕРНЫМИ МУЗЕЯМИ

MODERN TOOLS FOR ENVIRONMENTAL AND INTERIOR DESIGNER IN
WORKING WITH MILITARY PATRIOTIC AND MILITARY ENGINEERING MUSEUMS

Аннотация: Автор в статье ставит цель рассмотреть методы и средства работы дизайнера с современными музейными комплексами военно-патриотической и военно-инженерной направленности. Кроме этого, в статье проведен краткий экскурс по существующим в России и мире крупным музеям данной тематики с критическим анализом проблем в дизайне и оборудовании небольших региональных военно-патриотических музеев, а также рассмотрены основные методы и средства дизайнера для проектирования с нуля или актуализации и реконструкции уже существующих музейных комплексов данной тематики.

Ключевые слова: дизайн интерьеров военно-патриотического музея, современный дизайн музея, digital media в дизайне интерьеров музея

Abstract: We set ourselves the goal of considering the methods and means of the designer's work with modern museum complexes of military-patriotic and military-engineering orientation. We will

take a brief tour of the large museums on this topic existing in Russia and the world with a critical analysis of the problems in the design and equipment of small regional military-patriotic museums. Let's consider the basic methods and tools of a designer for designing from scratch or updating and reconstructing existing museum complexes on this topic.

Keywords: interior design of a military-patriotic museum, modern museum design, digital media in museum interior design

В последнее время проблема формирования патриотического сознания у подрастающего поколения стоит очень остро, при этом интерес к изучению военного прошлого и истории оборонной промышленности страны не такой высокий, как хотелось бы. Одной из форм вовлечения молодежи в изучение этой тематики является посещение музеев военно-инженерной и патриотической направленности. В РФ большое количество музеев, посвященных ВОВ, истории оружия и военной инженерии, большая часть из них построена несколько десятков лет назад и уже не соответствует современным требованиям, экспозиционное оборудование и дизайн интерьеров устарели и требуют частичной или полной замены и реконструкции, внедрения современных интерактивных проекционных технологий. Множество региональных музейных комплексов с военной тематикой выглядят уныло и не современно. Учитывая богатые оригинальными экспонатами коллекции этих музеев и высокий уровень научно-исторической базы в лице сотрудников и экскурсоводов задача дизайнера интерьера помочь вернуть музею актуальность среди молодежи, интегрировать современные технологии, сделать пространство комфортным для посетителя.

Актуальность данной проблемы хорошо иллюстрирует состояние Военно-патриотического музея Московской области, посвященного легендарному танку Т-34, его конструкторам и советскому танкостроению в целом.



Рис.1 Интерьер музея танка Т-34, Рис.2 Диорама в музее танка Т-34

Очевидно, что современный музей – это социально-культурный и досуговый центр, решающий задачу оптимального и выразительного представления своей коллекции в рамках концепции, на базе которой сформировано собрание экспонатов, и одновременно обеспечивающий все необходимые условия для досуга и просветительской деятельности. [1]

Исходя из понимания того, что экспозиция музея – это коммуникативная среда, имеющая под собой научное обоснование, со сложной технической и художественной организацией, объединённой в пространстве общей концепцией, мы видим, что цели экспозиции военно-патриотических и военно-инженерных музеев –научно-образовательные и воспитательные.

На сегодняшний день коммуникация с посетителем может происходить на нескольких уровнях:

огнитивный уровень – созерцание, тактильные ощущения, слуховое восприятие через аудиоэффекты и рассказ экскурсовода с последующим анализом информации;

ффефективный уровень – эмоции и чувства, возникающие от увиденного и через эмпатию.

Очевидно, что основные функции музеев не изменились, но методы реализации этих функций сегодня уже совсем другие, нежели 50 лет тому назад. В первую очередь это касается методов демонстрации экспонатов. Замечено, что классическая дидактическая система демонстрации, направленная на просвещение посетителя, в настоящее время плохо работает. Посетитель изменился, он живёт в мире, где ему предлагаются разнообразные услуги, в том числе использующие информационные технологии, и он ждёт того же и от музея. Человек хочет не только приобрести новые знания, но получить при этом удовольствие от приятного времяпрепровождения.

Как показывает опыт, наибольшее удовлетворение посетители, особенно молодёжь, получают от собственноручного выполнения каких-либо действий, связанных с демонстрацией экспонатов, одновременно при этом они лучше понимают и запоминают материал. Поэтому многие музеи в процессе модернизации активно используют различные элементы интерактивности, под которой понимается не только применение сенсорных устройств, но и непосредственные действия, связанные с использованием экспонатов или их муляжей. [2]

Таким образом основные инструменты дизайнера в работе с интерьерами современного музея могут быть следующими:

архитектура (исходное пространство, форма, цвет, материалы);
эжиссура (маршрут, хронология, события, основные герои, акценты);
аучная база (коллекции экспонатов, рукописи, фотографии);
ценография экспозиции (диорамы, макеты, масштабные модели, муляжи, декорации, инсталляции);
ветовой дизайн и сценарии освещения (основной свет и дополнительно подключаемые программируемые световые эффекты);
интерактивные элементы (элементы, с которыми можно взаимодействовать физически);
элементы digital media – звуковые эффекты, проекционные технологии, 3D видеомэппинг, псевдоголограммы, VR-технологии;
технологии дополненной реальности (augmented reality, AR. Возможно с собственного или выдаваемого гаджета, могут дополнять рассказ об экспонате);
графический дизайн (навигация, айдентика, суперграфика, вэб.дизайн).

Кроме этого, дополнительными средствами могут служить следующие приемы:

театральные выставки со сменной экспозицией к военным праздникам или дням памяти героев и конструкторов.

интерактивные уличные костюмированные программы и боевые постановки с привлечением актеров, каскадеров, пиротехников, реконструкторов военного костюма и оружия.

фестивали, проводимые на заказ или приуроченные к праздникам.

В пример актуальных с точки зрения дизайна и современной инженерии можно привести следующие военно-патриотические музейные комплексы:

1. Музейный комплекс «Дорога памяти. 1418 шагов» в парке «Патриот» в Кубинке в Московской области. Данный музей открыт в 2020 г.



Рис.3 Фрагмент экспозиции музея, Рис.4 Фрагмент экспозиции музея

На Рис. 3 и 4 изображены фрагменты экспозиции музея с интегрированными в классические диорамы и декорации проекционными экранами и современными системами декоративных подсветок, оживляющими драматическую сценографию сюжета.

2. Музей «Битва за оружие великой победы» Государственного военно-исторического музея-заповедника «Прохоровское поле». Данный музей открыт в 2020г, площадь экспозиции 3100м², посвящен жизни людей в довоенное время, трудовому подвигу народа в годы ВОВ и эвакуации оборонных заводов. В оборудование музея внедрено множество современных технологий, хронологически продуман маршрут, профессионально выполнены декорации и макеты в натуральную величину, интегрировано большое количество интерактивных экспонатов. Сценография музея продумана так, что зритель становится участником событий, проживая тяготы военного времени.



Рис.5 Псевдоголограммы, Рис.6 Декорации в натуральную величину

Для изготовления псевдоголограмм с Рис.5 были сняты фильмы с актерами, работающими за станками, выставленными в экспозиции музея. Посетитель может видеть и оригинальный экспонат, и «ожившего» рабочего, благодаря использованию данной технологии.

3. Музей бронетанковой техники Государственного военно-исторического музея-заповедника «Прохоровское поле» открыт в 2017г. Площадь экспозиции 1500 м². На Рис.7 мы видим фотографию инсталляции танка Т-34 в разрезе, на которую проецируются изображения при помощи технологии 3D видеомэппинга. На Рис.8 показана проекционная технология создания анимированных теней экспонатов в действии.



Рис.7 3D видеомэппинг, Рис.8 Анимированные тени экспонатов

Так же в Музее бронетанковой техники для посетителей создана интерактивная зона, где представлены - динамический тренажер вождения БТР-82А, учебный стрелковый электронный тренажер с массо-габаритными моделями стрелкового вооружения Российской Армии автомат Калашникова АК-103, снайперская винтовка СВД и пулемет ПКМ, тренажерный комплекс боевой слаженности экипажа Т-90, а так же интерактивный образовательный класс по программам «Современное вооружения Армии РФ» или «Курская битва». [3]

4. Из зарубежных музеев можно выделить Музей Второй Мировой войны в г. Новый Орлеан в США. В нем хочется отметить высококачественные декорации, сложные сценарии освещения, множественно интегрированные проекционные технологии и интерактивные элементы.



Рис.7 Интерьеры залов музея, Рис.8 Интерьеры залов музея

Таким образом, в качестве заключения мы можем сделать следующие выводы – так как военно-патриотические и инженерные музеи чаще всего имеют интерьерную и экстерьерную части экспозиции, то в этом случае задача дизайнеров, работающих над проектом, создать цельный диалог с посетителем, встретив его на подъезде к музейному комплексу, разработать маршрут прохождения парковой зоны, с расположенными в ней образцами военной техники, обеспечить органичный переход с улицы в пространство интерьера, выделить ключевые экспонаты и помочь создать нужные эмоции и ощущения у посетителя на выходе, используя как классические подходы к построению музейных пространств, так и современные интерактивные технологии, а также интегрировать при проектировании системы комплексной автоматизации экспозиции, включая удалённое управление, разрабатывать и внедрять различные сценарии посещения экспозиции.

Список использованных источников:

1. Мультимедийное и интерактивное оборудование в современных музеях URL: <https://viking.ru/info/museum/> (дата обращения: 12.05.2024)
2. URL: <http://muzeumugorsk.ru/novosti/sobytiya-muzeya-istorii-i-etnografii/item/2798-v-muzee-poyavitsya-novoe-multimedijnoe-i-interaktivnoe-oborudovanie> (дата обращения: 12.05.2024)
3. URL: <https://xn----ctbjbwigaaccdifcs7d.xn--p1ai/en/bitva-za-oruzhie-velikoj-pobedy.html> (дата обращения 12.05.2024)

А.А. Ивлева, Е.С. Аккуратова, Российский Государственный художественно-промышленный университет имени С. Г. Строганова, г.Москва

A.A. Ivleva, E.S. Akkuratova Russian State Artistic and industrial Stroganov University, Moscow

АКТУАЛЬНЫЕ РЕСУРСЫ ФАРФОРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В МЕБЕЛЬНОМ ОБОРУДОВАНИИ (НА ПРИМЕРЕ ЛИТОФАНИИ)

CURRENT RESOURCES OF PORCELAIN TECHNOLOGIES IN FURNITURE
EQUIPMENT (ON THE EXAMPLE OF LITHOPHANE)

Аннотация: В статье рассматривается адаптация старых и новых технологий в дизайне, с акцентом на использование литофании для создания уникальных элементов в мебели и интерьерах. Исследуются подходящие материалы для литофании, с упором на костяной фарфор и его современные аналоги, а также анализируются проблемы и решения, связанные с доступностью этих материалов на рынке.

Ключевые слова: формообразование в дизайне мебели, литофания, фарфоровые технологии.

Abstract: The article examines the adaptation of old and new technologies in design, focusing on the use of lithophany to create unique elements in furniture and interiors. It explores suitable materials for lithophany, emphasizing bone china and its modern equivalents, and analyzes the problems and solutions related to the availability of these materials on the market.

Keywords: form formation in furniture design, lithophane, porcelain technologies.

Развитие промышленности требует постоянного обновления производства через внедрение новых материалов и технологий. Роль дизайнера заключается в адаптации технических новинок к дизайну, учитывая культурное наследие и опыт прошлых мастеров. Исследуя тенденции формообразования, выделяют два подхода: использование новых материалов и технологий либо адаптация старых методов к созданию новых форм.

Технические достижения, зарождающиеся в одной сфере, переплетаются с другими в симбиозе инноваций, влияя на формообразование в дизайне мебели. Примером этого - "венский стул" Михаэля Тонета [1], адаптирующий древнюю технологию гнутья древесины паром для массового производства. Еще одним примером интеграции традиционной культуры в современный дизайн - использование крестообразной конструкции в стульях, вдохновившей дизайнеров на создание собственных интерпретаций в XX веке. [2].

Обращение к историческим технологиям становится ключевым в современном мебельном дизайне. В своем исследовании мы хотим рассмотреть древнюю фарфоровую технологию - литофанию, как метод для создания оригинального формообразования мебели.

Литофания – техника нанесения рисунка на фарфор путем изменения его толщины, создавая объемный эффект при подсветке. Зародившись в Европе в 1827-1828 годах, она стала популярной в середине 19 века и находила применение в различных изделиях, от ночников до пивных кружек [3].

Литофания используется в различных материалах, включая бумагу, где она приобрела особое значение. Мастера внедрились фарфоровую технологию в печатные издания, создавая водяные знаки для защиты от подделок. [4].

Литофания нашла новое применение в современных материалах, таких как пластик. В XXI веке с развитием 3D-печати и компьютерных технологий она вновь становится популярной. Современные методы моделирования и обработки материалов упростили создание литофаний, заменив восковую модель и ручной рельеф компьютерными программами и ЧПУ-станками, как показано в работе Брайана Чибеса «Диагностика» 2009 года. [5].

Еще одним новейшим способом создания литофании стала 3D-печать, позволяющая точно воплотить задумки художников и упростить производство. 3D-печать, как аддитивное производство, создаёт прототипы из полупрозрачного пластика, аналогичного тонкостенному фарфору. Пример пластиковой литофании – лампы Бет Льюис-Уильямс [6], [7].

Литофания, объединяет современные и традиционные подходы, предоставляя широкие возможности для дизайна мебели и интерьеров, придавая им уникальность и культурную насыщенность.

В своем исследовании мы находимся на этапе экспериментов и практического изучения литофании. Вначале мы исследовали, какой фарфор подходит для её изготовления, и выяснил, что наилучшим вариантом является костяной фарфор (Bone china) или аналогичный полупрозрачный фарфор. Костяной фарфор — это

разновидность стекловидной, полупрозрачной керамики, сырьем для изготовления которой являются костная зола, полевошпатовый материал и каолин. Британские производители керамики определили этот материал как: "посуда с полупрозрачным корпусом" [8].

Следующим этапом исследование стало изучение российского рынка керамических материалов. Имея керамический опыт, первую массу, которую мы рассмотрели для изготовления литофании стал литейный фарфор английского производства Париян, S-6124 [9], он обладает всеми характеристиками, которые нужны для создания эффектов литофании: хорошо работает на просвет, тонкостенный, пластичный. В рамках проверки этого материала, мной был как пробник взят цветок слепленный из Парияна (см. рис.1)



Рисунок 1 – Пробник Парияна, S-6124

Несмотря на успешный эксперимент, выяснилось, что данный материал перестал поставляться и в настоящее время полностью отсутствует на рынке. Другим возможным вариантом для литофании был литейный костяной фарфор Bone China, S-6123 [10], обладающий всеми необходимыми качествами, включая отличную просвечиваемость черепка. Однако этот материал также перестал поставляться в Россию.

Значительная нехватка материалов, с которой столкнулись многие керамисты, стала следствием существенных изменений в индустрии сырья для керамопродукции за последний год. Импорт европейских материалов, ценимых российскими производителями за их физико-химические характеристики,

полностью прекратился, освободив значительную долю рынка. Эти объемы были замещены поставками из азиатских стран и продукцией отечественных компаний.

После тщательного поиска мы обнаружили другую китайскую литевую массу, S-6041 [11], которая оказалась подходящей для наших целей. Этот материал обладает всеми необходимыми характеристиками для изготовления литофании, включая хорошую просвечиваемость и подходящую текстуру. Проведенные эксперименты и практические испытания показали, что S-6041 обеспечивает высокое качество и визуальные эффекты, соответствующие требованиям данного проекта (см. рис.2)



Рис.2 –Пробник Литейный китайский фарфор, S-6041

В заключение, выбор китайской литевой массы S-6041 открывает новые перспективы для дальнейших исследований и творческих проектов в области литофании. Этот опыт показывает, что в условиях изменяющегося рынка важно гибко реагировать на новые вызовы и находить альтернативные решения. Продолжение исследований в этом направлении может привести к разработке более эффективных и инновационных методов создания литофании, расширяя возможности дизайна в современном мире.

Список использованных источников:

1. «Тонет» не тонет: история легендарной мебели Thonet [Электронный ресурс] — URL: <https://mydecor.ru/heroes/design-history/tonet-ne-tonet-istoriya-legendarnoy-mebeli-tonet/> (дата обращения: 15.05.2024).

2. История дизайна: история мебели со скрещенными ножками. [Электронный ресурс] — URL: <https://mydecor.ru/heroes/design-history/h-fayl-istoriya-mebeli-so-skreschennyimi-nojkami/> (дата обращения: 15.05.2024).
3. URL: <https://theporcelaingarden.com/history/> (дата обращения: 15.05.2024).
4. Михайлов, О. М. Технология защиты печатной продукции: учебное пособие [Текст] / О. М. Михайлов ; Федеральное агентство по образованию, Гос. образовательное учреждение высш. проф. образования "Санкт-Петербургский гос. ун-т технологии и дизайна", Северо-Западный ин-т печати. - Санкт-Петербург : Галарт, 2009. – 63с.
5. URL: <https://bryanczibesz.com/diagnostics> (дата обращения: 15.05.2024).
6. URL: <https://inhabitat.com/beth-lewis-williams-beautiful-lithophane-lamps-blend-3d-printing-with-19th-century-craft/> (дата обращения: 15.05.2024).
7. Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi / The Journal of International Social Research: том: 11 Выпуск: 60 Год: 2018 — [Электронный ресурс] URL: <https://www.sosyalarastirmalar.com/articles/technical-developments-and-3d-porcelain-photo-with-cnc-processing-method.pdf> (дата обращения: 15.05.2024)
8. Словарь керамики. [Текст] / А. Э. Додд и Д. Мерфин. Издательство Института минералов и Мэни. 1994. – 34 с.
9. URL: <https://portalkeramiki.ru/index.php/eshop/materials/gliny/18/s-6121-detail> (дата обращения: 15.05.2024).
10. URL: <https://portalkeramiki.ru/index.php/eshop/s-6123-detail> (дата обращения: 15.05.2024).
11. URL: <https://portalkeramiki.ru/index.php/eshop/s-6041-detail> (дата обращения: 15.05.2024).

Лебедева Н.В., Руководитель Яцюк О.Г., Автономная некоммерческая организация высшего образования «НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИНСТИТУТ ДИЗАЙНА»

Lebedeva N.V., Head Yatsyuk O.G., Autonomous non-profit organization of higher education "NATIONAL INSTITUTE OF DESIGN"

ГРАФИЧЕСКИЕ ПРИЕМЫ, ИСПОЛЬЗУЕМЫЕ В МУЛЬТИПЛИКАЦИОННЫХ ФИЛЬМАХ СССР

GRAPHIC TECHNIQUES USED IN ANIMATION FILMS OF THE USSR

Аннотация. Объектом исследования являются графические приёмы мультипликационных фильмов. Рассматривается специфика отечественной анимации времен СССР. Разбираются различные техники и художественные решения, которые способствовали созданию уникального стиля советской мультипликации.

Ключевые слова: анимация, мультипликационные фильмы, советская мультипликация, графические приемы анимации.

Abstract: The object of the study is graphic techniques of animated films of the USSR. The specificity of domestic animation is considered. Various techniques, artistic methods that contributed to the creation of a unique style of Soviet animation are analyzed.

Keywords: animation films, Soviet animation, graphic techniques.

В мультипликационных фильмах СССР использовались разнообразные графические приемы. Отличительными особенностями были стилизация форм, насыщенная цветовая гамма, эксперименты с анимацией и движением, декоративность и детализация [1]. Концептуальное значение имели такие техники как рисование на целлулоидной пленке, ротоскопирование, комбинированная анимация и живопись на стекле. Они повлияли на работы последующих поколений аниматоров во всем мире.

Тема графических приемов, использованных в анимации СССР, остается интересной благодаря художественной, смысловой и стилистической значимости

советских мультфильмов, которые сохраняют свою популярность и поныне. Изучение этих приемов позволяет лучше понять творчество советских аниматоров, оценить их вклад в историю анимации.

Графические приемы – различные техники и методы, используемые при создании анимационных фильмов, – помогают реализовывать перемещение персонажей и объектов, создают визуальные эффекты и передают настроение, эмоционально воздействуя на зрителей [2].

Рассмотрим техники и методы, используемых в мультипликации:

Ротоскопирование. Это техника двумерной анимации, когда сначала снимают на киноплёнку (видеоплёнку или на любой цифровой носитель) реальных актёров и элементы декораций, а потом обводят снятый материал, превращая его в анимацию (рис. 1) [3].

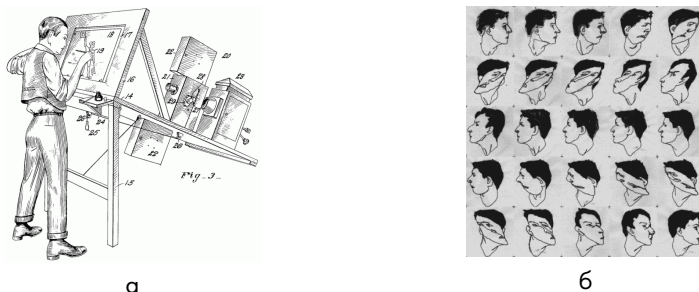


Рисунок 1 - Ротоскопирование:

а – процесс рисования; б – результат ротоскопирования

С помощью этой техники были созданы многие советские полнометражные сказки. Среди них работы Михаила Цехановского: «Цветик-Семицветик» (1948), «Сказка о рыбаке и рыбке» (1950), «Каштанка» (1952), «Царевна Лягушка» (1954) (рис. 2) [4].



а



б



в



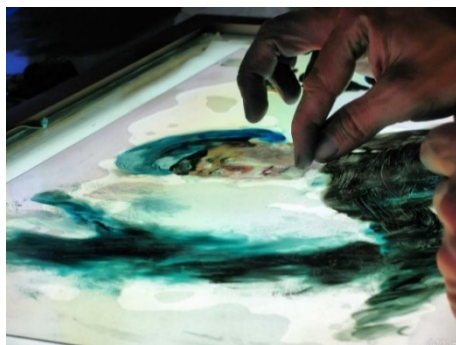
г

Рисунок 2 - Кадры из мультфильмов М. Цехановского: а-«Цветик-Семицветик»; б-«Сказка о рыбаке и рыбке»; в-«Каштанка» г-«Царевна лягушка»

Живопись по стеклу. Суть метода в использовании медленно сохнущей масляной краски на стеклянной поверхности (рис. 3) [5]. Иногда используется гуашь, смешанная с глицерином. Каждый кадр при этом – живописная картина, которая видоизменяется мазками художника.



а



б

Рисунок 3 - Живопись по стеклу: а – процесс рисования; б – результат

Ярким примером такой анимации является произведение "Старик и море"(1990) Александра Петрова (рис. 4) [6].



а

б

Рисунок 4 - Кадры из мультфильма А. Петрова «Старик и море»:

а - обзорный план; б - крупный план

Комбинированная анимация. Это был популярный прием в советской мультипликации: разные техники анимации, такие как рисование на пленке, кукольная анимация и снятие реальных актеров, комбинировались для создания анимационного стиля. Примером является мультипликационное произведение Александра Татарского «Падал прошлогодний снег» (рис.5) [7].



а



б

Рисунок 5 - Комбинированная анимация: а – процесс; б – результат

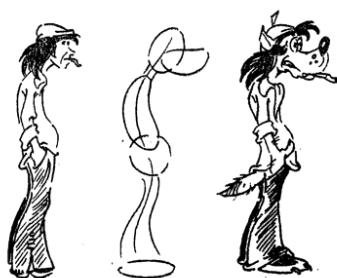
Рисование на целлулоидной пленке. Художники создавали отдельные кадры анимации, рисуя их непосредственно на прозрачных пленках, затем пленки снимались и соединялись, чтобы создать движущееся изображение (рис. 8). Снизу находился изображённый на бумаге фон. Сверху на него накладывали персонажей, нарисованных на прозрачной плёнке — целлулоиде. Перед тем, как

сделать рисунок на целлулоиде, изображения героев фильма долгое время прорабатывали на бумаге. Сначала каждый персонаж существовал в виде типажа, в котором учитывали различные ракурсы, повороты и его внешние черты (рис. 6). Перерисованные начисто фазы переносили на целлулоид и закрашивали разными цветами.



Рисунок 6 - Технология целлулоидной пленки, процесс рисования

Примером такой анимации является мультфильм Вячеслава Котёночкина «Ну, погоди!» (1968) (рис. 7) [8].



а



б

Рисунок 7 - Рисование на целлулоидной пленке:

а – процесс эскизирования; б – результат

Рисование на целлулоидной пленке стал одним из графических приемов, который способствовал развитию моушен-графики (рис.8). Использование данной техники предоставляло аниматорам возможность воплощать свои идеи с помощью ручного рисунка и контроля каждого кадра. Этот графический метод стал основой для многих классических анимационных техник.

На основе ротоскопирования зародился современный метод анимации, известный как Motion capture (Захват движения) (рис. 8). Этот метод широко

применяется для создания реалистичной анимации и спецэффектов в компьютерных играх и фильмах. Его суть в генерировании поведения персонажа на основе данных, полученных с датчиков, закреплённых на теле человека. Компьютер регистрирует движения актёра и присваивает их компьютерной 3D-модели.



Рисунок 8 - Процесс работы методом Motion capture

Кукольная анимация вдохновила разработчиков компьютерных программ на создание алгоритмов, которые позволяют симулировать движение цифровых 3D-моделей (рис.9). Одним из ключевых способов создания кукольной анимации является использование моделей кукол, которые затем фотографируются в различных позах и сочетаются в последовательность кадров. Этот принцип перенесли в компьютерную графику, где вместо реальных кукол используются виртуальные трехмерные модели.



а



б

Рисунок 9 - Объемная анимация:

а – кукольная мультипликация; б – мультфильм с использованием 3D графики

Проведенное исследование показало, что уникальный стиль графических техник в советской мультипликации влиял на развитие современного анимационного искусства. Аниматоры всего мира применяли эти приемы и адаптировали их к новым технологиям. Советская мультипликация оказала значительное влияние на современную анимацию, как внутри страны, так и за ее пределами. Она продолжает развиваться и находить свое применение в современной анимационной индустрии.

Список использованных источников:

1. Бабиченко, Д.Н. Искусство мультипликации / Д.Н.Бабиченко. — М. : Искусство, 1964. — 120 с.
2. Капков С.В. Энциклопедия отечественной мультипликации / С.В. Капков. — М. : Алгоритм, 2006. — 816 с.
3. Кривуля, Н.Г. Словарь-справочник современных анимационных терминов / Н.Г. Кривуля, Б. Машковец, Ю. Рябцева. — М. : URSS, 2015. — 249 с.
4. Кузнецова, В.А. Цехановский / В.А. Кузнецова, Э.Д. Кузнецов. — СПб. : Художник РСФСР, 1973. — 114 с.
5. Сайт Архив Интернета — URL:
https://web.archive.org/web/20150930222923/http://www.multhistory.ru/technologies/painting_on_glass.html (дата обращения 03.05.2024)
6. Капков С. Энциклопедия отечественной мультипликации / С. Капков. — М. : Алгоритм, 2006. — 816 с.
7. Татарский А. Книга совпадений мультипликации / А. Татарский. — М. : ЧеБук, 2012. — 192 с.
8. Котёночкин В.М. Ну, Котёночкин, погоди! / В.М. Котёночкин. — М. : Алгоритм, 1999. — 269 с.

КУЛЬТУРНЫЙ КОД ГОРОДА КАК ПРОБЛЕМА ДИЗАЙНА

THE CULTURAL CODE OF THE CITY AS A DESIGN PROBLEM

Аннотация. В статье ставится вопрос о необходимости кодирования информации о культуре и особенностях конкретного города в виде системы знаков и символов. Это становится важной задачей дизайна. А поиск актуальных визуальных образов является отдельной задачей дизайнера по выявлению культурного кода и разработке айдентики города.

Ключевые слова: культурный код города, дизайн, семиотика, знаки, символы.

Abstract. The article raises the question of the need to encode information about the culture and features of a particular city in the form of a system of signs and symbols. This becomes an important design task. And the search for relevant visual images is a separate task of the designer to identify the cultural code and develop the identity of the city.

Keywords: cultural code of the city, design, semiotics, signs, symbols.

В современном мире города становятся всё более разнообразными и мультикультурными. В связи с этим возникает проблема сохранения культурного кода города и его интеграции в дизайн-проекты. Культурный код – многогранное понятие, которое встречается в различных областях гуманитарной науки, поэтому существует трудность определения. Им обозначают и семиотический аспект, и картину мира, и программы поведения, с помощью которых передаются знания и традиции [1].

В дизайне – это способ отражения конкретной культуры, система устойчивых образов, информация в виде символов и графических знаков, которая позволяет ее идентифицировать. Городской дизайн – это не просто создание функционального и эстетически приятного пространства. Это также процесс кодирования и передачи культурных ценностей, истории и социальных норм

через физическую среду. Городская среда получает собственное своеобразное семиотическое значение [2; 3].

Культурный код города – это совокупность ценностей, традиций, символов и образов, которые формируют его идентичность и уникальность. Единицей формы и смысла городского пространства могут выступать различные ее объекты и элементы [4]. Культурный код города выражается в архитектуре, планировке улиц, общественных пространствах, а также в более мелких деталях, таких как наружная реклама или элементы ландшафтного дизайна. Каждый город имеет свой уникальный культурный код – невидимый слой информации, который определяет его индивидуальность. Этот код формируется на основе многовековых традиций, образов жизни его жителей и художественных поисков архитекторов прошлого и настоящего (рис. 1).

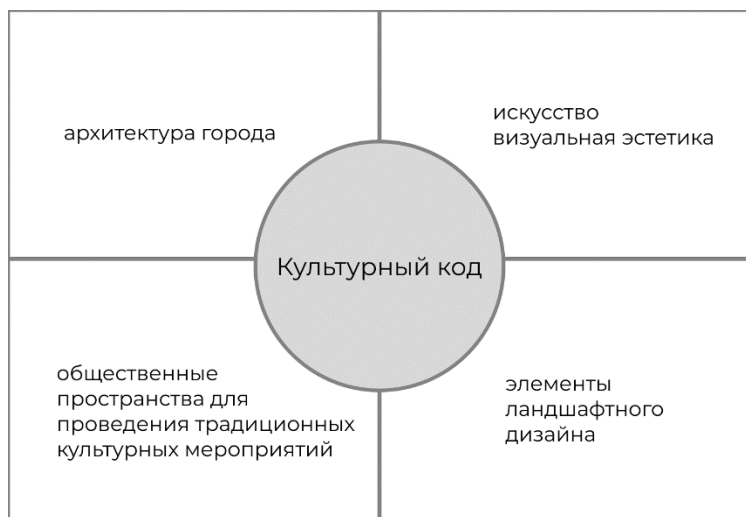


Рисунок 1 – Составляющие элементы культурного кода города.

Культурный код влияет не только на самоощущение граждан, но и на то, как воспринимается город извне. Он может стать фактором привлечения туристов или инвесторов. Однако при разработке новых проектов часто возникают сложности с сохранением или интерпретацией этого кода. Проблематика сохранения культурного кода становится особенно актуальной в контексте глобализации и стандартизации урбанистического ландшафта [5]. С одной стороны, есть потребность модернизировать инфраструктуру и делать её более

комфортной для жителей согласно современным требованиям безопасности и доступности. С другой стороны – необходимость сохранить уникальные черты города. Примером может служить замена традиционных материалов в строительстве на более дешевые синтетические аналоги или стремление к унификации зданий под единую модернистскую эстетику без отсылок к местной специфике.

Культурный код города – это сложная и многогранная концепция, которая охватывает язык, традиции, символы, исторические события и образы, формирующие уникальную атмосферу и самобытность каждого населенного пункта. Важнейшую роль в создании этого кода играют образы – визуально выразительные элементы, способные вызывать ассоциации и эмоциональный отклик у жителей и гостей города. Образы могут быть разнообразными: от архитектурных сооружений до произведений уличного искусства. Они становятся своеобразными «якорями» для индивидуальности города, помогая формировать его неповторимый характер.

Например, развод мостов является не просто инженерным чудом; он символизирует Санкт-Петербург как город романтики и культуры. В Москве, в свою очередь, тоже есть символический архитектурный памятник. Ни для кого не секрет, что первая визуальная ассоциация в мировом общественном сознании при упоминании Москвы – это Храм Василия Блаженного.

Визуальные образы не только определяют внешний вид города для посторонних наблюдателей, они также способствуют формированию коллективной самоидентификации его жителей. Как элемент культурного кода, образ помогает людям чувствовать себя частичкой большего сообщества. Это может быть фигура патриотическая или мифологическая – всё то, что позволяет жителям связаться с прошлым и будущим своего населенного пункта.

Вероятно, что с течением времени культурный код может меняться под воздействием социальных изменений или технологических новшеств. Новые образы могут быть созданы с целью дополнения или переопределения уже существующих представлений о городе. Сегодня мы видим пример этого в росте популярности зеленых пространств в городских условиях – ландшафтный дизайн и парковые зоны становятся символами заботы о природе и отражением экологического мышления.

Для успешного решения задачи выявления культурного кода города дизайнеру необходимо провести его комплексное изучение: от истории и культуры, этнографии до архитектуры и национальных особенностей. Важно

работать не только с материальными объектами (зданиями), но также с «мягким» контентом: традициями использования общественных пространств, праздниками, типичными формами поведения жителей. Использование методик участия общественности (public engagement) позволяет выявить ценности сообщества напрямую от его членов. Далее можно использовать полученные данные для создания проектной документации новых объектов или реконструкции уже имеющихся. Также следует использовать новые технологии для создания интерактивных элементов в городской инфраструктуре: например, QR-коды со ссылками на информационные материалы о значении определённых объектов или AR-элементы для «оживления» исторических мест.

Необходимо отметить значимость создания визуальных образов для укрепления уникальности каждого города. Именно благодаря им возможно сохранение традиций при одновременной адаптации к меняющемуся мирозданию. Создание таких символов требует осознания текущих трендов развития социума и предпочтений его членов. Работая над формированием имиджа конкретного города через выбранные национальные и культурные компоненты, можно не только сохранять его динамичное наследие для будущих поколений, но также способствовать развитию более цельной и гармоничной среды. Каждое новое строительство или редизайн должны быть продуманными не только с точки зрения функционала и экономичности – они должны быть чутко интегрированы в уже имеющийся уникальный контекст каждого конкретного места. Важность формирования культурных кодов городов заключается не только в сохранении прошлого для будущих поколений, но также является ключевым компонентом создания комфортной городской среды.

Таким образом, культурный код в городском дизайне функционирует в виде знаков, как и в любой другой сфере. Для дизайнера передача кодированной информации в виде образа или графического знака не является новой. Это такой же процесс создания дизайн-концепции с предварительным предпроектным анализом, сбором информации и проектным поиском идеи и визуального образа, связанными с конкретной культурой города на уровне смыслов, значений и символов. Отличие создания культурного кода города лишь в том, что он может представлять не один знак, а многосоставную систему визуально-графических элементов, образов и знаков, находящихся между собой в неразрывном единстве, дополняющих друг друга и взаимозаменяемых.

Список использованных источников:

1. Аванесова Г.А., Купцова И.А. Коды культуры: понимание сущности, функциональная роль в культурной практике // В мире науки и искусства: вопросы филологии, искусствоведения и культурологии/ Мат. XLVII межд. науч.-практ. конф. Новосибирск: Сибирская академическая книга, 2015 № 4 (47). С. 28-37.
2. Барсукова Н.И. Культурные коды в дизайн-проектировании городской среды// Образование. Наука. Культура. / Мат. межд. науч. форума. Гжель: ГГУ, 2018. С. 116-119.
3. Барсукова Н.И. Семиотические функции образно-ассоциативных форм дизайна в городской среде// Вестник славянских культур, № 65, 2022. С. 359-371.
4. Родькин П. Репрезентация городских достопримечательностей в брендинге территорий и семиотическая модель бренда города // Декоративное искусство и предметно-пространственная среда. Вестник МГХПА. — 2019. — № 1. — Часть 2. — С. 207–217
5. Фомина Э.В., Барсукова Н.И. Стратегия сохранения культурной идентичности в современных проектах открытых городских пространств//Мировая художественная культура XXI века. Предметно-пространственная среда и проблемы культурной идентичности/Коллект. монография. Т.1. М.: МГХПА им. С.Г.Строганова, РАХ, МАРХИ, 2021. С. 100-109.

Н. И. Мустафаева, Московский государственный университет технологии и управления (ПКУ), г. Москва

А. А. Куприяненко, Московский государственный университет технологии и управления (ПКУ), г. Москва

H. I. Mustafaeva, Moscow State University of Technology and Management, Moscow.

A. A. Kupriyanenko, Moscow State University of Technology and Management, Moscow.

РАЗВИТИЕ НАУКИ КРИПТОГРАФИИ ЧЕРЕЗ ВЕКА

DEVELOPMENT OF THE SCIENCE OF CRYPTOGRAPHY THROUGH THE CENTURIES

Аннотация. В статье рассказывается об истории науки криптография, а также про ее влияние на жизнь современного человека.

Ключевые слова: криптография, шифрование, сцитала, литорея, шифр Цезаря, диск Энея, решетка Кардано, шифр Вижинера, Enigma, машина Тьюринга, DES, RSA, блокчейн.

Abstract. The article tells about the history of the science of cryptography, as well as about its influence on the life of modern man.

Keywords: cryptography, encryption, scitala, lithorea, Caesar's cipher, Aeneas disk, Cardano lattice, Wizhiner cipher, Enigma, Turing machine, DES, RSA, blockchain.

Что такое криптография?

Информация играет ключевую роль в развитии человечества. С древних времен она передавалась из поколения в поколение. Но со временем у людей возникла потребность передавать знания тайно. И теперь трудно представить нашу жизнь без безопасной передачи информации. Многие ли задумываются о том, как они без риска заказывают вещи на маркетплейсах или понимают путь от шифра Цезаря до блокчейна? Ответы на эти вопросы можно найти, изучив науку криптографию.

Для начала разберемся в терминологии. Криптография — это наука о том, как защитить информацию от посторонних лиц при соблюдении ряда принципов:

конфиденциальность, сохранение целостности информации при ее передаче и подтверждение авторства.

Ключевым методом криптографии является шифрование. В его основе — использование секретного ключа, чтобы зашифровать текст и скрыть ценные сведения. Также существует еще один менее популярный, но значимый метод — кодирование. Его часто путают с шифрованием, хотя они решают разные задачи. Суть кодирования заключается в образовании данных из одной формы в другую для удобства использования. К примеру, преобразование информации в двоичный код для считывания компьютером.

История криптографии.

История криптографии увлекательна и похожа на детектив. Как только человек понял, что может передавать свои мысли в виде графических символов, он начал искать способы делать это тайно. Так появились тайнопись и криптография. Условно историю можно поделить на три периода: домашинная, машинная и современная криптография. К домашинной криптографии можно отнести время, когда информация передавалась письменно. Самые древние ее следы встречаются еще в античности. Например, древние греки и спартанцы использовали шифр — сцитала. Его применяли со времен войны Спарты против Афин в V веке до н. э. Он состоит из цилиндра, вокруг которой обматывалась по спирали полоска пергамента с написанным сообщением. Получатель разматывал ленту и мог прочесть зашифрованное послание.

Похожий шифр был использован и в Древней Руси — литорей. Ее суть заключается в замене одних букв алфавита другими, поставив согласные буквы по порядку в 2 ряда. Самый древний документ, зашифрованный литореей, принадлежал митрополиту Киприану. Его переписка с Сергием Радонежским и Феодором Симоновским датируется 1229 годом.

Криптография развивалась также в Древнем Египте и Древнем Риме. Если египтяне использовали простейшие методы замены символов, то римляне шифровали текст. Например, шифр Цезаря — самый известный шифр античности. Согласно труду «Жизнь двенадцати цезарей», Цезарь вел секретную переписку, используя алфавит. Суть шифра в том, что каждая буква была смещена на три позиции вправо. То есть вместо А — D, В — E, С — F и т. д. Шифр Цезаря стал отсчетом для создания более сложных шифров.

Еще одним значимым изобретением в истории криптографии является диск Энея, диаметром около 15 см и с проделанными в нем отверстиями. Их количество равнялось числу букв в алфавите. Чтобы зашифровать послание,

нужно поочерёдно протягивать свободный конец нити через отверстия, получая последовательность букв. Но получатель таким образом должен был прочитать сообщение наоборот. Это устройство стало прародителем других криптографических инструментов.

В эпоху Средних веков и Ренессанса шифрование сообщений стало предметом изучения и совершенствования для многих государств. Эпоха Возрождения стала временем не только всемирных открытий, но и великих тайн. Кто знал чужие секреты, тот вершил судьбы мира.

В 1550 году итальянский математик Джероламо Кардано опубликовал книгу «О тонкостях», в которой был описан способ шифрования. Сейчас мы называем это «решеткой Кардано». Решетка представляет собой лист твёрдого материала с вырезанными «окнами», которые могут быть повернуты на 90 градусов. При использовании всех окон, решетка поворачивается, и буквы открытого текста вписываются в окна повернутой решётки. Этот способ шифрования называется перестановкой.

После Ришелье усовершенствовал решётку Кардано, вырезав прямоугольник из плотного материала с окнами. Секретный текст вписывался в окна, затем решётка снималась, и оставшиеся клетки заполнялись, чтобы получить невинное сообщение. Например, суровую команду на английском языке «You kill at once» он спрятал в текст «I love you. I have you. Deep Under my skin. My love. Lasts forever in hyperspace».

Большинство исторических шифров, представленных в художественной литературе и кино, относятся к моноалфавитным шифрам. Их главной слабостью считается возможность взлома путем анализа частоты использования символов. Так в 16 веке появился шифр Виженера, который должен был решить эту проблему. Интересно, что название «шифр Виженера» появилось почти три столетия спустя, и французский дипломат Блез Виженер не имел отношения к его созданию. Он только порекомендовал Генриху III использовать этот шифр, благодаря чему он стал широко известен среди шифровальщиков.

В 17 веке были выдвинуты главные требования к шифрам: они не должны поддаваться дешифрованию и возбуждать подозрений, а также требовать много времени для написания и чтения. Эти же требования сохраняются и сегодня. Машинная криптография возникает в 19 веке с появлением телеграфа и последующим развитием электричества. Тогда криптография начала играть ключевую роль в военной, политической и коммерческой безопасности. В этот период американец Эдвард Хеберн изобрел первую роторную машину.

В криптографии роторная машина представляет собой устройство, в котором электрические схемы соединены с механическими частями печатной машины в целях шифрования и дешифрования сообщений. Это стало самым современным криптографическим оборудованием 20 века.

В 1918 году криптограф Артур Шербиус разработал легендарную роторную машину Enigma, которая стала мощным инструментом для немцев во время Второй мировой войны. Немецкий флот использовал ее для передачи секретных схем маршрутов. Несмотря на внешнюю простоту устройства, шифры долго оставались неразгаданными.

Когда другие страны безуспешно пытались расшифровать зашифрованные послания, в Германии выпускали все более совершенные модели Enigma. Но все изменилось с изобретением машины «Bombe», разработанной британским математиком Аланом Тьюрингом. Его изобретение могло взламывать до 3000 немецких сообщений в день. К концу войны машины «Bombe» расшифровали около 2 миллионов посланий. Многие из взломанных сообщений несли информацию о дальнейших действиях Германии и ключевых событиях.

Эксперты в области криптографии считают, что машина Тьюринга сократила войну как минимум на два года. В знак уважения к его заслугам перед миром, Англия выпустила купюру с лицом ученого номиналом в 50 фунтов стерлингов. С появлением первых ЭВМ и всемирной сети Интернет, методы шифрования стали более сложными и конфиденциальными.

В 1975 году бюро IBM разработали стандарт шифрования данных DES. Этот шифр был создан для применения в государственных учреждениях и быстро получил свое распространение.

DES — это сложный блочный алгоритм, при выполнении шифрования которого текст переводится в двоичный код, при этом разбивается на отдельно зашифрованные блоки. Сегодня DES как один из самых распространенных алгоритмов, используется для коммерческой информации.

Двумя годами позже, был придуман еще один алгоритм — RSA. Его инициалы происходят от фамилий разработчиков Рона Ривеста, Ади Шамира и Леонарда Адлемана. RSA — асимметричная криптосистема, где используется 2 ключа. Для шифрования информации используется открытый ключ, а для её расшифровки приватный. Публичный ключ шифрования передается по открытым каналам связи, а приватный всегда держится в секрете. Этот алгоритм представляет собой высокий уровень безопасности, потому что для взлома открытого ключа нужно

знание закрытого. Шифр открытого ключа создается с помощью двух простых чисел, которые находятся в приватном ключе.

Эта криптосистема не подходит для шифрования больших объемов данных из-за необходимости использования длинных ключей и вследствие низкой производительности. Поэтому ее используют для обеспечения безопасной информации в интернете. Например, при звонке через мессенджер или при вводе данных банковской карточки в маркетплейсах. В России по данным Яндекс, алгоритм RSA является самым часто используемым инструментом для обмена данными и верификации отправителя.

Важным открытием в мире криптографии стала технология блокчейна. Это такая база данных, которая хранится на множестве компьютеров, но объединена единой сетью. Блокчейн состоит из цепочки взаимосвязанных блоков, в каждом из которых хранится соответствующая информация. Каждый следующий блок содержит ссылку на предыдущий. Благодаря этому можно проследить историю изменения любой информации, которая содержится в блокчейне.

Как может работать блокчейн? На каждом устройстве находится полная копия базы. И если пользователь обновит информацию в базе данных на одном компьютере, то эти изменения автоматически передаются остальным устройствам. В отличие от обычной базы данных, в блокчейн можно только добавлять новые данные в виде блоков, а предыдущие сохраненные блоки невозможно переписать или удалить.

Впервые технология блокчейн появилась в 2008 году в платежной системе биткоин, которая использует в своих операциях одноименную криптовалюту. На сегодняшний день блокчейн можно применять в различных сферах. Например, в сфере здравоохранения. С помощью него пациенты и больницы обмениваются данными без ущерба для их безопасности, медицинские организации объединяют свои базы данных в единую систему, а подтверждение правом оказания медицинских услуг проверяется с помощью созданной системы проверки врачебных лицензий. В фармацевтической промышленности блокчейн помогает отслеживать этапы производства лекарств.

Сейчас блокчейн дает возможность подтвердить право собственности на произведения искусства. Для этого применяют невзаимозаменяемые токены — NFT (non-fungible token). Это цифровые сертификаты, которые позволяют автору «подписать» произведение искусства, тем самым защитить авторские права, гарантировать подлинность и получать доход от продажи.

Финансовая сфера — самая распространенная область применения блокчейна.

С его появлением люди стали использовать криптовалюту. Это цифровая валюта, которая не контролируется государством. Криптовалюты стали популярными благодаря технологии блокчейна. Транзакции надежно защищены и доставляются прямым путем. Самые популярные криптовалюты на сегодняшний день — Bitcoin, Ethereum, BNB, Tether, XRP, Dogecoin. Большинство людей пока не используют криптовалюты в современной жизни. Содержание майнинг-ферм энергозатратно, и требует первичные крупные вложения. Но блокчейн применяется не только для криптовалют. Например, его используют бухгалтерские и страховые компании для более надежного хранения финансовых данных.

Заключение

История криптографии — это история противостояния между защитой данных и попытками их прочесть. Вместе с развитием технологий криптографы стараются сделать шифрование всё более сложным и запутанным. История циклична. И никто не знает, что может ожидать нас через десятилетия и закончится ли эта борьба добра со злом.

Список использованных источников:

1. Алгоритм шифрования DES URL:
https://spravochnick.ru/informatika/algoritm_shifrovaniya_des/ (08.12.2023).
2. Литорея URL: <https://ru.wikipedia.org/wiki/Литорея> (21.11.2023).
3. Как взломали немецкий код Enigma во время Второй Мировой войны URL:
<https://www.iphones.ru/iNotes/vzлом-koda-enigma-kak-bomba-tyuringa-izmenila-hod-vtoroy-mirovoy-voyny-06-10-2019> (дата обращения: 16.07.2019)

Ониськов Г.В. Московский педагогический государственный университет (МПГУ)

Уваров В.Д. Российский государственный университет им. А. Н. Косыгина
(Технологии. Дизайн. Искусство)

G.V. Oniskov Moscow State Pedagogical University (MSPU)

V.D. Uvarov, A.N. Kosygin Russian State University (Technology. Design. Art)

КОНСТРУКТИВИЗМ В ИЗДАТЕЛЬСКОМ ДЕЛЕ: ПРИНЦИПЫ И ПРАКТИКА ПРИМЕНЕНИЯ В СОВРЕМЕННЫХ ПЕЧАТНЫХ ИЗДАНИЯХ

CONSTRUCTIVISM IN PUBLISHING: PRINCIPLES AND PRACTICE OF APPLICATION
IN CONTEMPORARY PRINT PUBLICATIONS

Аннотация: Конструктивизм вносит вклад в дизайн печатных изданий, акцентируя внимание на функциональности, гармонии форм и типографических инновациях. Принципы, зародившиеся в начале 20-го века, продолжают определять визуальный язык и улучшать практичность современных медиа, способствуя их эстетической привлекательности и удобству использования.

Ключевые слова: Конструктивизм, Издательское дело, Типографика, Дизайн книг, Советское искусство, Визуальный язык, Графический дизайн, История дизайна.

Abstract: Constructivism contributes to the design of print publications by focusing on functionality, harmony of forms, and typographic innovations. Principles that originated in the early 20th century continue to define the visual language and enhance the practicality of modern media, contributing to their aesthetic appeal and ease of use.

Keywords: Constructivism, Publishing, Typography, Book Design, Soviet Art, Visual Language, Graphic Design, Design History.

Конструктивизм, зародившийся в послереволюционной России, отражал новые социальные реалии и технологические ограничения. Дизайнеры, включая Родченко, Степанову и Лисицкого, использовали цвет и шрифт для создания доступного визуального языка.

Актуальность изучения конструктивизма важно для современного дизайна, так как его принципы организации визуального пространства эффективны для передачи идей и информации. Современные технологии расширяют возможности реализации этих идей, делая конструктивизм актуальным для инноваций в типографике и веб-дизайне, а также для понимания социальных функций дизайна.

Предмет исследования конструктивизма в издательском дизайне углубляется в его исторические корни и стремление к социальной значимости. Основанный на принципах чистоты формы, он повлиял на швейцарскую школу дизайна и Баухауз. Сегодня технологические инновации позволяют реализовывать эти идеи с новой точностью, вдохновляя цифровой дизайн и типографику.

Цель исследования — понять, как исторические принципы конструктивизма применяются в современной практике создания печатных изданий, и как технологические инновации позволяют реализовывать эти принципы с новой степенью точности и творческой свободы.

Методы исследования. Было изучено влияние конструктивизма на дизайн печатной продукции, особенно на принципы и практику применения в современных изданиях. Анализ охватил различные аспекты, от функциональности и геометрической абстракции до типографики.

Были отобраны образцы книг и журналов, демонстрирующие принципы конструктивизма, для изучения структуры макета, использования цвета и формы, а также интеграции текста и изображений.

Исследование охватило период начала XX века, когда конструктивизм зародился как художественное движение в России, до наших дней, когда его принципы продолжают влиять на современный дизайн.

В фокус внимания попала организация текстов и изображений в издательской продукции, а также анализ того, как элементы дизайна могут усилить сообщение автора и привлечь внимание к социально значимым темам. Это подчеркивает значимость конструктивизма в современной визуальной коммуникации и его способность способствовать социальным изменениям через дизайн. Конструктивизм воспринимает книгу как художественный объект, где иллюстрации, шрифты и макет служат созданию визуального языка. Это движение, зародившееся в начале XX века в России, обогатило дизайн печати, вдохновляясь

и переосмысливая элементы из различных искусств, особенно плаката. Л.М. Лисицкий и А.М. Родченко, в сотрудничестве с В.Ф. Степановой, были в авангарде этого движения. Они стремились к тому, чтобы визуальные элементы книги не только сопровождали текст, но и активно взаимодействовали с ним, создавая многоуровневое восприятие. Иллюстрации В.Ф. Степановой для пьесы "Глы-глы" Алексея Кручёных и работы Родченко для "Карморан" того же автора являются яркими примерами такого подхода, где впервые были использованы элементы рукоделия, интегрированные в текстовое содержание [1].

Конструктивизм подчеркивает функциональность в дизайне печатных изданий, стремясь к улучшению восприятия информации. Книга в этом контексте видится как техническая мастерская, где типографические элементы создают лаконичные и ясные композиции. Такие элементы обусловлены влиянием того времени, как писал Уваров В.Д. в статье «ВХУТЕМАС и формирование проектного мышления в искусстве таписсерии XX-XXI веков» писал следующее: «Архивные документы, относящиеся к началу 20-х годов, призывали к переделке быта и воспитанию широких масс населения, способных не только созерцать художественную культуру, а также самим ее создавать» [6].

"Для голоса" В.В. Маяковского, оформленная Л.М. Лисицким, является вехой в книжном дизайне. Выпущенная в 1922 году, эта книга выделяется регистрационными вырезами для стихотворений и типографскими элементами, создающими новаторские визуальные конструкции и переосмысливающими страницу. [1]. Л.М. Лисицкий выбрал шрифт "гротеск" за его простоту и отсутствие украшений, что в контексте конструктивизма стало символом нового стиля. Создавая крупные буквы из отрезков линеек и оставляя видимые стыки, он подчеркивал их составной характер. Располагая заголовки диагонально или вертикально и конструируя пиктограммы из букв, Лисицкий вносил динамику в дизайн, визуализируя ритм Маяковского. [1].

Первое издание поэмы Маяковского "Про это" с дизайном Родченко стало важным в книжном искусстве. А.М. Родченко использовал фотографию не как документ, а как элемент монтажа, придавая изданию новое художественное измерение. [5]. А.М. Родченко трансформировал реальность через объектив, создавая фотомонтажи с деталями, снятыми под разными углами. Эти работы создавали новое пространство, где столкновение контрастных фрагментов открывало новое измерение искусства, отличное от первоначальных фотографий.

В советском авангарде "производственные книги" для детей отражали индустриализацию, воспитывая восхищение техникой. Чичаговы, под влиянием

конструктивизма, создавали функциональные и ясные графические работы, приближенные к "языку техники", как отметил Ю.Я. Герчук [2]. Их книги, с визуальной строгостью и сдержанной цветовой гаммой, превращали объекты в символы, объединяя текст и иллюстрацию, напоминая агитационные плакаты. Линейки использовались для создания динамичных композиций, символизирующих движение, а типографика акцентировала визуальное воздействие слов.

Конструктивизм, возрожденный в новом тысячелетии, привнес в графический дизайн четкость и функциональность, ставшие краеугольным камнем современного книжного оформления. Он акцентирует функциональность и простоту, улучшая читательский опыт за счет ясности визуального языка. Геометрические формы и сетки обеспечивают структуру и визуальную иерархию, что способствует организации содержания. Типографика, как ключевой элемент, разграничивает и обогащает визуальный интерес. Контрастность элементов вносит баланс и гармонию, придавая макету динамику и привлекательность. Новаторство и эксперименты ведут к уникальным дизайнерским решениям, обогащающим визуальную культуру. [5].

Инновационное предложение В.Ф. Степановой о "модульном редактировании", внесённое в 1920 году, сегодня стало чрезвычайно релевантным для веб-дизайнеров. Современные методы прототипирования включают разделение макета на "метамодули", каждый из которых обладает собственной логикой компоновки. Эти модули затем адаптируются к различным устройствам, отбрасывая или изменяя колонки для достижения гибкости и правильного позиционирования на разных экранах. Таким образом, модульные сетки отражают совершенно новый подход к полиграфическому дизайну, который возник на основе этих принципов [4].

Модульная сетка, популяризированная Яном Чихольдом и Йозефом Мюллер-Брокманном, использует структуру из рядов и колонок для размещения текста и изображений. Он подчеркивает четкость, систематичность и функциональность, что является ключевым для международного типографического стиля, также известного как "швейцарский" [7].

Макс Билл и Рихард Лозе, ключевые фигуры швейцарской школы, внесли значительный вклад в графический дизайн. Билл создал систему, позволяющую многогранно использовать пространство страницы, что видно в его работе над книгой "Die Neue Architektur". Лозе разработал прогрессивную сетку для динамичного и упорядоченного визуального поля. Эти подходы укрепили

швейцарскую типографию и повлияли на современные тенденции, такие как Flat-дизайн, ценящий простоту и функциональность [7]. Влияние советских конструктивистов и школы Баухауза на швейцарскую школу подчеркивает важность простоты и функциональности, которые остаются актуальными и в XXI веке, делая швейцарский стиль вечным и универсальным.

Современные дизайнеры, воспринимая эстафету мастеров прошлого, продолжают развивать идеи конструктивизма, адаптируя их к текущим технологическим и культурным контекстам. Это видно в стремлении к минимализму, акценте на типографике и геометрическом балансе, что является наследием конструктивистской мысли.

Дизайнеры, осведомленные о конструктивистских принципах, могут использовать их для создания работ, которые не только эстетически привлекательны, но и функциональны, удобны для пользователя и социально значимы.

В контексте влияния конструктивизма на современный дизайн, существует ряд вопросов, которые могут стать отправной точкой для будущих исследований. Одним из ключевых аспектов является понимание того, как конструктивистские принципы могут быть адаптированы к современным технологиям и материалам, чтобы создавать инновационные дизайнерские решения, отвечающие текущим социальным вызовам.

Также важно исследовать, как конструктивизм может влиять на развитие цифрового дизайна, особенно в области пользовательского интерфейса и опыта, где функциональность и простота использования являются ключевыми. Можно задаться вопросом, какие методы и инструменты могут быть разработаны для обучения следующего поколения дизайнеров.

Наконец, важно рассмотреть, как конструктивизм может вдохновить на новые формы художественного выражения в эпоху глобализации и мультикультурализма.

Эти вопросы подчеркивают необходимость продолжения исследований в области дизайна и предоставляют основу для более глубокого понимания того, как исторические художественные движения продолжают формировать современные творческие практики. Возможно, ответы на эти вопросы помогут нам не только лучше понять прошлое, но и осмысленно влиять на будущее дизайна.

Список использованных источников:

1. Герчук Ю.Я. Советская книжная графика [Текст] / Ю.Я. Герчук – М : Знание, 1986. – 124 с.
 2. Герчук Ю.Я. Художники «производственной» книжки [Текст]/ Ю.Я. Герчук Ю.Я. Художественные миры книги. — М., 1989. — 104 с.
 3. Костина А.В. Категории формы и содержания: концептуализация в отечественной культуре 20-х гг. XX в. [Электронный ресурс] / А.В. Костина // Kant. 2012. №1 (4). [http:// cyberleninka.ru/article/n/kategorii-formy-i-soderzhaniya-kontseptualizatsiyav-otcheshtvennoy-kulture-20-h-gg-xx-v](http://cyberleninka.ru/article/n/kategorii-formy-i-soderzhaniya-kontseptualizatsiyav-otcheshtvennoy-kulture-20-h-gg-xx-v)
 4. Кузвесова Н.Л. История графического дизайна : от модерна до конструктивизма : учебное пособие для студентов вузов, обучающихся по направлению подготовки бакалавров "Дизайн" высшего профессионального образования [Текст] / Н. Л. Кузвесова – М : во образования и науки Российской Федерации, Федеральное гос. бюджетное образовательное учреждение высш. проф. образования "Уральская гос. архитектурно-художественная акад." (ФГБОУ ВПО "УралГАХА"). - Екатеринбург: Архитектон, 2015. - 106 с.
 5. Лаврентьев А.Н. История дизайна: учеб. пособие для студентов вузов, обучающихся по специальности 052400 Дизайн [Текст]/ А. Н. Лаврентьев. - М : Гардарики, 2006. - 303 с.
 6. Уваров В.Д. ВХУТЕМАС и формирование проектного мышления в искусстве таписсерии хх-ххі веков.: Материалы Международной научной конференции, 19-15 ноября 2020 г. РАХ, НИИ РАХ, МГХПА, МАРХИ, НАД. -М.: МГХПА им. С.Г. Строганова, 2020- С. 12
 7. Шутова А.С. Использование приемов конструктивизма в современном графическом дизайне [Электронный ресурс] / А.С. Шутова // Академический вестник УралНИИПроект РААСН. 2014. № 4. С. 96-99. <https://cyberleninka.ru/article/n/ispolzovanie-priemov-konstruktivizmazv-sovremennom-graficheskom-dizayne>
- Конструктор книги Эль Лисицкий: [кн.-альбом] / [сост. и послесл. - Е. Л. Немировский]; [пер. с нем. ст. Э. Лисицкого и Н. Власовой]. - Москва: Фортуна ЭЛ, 2006 (Тверь : Тверской полиграфкомбинат). – 123 с.

ЦВЕТОВАЯ ПАЛИТРА БАРОККО, ОСНОВА СОВРЕМЕННОЙ АВТОРСКОЙ МОДЫ

BAROQUE COLOR PALETTE, THE BASIS OF MODERN AUTHOR'S FASHION

Аннотация. В работе выявлено влияние стиля барокко на современную авторскую моду. Рассмотрены отличительные особенности современных костюмов и цветовая палитра стиля барокко.

Ключевые слова: барокко, костюм, одежда, барочный стиль, ювелирные украшения

Annotation: The work reveals the influence of the Baroque style on modern designer fashion. The distinctive features of modern costumes and the color palette of the Baroque style are considered.

Keywords: baroque, costume, clothing, baroque style, jewelry.

Искусство *барокко* (итал. barocco – причудливый; англ. baroque, фр. baroque, нем. Barock) впервые зародилось в конце 16-го века в Италии и было прямым продолжением ренессансного стиля [1]. основополагающая черта барокко – контрастность, динамичность, слияние идеального и материального, что было способом выражения сложности мироздания, его динамической изменчивости. Стиль «барокко» ярко отразился и в costume 17-го века. Costume данного стиля отличался вычурными нарядами, роскошью и изобилием декоративных деталей. Барочная одежда часто использовала яркие и контрастные цвета, такие как красный, синий, золотой, пурпурный и зеленый. Золото было цветом роскоши и богатства, красный цвет символизировал страсть и драматизм, изумрудный добавлял свежесть и живость в композиции. Мужчины и женщины европейской знати стремились во всем подражать моде французского двора. Следует заметить,

иконой стиля при дворе Людовика XIV была его фаворитка мадам де Монтеспань [3].

На сегодняшний день стиль «барокко» является источником вдохновения для многих модных домов, таких как Prada, Dolce&Gabbana, Chanel, Balmain. Современный стиль барокко в одежде трудно назвать полным копированием исторической эпохи. Наряды и близко не похожи на костюмы аристократии 17-го века, однако в коллекциях модных домов все чаще появляются модели в современной одежде с элементами, которые характерны для стиля барокко и легко узнаваемы.

В декоре одежды фигурируют разнообразные корсеты, банты, воротники и рукава-буфы [3].

Остается актуальной асимметрия в одежде, летящие силуэты и глубокие декольте. Модельеры активно используют кристаллы и стразы для создания изделий в барочном стиле. В вышивке преобладают серебряные и золотые нити. В новом сезоне в моду входят цветочные и растительные принты, гобелен в сочетании с тончайшими кружевами, многоярусные манжеты, которые добавляют объема и драматичности образам [3].

Одним из первых образы стиля «барокко» в современной интерпретации представил на подиуме гениальный дуэт Dolce & Gabbana в подиумном показе Dolce & Gabbana Autumn / Winter 2013. На Миланской неделе моды дизайнеры представили роскошные черные платья и накидки из плотной ткани с вышивкой золотыми нитями, а также платья с богатой кружевной отделкой. Еще одна знаковая деталь коллекции – крупный цветочный принт. На моделях были представлены черные платья с пышными юбками-тюльпанами с рисунком из крупных цветов насыщенных оттенков. Модели богато расшиты кристаллами и стразами, что в сочетании с бархатом, парчой и другими тяжелыми тканями создает праздничное ощущение и визуально притягивает зрителя. Из бусин, кристаллов, страз, бисера и стекла дизайнеры создают оригинальные и роскошные композиции узоров. Активно используются фантазийные узоры и орнаменты самых необычайных цветовых сочетаний. Разнообразие фактур (кружево, гобелен, крупные цветы на ткани) создает ощущение радости и торжественности. Образы из коллекций активно цитировались и вошли в тренд одежды прет-а-порте [2].

Барокко 21-го века – это не столько про фасоны одежды, сколько и про материалы, их фактуру и декор. Ведущие позиции в стилистике барокко занимают такие ткани, как бархат, атлас, шелк. Эти материалы относят к интерьерным

тканям. В эпоху барокко они широко применялись для пошива портьер и балдахинов, обивки мебели и даже украшали стены в будуарах знатных особ. Наиболее ощутимый барочный эффект создают парча и жаккард с золотыми нитями. Платья, юбки и брюки из этих материалов сразу акцентируют внимание на стиле. Пиджаки и жакеты из жаккардовой или парчовой материи выглядят очень эффектно [3].

Также создать барочный образ на обычной ткани можно и с помощью ювелирных украшений в этом стиле. Яркие драгоценные и полудрагоценные камни в ожерельях, серьги-люстры, массивные кольца с камнями хорошо подходят для стиля. Удивляет своими креативными изысканиями французская ювелирная компания Boucheron. Знаменитая своими театральными ювелирными украшениями, которые давно переступили грань, отделяющую лишь цепочку и кольцо от шедевра, бренд продолжает развивать традиции, передающиеся от поколения к поколению семьи Бушерон. На биеннале антикваров во Франции дизайнер Клер Шуан продемонстрировала нежную и изящную коллекцию, в которой современную интерпретацию обрели характерные для дома колье и браслет «вопросительный знак», кулоны, огромные подвески, перстни на тему растительного и животного мира [4].

В модном доме Christian Dior хорошо помнят огромные ювелирные украшения, которые придумывал сам господин Диор. Автор ювелирных украшений дома Виктория де Каstellан мыслила по-крупному. В последней коллекции Dior причудливые разноцветные брошки, колье и кольца не потеряли свой крупный размер, однако цветные полудрагоценные камни Виктория де Каstellан заменила обработанными алмазами, топазами, рубинами и аквамарины. Кроме страсти к камням в вычурном обрамлении женщины имели нежную страсть к жемчугу. благородным жемчугом украшали наряды, вплетали его в прическу, а жемчужными нитками украшали изящную шею и декольте. В настоящее время традицию жемчуга необычной формы (эллипсоидальная, форма таблетки, капли, овала — такой жемчуг называют барочным или «барокко») продолжают мастера Mikimoto. По сравнению с классическими нитями, где все жемчужины безупречно подогнаны друг к другу, жемчуг «барокко» ценен как раз своей необычной формой, которая вынуждает каждое уникальное творение природы по-разному сверкать под направленным освещением [4].

Однако в барокко не обойтись одними лишь ювелирными украшениями, стилистические мотивы широко используются и в аксессуарах. Абсолютно все подчинено общему стремлению выглядеть роскошно и богато. Пояса и

ремни щедро декорируются прозрачными минералами и жемчугом. Сумки и кошелки из натуральной кожи украшаются золотыми узорами. В тренде миниатюрные сумочки на цепочке, клатчи с богатой отделкой. В дизайне шляп присутствуют перья, крупные цветы, камни и кружева. Более скромные варианты выполняются под стать общему образу – например, из жаккардовой ткани или шелка с вышивкой. Перчатки из кружева придают образу дополнительный шарм. Руку в перчатке можно украсить крупным кольцом в стиле «барокко» [3].

Есть и другой подход к составлению барочного образа. Некоторые дизайнеры отказываются от вычурности и излишеств, присущих стилю, в пользу «архитектуры» силуэта: жакеты в виде корсета на шнуровке, шорты со сборками на резинке, напоминающие панталоны, платья-рубашки с буфами у кисти и расшитыми манжетами [3].

Цветовая палитра барочных костюмов, как и в 17-м веке, ориентирована на глубокие и насыщенные цвета, такие как черный, серебряный, золотой, бордовый, перламутровый и лиловый.

Таким образом, можно сделать вывод, что на сегодня украшения в стилистике барокко становятся ярким акцентом, позволяющим разнообразить повседневный образ или придать изюминку вечернему наряду. Стиль барокко остается источником вдохновения для современной моды. Одежда в барочном стиле сравнима с настоящим произведением искусства, и по большому счету это действительно так. Барочный образ – это роскошь и изысканность с театральностью.

Список использованных источников:

1. Мусихина Д., Маманкова А.В. Исторические мотивы женского костюма эпохи барокко в современном костюме от-кутюр // Научный журнал «Костюмология», 2018 №2, <https://kostumologiya.ru/PDF/10IVKL218.pdf> (доступ свободный). Загл. с экрана. Яз. рус., англ.
2. Мода и стиль: Тренд осень-зима 2012-2013: барокко Режим доступа: <http://modagid.ru/articles/1389>.
3. Интернет-магазин AllTime//Стиль барокко в одежде: мужчинам и женщинам//1 октября 2023.
4. Интернет-источник Flirt Fashion//Статья Стиль «Барокко» в современной моде//7 марта 2019 г.

ТРЕНДЫ ВЕРСТКИ ПЕРИОДИЧЕСКОГО ПЕЧАТНОГО ИЗДАНИЯ

TRENDS LAYOUT OF A PERIODICAL PRINTED EDITION

Аннотация: В статье рассмотрены тренды в графическом дизайне на примере характерных особенностей верстки периодического печатного издания. Выявлена и обоснована роль качественной верстки журнала в решении основных маркетинговых задач. Результатом исследования является вывод об использовании трендов в современных периодических изданиях.

Ключевые слова: верстка, сетка, издательское дело, дизайн, графический дизайн, тренд, периодическое издание.

Abstract: In this article the trends in graphic design are considered on the example of characteristic features of layout of a periodical printed edition. The role of quality magazine layout in solving the main marketing tasks is revealed and substantiated. The result of the research is the conclusion about the use of trends in modern periodicals.

Keywords: layout, grid, publishing, design, graphic design, trend, periodical.

Дизайн получил широкое распространение и стал одной из самых популярных профессий, в том числе и в digital-пространстве. Для него характерна динамика, а именно – активное развитие, и профессиональный дизайнер должен уметь замечать это движение [1].

Чтобы итоговый продукт дизайна был востребованным и конкурентоспособным на рынке, имел значимость и актуальный визуальный образ, дизайнеру следует не только владеть технической стороной вопроса, но и уметь работать с трендами, грамотно применяя их в своих работах или переосмысливать, создавая новое видение мира.

Журнал – это одно из главных средств массовой информации, оказывающее влияние на общественное мнение. Современные журналы и любые другие

периодические издания не только отличаются своей красочностью и привлекательностью, но и являются частью важного процесса развития культуры общества.

Журнал отличается от газеты объемом, пространственно-композиционным решением, способом подачи информации. Для журнала в меньшей степени характерны репортажи и зарисовки, в большей – интервью и аналитические статьи. Спецификой журналов, является широкий содержательный диапазон помещаемой в них актуальной информации, заранее оговоренная периодичность и регулярность. Дизайну изданий также придается большое значение, основополагающими факторами его являются верстка и сетка. Наполнение журнала должно иметь четкую структуру, рубрикацию, быть понятным и привлекательным для читателя. Как правило, верстка журнала осуществляется по определенному макету [2].

Задача исследования состоит в определении основных трендов в графическом дизайне и периодических изданиях, в частности, журналах, на основе анализа новых популярных авторских дизайн-проектов, представленных на одной из открытых творческих площадок.

Для достижения поставленной задачи был осуществлен поиск, сбор и анализ тенденций в типографике на актуальном творческом ресурсе «Behance», а также выявлено, какие из них применяются в современных периодических изданиях.

Верстка является главной составляющей при подготовке издания к печати и представляет собой осуществление монтажа макета определенного формата с добавлением графических элементов и изображений [3].

Основные элементы журнальной верстки должен знать каждый профессионал. Первое и основное понятие – модульная сетка. Как правило, она строится из вертикальных колонок и горизонтальных линеек, которые можно разместить на странице, как с помощью автоматических настроек, так и вручную. Основной текст распределяется в готовые колонки, а к горизонтальным линейкам привязываются строки текста и границы графических элементов и изображений для создания определенной композиции. Заголовки можно размещать как на ширину одной колонки, так и на несколько. Это уже делается по предпочтению дизайнера. Никто не запрещает разместить и один заголовок на всю ширину модульной сетки. Все те же самые приемы используются и при размещении изображения. Последнее время стало очень актуальным размещение изображений на ширину всего разворота журнала, что визуально объединяет страницы в одну цельную композицию [4, 5].

Кроме того, никто не ограничивает дизайнера исключительно перпендикулярной модульной сеткой. Колонки и линейки можно расположить под любым углом. Главное в работе дизайнера-верстальщика – не усложнять работу разворотом шрифтовых блоков, потому что главным требованием к любой верстке остается легкое восприятие текста.

Можно выделить специфику журнальной верстки. Поскольку периодическое издание имеет большое количество страниц, а также содержит постоянные рубрики и статьи на самые разные темы, процесс верстки производится с использованием большого количества иллюстраций к тематическим текстам, различным опросам и к новостным статьям. Не стоит забывать и про обязательное наличие рекламы (в среднем журнал состоит на 10–20 % из рекламы).

Верстка объединяет различные дизайнерские решения в один конкретный оригинал-макет. Именно поэтому журнальная верстка всегда производится с учетом стилистического направления и основной темы журнала [6].

Журнал предусматривает обязательное наличие определенного дизайнерского подхода: все тексты и иллюстрации выпуска должны быть составлены таким образом, чтобы его было интересно и удобно читать. Также дизайнер должен уметь правильно выделить особо важные материалы, сделать акцент на определенные рубрики. Необходимо помнить, что качественная и стильная верстка – главное оружие против конкурентов [7].

Существуют базовые требования к журнальной верстке – это правила единообразия. Всего их можно выделить четыре [8]:

Во-первых, должны соблюдаться равные поля текстовых блоков, колонок или страниц. Исключение составляет последняя страница статьи, если планируется следующая статья с новой страницы.

Во-вторых, набор основного текста осуществляется одним и тем же шрифтом, за исключением выделений и заголовков.

В-третьих, отбивки и отступы иллюстраций, таблиц и подписей должны быть равными между собой.

В-четвертых, используется одинаковое оформление заголовков, таблиц, иллюстраций и цитат во всем выпуске.

Создавая макет периодического издания, дизайнер взаимодействует с иллюстрациями и текстом, создавая на развороте определенную иерархию информационных блоков. Помимо того, для придания проекту индивидуальности, необходимо уделять внимание и графической составляющей. Таким образом, создание дизайна того или иного издания представляет собой сложный процесс:

помимо типографических, в нем используются и другие средства выразительности, в том числе графические элементы, формирующие визуальный облик издания [9, с. 162]. Для современного издания на рынке важно, чтобы и верстка, и графика соответствовали актуальным трендам.

Просмотрев актуальные материалы на портале «Behance» по таким пунктам как формат, модульная сетка, композиция и цветовая гамма, удалось сформулировать основные и часто встречающиеся тенденции в дизайне.

Ясно и четко прослеживается «большой тренд» на ретро-тематику и несколько «второстепенных трендов», которые, вероятно, следуют из вышеупомянутого направления. Таким образом, «возрождение ретро» или «переосмысление» ретро охватывает период, начиная с авангарда и заканчивая 1990-ми годами.

Один из самых популярных и часто встречаемых трендов – это обращение к дадаизму и сюрреализму. Согласно определению словаря терминов Российской Академии Художеств, «...дадаисты отвергали планомерное построение произведений, канонизировали случайность, прибегали к приемам пародии на творчество и разрушения художественной формы» [10]. Данный тренд находит проявление в виде широкой и разнообразной вариативности использования в дизайне элементов коллажа, обрезок; в нем часто встречаются как бессмыслица и иррациональность, так и метафора, протест против стандартов и «правильного» дизайна.

Широкое распространение также находит игра с форматами и фактурой, а также внедрение в печатное издание различных вклеек, разрезов, сгибов и прочей деформации формата издания (рис. 1). Вероятно, это связано с тем, что людей все больше привлекают hand-made и уникальность. Несомненно, подобные дизайнерские находки придают оригинальность даже простому с точки зрения верстки изданию.



Рисунок 1 - Пример тренда «Игра с форматом» в журналах

Иными словами, нестандартный подход к дизайну делает издание в каком-то смысле интерактивным, создает момент «игры» с читателем, позволяет сделать небольшой «перерыв» – рассмотреть вклейку или вставку, потрогать страницы. Также дизайнеры в своих работах смело используют хаотично разбросанные по формату фигуры, «смешивают» трехмерное фото и двухмерный рисунок, искажение реальности, нарушение пропорций и прочие приемы выразительности. Следует отметить, что такой подход к созданию дизайна не беспочвенен – этот путь является ярким примером «цепляющего» дизайна, который задерживает на себе взгляд зрителя и привлекает его внимание, что является важным моментом в создании визуального облика издания.

Продолжая тренд на ретро, следует упомянуть графические приемы, характерные для 1960-1970-х годов, а именно использование ярких, контрастных, «кричащих цветов», обращение к поп-арту и оп-арту (оптические иллюзии), в том числе тенденция к визуальной деформации времени и пространства, эффект «текучести», для чего используются ликвиды (от англ. liquid – «жидкость») и жидкие градиенты. Тренд на градиенты существует уже в течение нескольких лет, что связано в первую очередь с его простотой в употреблении. Это позволяет предположить, что использование градиентов будет актуально в течение еще некоторого времени.

Графика 1980-х гг. продолжает тренд на ретро, и в 2019 г. этот тренд получил широкое распространение не только в графическом дизайне, но и в кинематографе, музыке, видеоиграх. С тематикой 1980-х связаны такие средства выразительности, как яркие насыщенные цвета и стилевые особенности киберпанка.

Дерзкий гранж («стиль творческого беспорядка»), поп-культура, асимметрия в дизайне, свобода и хаос, свойственные 1990-м, – это еще один тренд. Это напрямую связано с желанием дизайнеров уйти от «нежного» и «правильного» дизайна к свободе, показать свою точку зрения, выразить некий протест устоявшимся правилам. Элементы изображения часто наплывают друг на друга: фотографии могут полностью или частично перекрывать текст, из-за чего он становится практически нечитаемым, что делает его художественным элементом. Свободная верстка также является трендом: как уже упоминалось выше, дизайнеры стремятся избавиться от установленных рамок и следования четкой построенной сетке, что характерно для «международной» или «швейцарской» типографики. Так, все чаще можно встретить дизайн, «выходящий» за формат; используется открытая композиция, которая делает дизайн легким и воздушным.

Данный прием пробуждает воображение, заставляет задуматься о продолжении картины. Такая возможность делает графику в каком-то смысле интерактивной, похожей на продукт web-дизайна.

Также часто встречается и «старый тренд» – минимализм и большое количество «воздуха», типографика с фоном и использование заливок, в том числе градиентных. Так, дизайнеры часто оставляют однотонные пустые страницы или допускают минималистичное заполнение. Вероятно, минимализм был, есть и будет в тренде всегда, и это действительно универсальный дизайн-ход (рис. 2).



Рисунок 2 - Минимализм в верстке

Еще один неожиданный тренд – это темные цвета в дизайне, мрачность. Данный графический прием, вероятно, берет начало из web-дизайна и последних тенденций в web. Например, в 2018 г. компания Apple начала выпускать устройства на новой операционной системе Mojave, которая впервые предлагает темный режим. Кроме того, в 2019 г. можно заметить, что другие популярные платформы, такие как Twitter, ВКонтакте, Instagram, YouTube и пр. внедряют или уже внедрили в свой интерфейс «темную тему» или «темный режим». Со стороны удобства, практичности и ориентированности на пользователя это рациональный и правильный ход, так как приложениями со светлым интерфейсом в темное время суток не совсем удобно пользоваться. Со стороны потребительской психологии, темные цвета в продуктах передают роскошь и создают образ премиум-дизайна. Это действительно интересная тенденция, которая в последнее время встречается все чаще и из web-пространства перетекает в печатные издания и прочие сферы дизайна.

Таким образом, можно составить краткий обобщенный список трендов:

- переосмысление ретро;
- коллажи, обрезки, вклейки;
- игра с форматом;

- цвет: яркие цвета, градиенты
- асимметрия и хаос;
- минимализм, воздух;
- темные цвета, мрачность.

В результате очевидно, что современные периодические издания не игнорируют актуальные тренды, а наоборот, активно используют и комбинируют их.

Верстка в разных изданиях имеет свои характерные особенности, зависящие от позиционирования журнала, его периодичности, целевой аудитории и содержания. Одни журналы создают определенную концепцию и устойчивый графический образ, которому следуют во всех номерах, а другие журналы используют более гибкие верстку и дизайн, адаптируясь к каждой теме, и используют в своем дизайне различные тенденции.

Следование своему творческому уникальному образу позволяет журналу выделяться среди конкурентов, иметь свое лицо, свое «Я». Использование трендов в дизайне делает журнал актуальным и интересным не только со стороны тематики и смыслового содержания, но и со стороны визуального наполнения, графики и дизайна издания в целом.

Графический дизайн находится в постоянном движении и цикличности, что позволило «стилю ретро» стать вновь популярным и актуальным в современных проектах. В верстке периодических изданий и графическом дизайне в целом часто встречается переосмысление и цитирование как определенных ретро-течений в искусстве (дадаизм или сюрреализм), так и отдельных графических приемов и средств выразительности.

Данное исследование позволяет сделать вывод о практическом применении и взаимодействии графических трендов. Актуально совмещение разных форматов и материалов, в том числе деформация формата, сгибы, разрезы, склейка.

Результаты обзора имеют практическое значение для графических дизайнеров. Тренды, рассмотренные здесь, могут видоизменяться и применяться как в дизайне периодических изданий, так и в любой другой сфере графического дизайна, в связи со своей условностью и гибкостью интерпретации.

Список использованных источников:

1. Пурас И. Ю. Современные тренды в графическом дизайне / И. Ю. Пурас // Бизнес и дизайн ревю. — 2016. — № 2 (2). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/sovremennye-trendy-v-graficheskom-dizayne> (дата

- обращения: 7.04.2024).
2. Савченко Л. В., Приймак А. А. Определение и анализ концепции современных периодических изданий // Научный вестник Крыма. — 2018. — №7 (18). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/opredelenie-i-analiz-kontseptsii-sovremennyh-periodicheskikhizdaniy> (дата обращения: 8.04.2024).
 3. Особенности верстки газет и журналов [Статья]. URL: <https://dsgnmania.com/newinterer/verstka-zhurnalov/> (дата обращения: 10.04.2024).
 4. Поташник Б. Продолжаем разговор о журнальной верстке [Текст]. / Б. Поташник // Школа дизайна. — № 5. — 2010. С. 2–7.
 5. Райтман М. Adobe InDesign CC. / М. Райтман. — М.: Эксмо, 2004. — 156 с.
 6. Стефанов С. Полиграфия от А до Я. / С. Стефанов // М.: Либроком, 2014. с. 25.
 7. Феличи Д. Типографика: шрифт, верстка, дизайн. / Д. Феличи // СПб.: БХВ-Перербург, 2018. с. 205.
 8. Этапы создания журнального разворота [Статья]. URL: <https://creativshik.com/etapy-sozdaniya-zhurnalnogo-razvorota> (дата обращения: 05.05.2024).
 9. Королькова А. Живая типографика. / А. Королькова — М.: IndexMarket, 2012. 224 с.
 10. Российская Академия Художеств. Словарь терминов. URL: <https://www.rah.ru/science/glossary/?ID=20941&let=Д> (дата обращения: 11.05.2024).

ПЛАСТИЧЕСКИЙ ГРИМ КАК ХУДОЖЕСТВЕННО-ПРОЕКТНАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ

PROSTHETIC MAKEUP AS AN ARTISTIC AND DESIGN ACTIVITY

Аннотация: В статье впервые рассматривается проблематика пластического грима с позиции дизайна. Раскрываются вопросы художественно-проектной деятельности на примере создания образа персонажа в кино гримерными средствами, описывается специфика применения композиционного формообразования в сложном объемном гриме.

Ключевые слова: пластический грим, художественно-проектная деятельность, дизайн, образ, кинопроизводство

Abstract: The article for the first time considers the problematics of prosthetic make-up from the position of design. The questions of art and design activity on the example of creation of character image in cinema by make-up means are revealed, the specificity of application of compositional shaping in complex volumetric make-up is described.

Keywords: plastic make-up, art and project activity, design, image, film production

Вопросы художественно-проектной деятельности гримёрными средствами на примере создания образа персонажа тесно связаны с киноискусством и рассматриваются в данной статье в непосредственной связи с ним. Впервые вводятся в отечественный научный обиход такие понятия как «дизайн образа», «композиционное формообразование в пластическом гриме». Объектом деятельности специалиста по пластическому гриму является глубокое изменение внешности (недоступное при использовании иных видов грима) благодаря использованию особых подвижных накладок протезного типа [1]. Конечной целью такого изменения внешности должно стать создание гармоничного, выразительного и реалистичного образа персонажа, учитывающего индивидуальность актера, культурный контекст и эстетические ожидания и предпочтения зрителя, а также технические особенности и ограничения процесса кинопроизводства.

Подобная работа не является сугубо индивидуальным творческим проектом, она интегрируется в систему коллективной деятельности более высокого уровня, будучи одним из наиболее ярких выразительных средств цельного кинопроизведения. Таким образом, предметом практической деятельности специалиста будет создание (разработка и практическая реализация) гармоничного реалистичного образа актера в соответствии с общим художественным замыслом кинофильма или иного визуального проекта, с учетом всех его требований и ограничений. То есть фактически – художественно-проектная деятельность.

Хотя разработка образа и практическая работа по изменению внешности актера средствами пластического грима является основной в структуре профессиональной деятельности специалиста по пластическому гриму, в ней могут быть выделены и другие аспекты:

- Организационно-коммуникативный, связанный с подготовкой проекта, составлением планов, смет, взаимодействием с другими участниками проекта в рамках выполнения своих должностных обязанностей.
- Учебный, связанный с подготовкой кадров, обучению специальности.
- Теоретический, направленный на осмысление структуры собственной профессиональной деятельности, ее принципов, целей и задач, разработка методик, усовершенствование технологий пластического грима.

При этом специфика пластического грима как вида профессиональной деятельности заключается в его сложном, синтетическом характере, опосредованном, с одной стороны, спецификой его генезиса, с другой – постоянным изменением и усложнением решаемых задач. В различных своих аспектах он связан с целым рядом специальных дисциплин: от классического театрального грима до протезной медицины [2].

Говоря о социально-культурной сущности пластического грима как специфической формы предметного художественного творчества, следует подчеркнуть его многофункциональность: он объединяет в себе как эстетическое начало, выраженное в его тесной связи с такими видами творческой деятельности как скульптура и живопись, так и сугубо утилитарное, указывающее на его функцию особого выразительного средства в коммерческом кинематографе.

Тесная связь пластического грима от самого момента его зарождения с процессом кинопроизводства постоянно подчеркивается всеми исследователями [1; 2; 3]. Это критически важно для формирования его методологической базы, то есть верного определения его цели, задач, функций, принципов и закономерностей. Ключевым здесь является понимание киноиндустрии как особой формы инновационной

«креативной индустрии», сочетающей в себе элементы и художественной культуры, и индустриального производства. Эта концепция была официально оформлена в 1994 году правительством Австралии и окончательно закреплена в отчете DCMS (UK's Department of Culture, Media and Sport) в 1998 году (Creative industries mapping study) как «деятельность, в основе которой лежит индивидуальное творческое начало, навык или талант и которое несет в себе потенциал создания добавленной стоимости и рабочих мест путем производства и эксплуатации интеллектуальной собственности» [4].

Отечественные современные исследователи часто определяют кино как особый вид культурной индустрии [5]. Такое понимание киноиндустрии в целом дает нам возможность представить деятельность специалиста пластического грима по созданию нового визуального образа в рамках производства кинопродукта, ориентированного на массовое потребление и сочетающего в себе эстетическое, художественное и утилитарное начало как особый вид художественно-проектной творческой деятельности, как дизайн персонажа.

В иностранной литературе сочетания «makeup design» (дизайн грима) и «character design» (дизайн образа/персонажа) уже много лет широко употребляются в качестве характеристика работы художника-гримера при создании коммерческого образа специальными средствами [6]. В отечественной литературе такая терминология не является общепринятой, однако это связано скорее с малым количеством оригинальных современных исследований как по общей теории грима, так и по отдельным его разделам, в том числе пластическому гриму.

Понимание пластического грима как отдельного вида дизайн-проектирования, ориентированного на создание оригинального реалистичного образа персонажа в кино, позволяет нам описать его основной метод как художественно-образное моделирование посредством композиционного формообразования. В отличие от других видов, композиционное или художественно-конструкторское формообразование, помимо учета «...утилитарно-технических, а также эргономических требований, нацелено на удовлетворение социально-культурных (в том числе эстетических) требований человека, базирующихся на его духовных потребностях. Это формообразование в отличие от технико-конструкторского является по существу культуроцентрическим и, следовательно, антропоцентрическим (рассматривающим человека как творца культуры и ее творение)» [7].

Антропоцентричность как основной принцип гармонизации создаваемого образа, достижения его максимального реализма, выразительности и достоверности, следует признать главным принципом художественного проектирования в области

пластического грима. Именно гармония, пропорциональность отдельных элементов человеческого лица и тела, являясь отражением природных универсалий, законов организации живой природы, определяют направление и задают естественные ограничения при разработке образа персонажа [8].

Главные категории композиции – объемно-пространственная структура, тектоника, колорит, в частном случае работы пластического гримера могут быть реализованы через создание объемных протезных деталей, дополняющих формы лица актера до спроектированного образа, придание им требуемой фактуры, реалистичную окраску изготовленных деталей. Образ персонажа, реализованный средствами пластического грима, всегда имеет в свой основе конкретную актерскую индивидуальность, опирающуюся на характерные особенности внешности модели. Соотношение индивидуальной неповторимости этих пропорций и объемов является основой и мерой применения основных средств и приемов композиции в ходе работы по моделированию нового образа. Это означает в том числе, что гармонизация формы образа, полученного в ходе художественного моделирования, не может носить лишь формальный, внешний характер частных деталей. Уравновешенность, соразмерность, единство всех изменений во внешности актера относительно его индивидуальных пропорций, а также всех остальных средств создания образа (костюм, реквизит, постиж) являются важнейшим критерием качества работы и профессионализма художника.

Как видим, все этапы создания образа средствами пластического грима, и методы, которые применяются при этом: гармонизация, индивидуализация и оригинальность, художественно-образное моделирование посредством композиционного формообразования, свидетельствуют о художественно-проектном, дизайнерском подходе.

Такое понимание пластического грима как отдельного направления дизайнерской деятельности значительно упрощает разработку его методологической базы, позволяя широко использовать работы исследователей теории дизайна, адаптировать универсальные методы и приёмы дизайна к частным задачам разработки кинообраза средствами пластического грима.

Список использованных источников:

1. Райков Д.Е. Пластический грим – практическая деятельность и терминологические проблемы // Филологический аспект. 2022. № 2 (82). – С. 31–37.

2. Райков Д.Е, Барсукова Н.И. Специфика моделирования пластического грима в киноискусстве // Концепции в современном дизайне: Сборник материалов III Всероссийской научной конференции с международным участием. Выпуск 3. – М.: РГУ им. А.Н. Косыгина, 2022. – с. 296-299
3. Landis John. Monsters in the Movies: 100 Years of Cinematic Nightmares. New York, Penguin, 2011. 320 p.
4. Малышев А.В. Киноиндустрия как сектор «креативных индустрий»: задачи диверсифицированного подхода // креативная экономика Том 13. № 7. Июль 2019
5. Ляо Я. Кино как культурная индустрия: современное мифотворчество // Известия Самарского научного центра Российской академии наук. Социальные, гуманитарные, медико-биологические науки. 2023. №88.
6. Malloy, K.E. The Art of Theatrical Design: Elements of Visual Composition, Methods, and Practice (2nd ed.). Routledge, 2022)
7. Медведев В. Ю. Сущность дизайна: теоретические основы дизайна: учеб. пособие. – 3-е изд., испр. и доп. – СПб.: СПГУТД, 2009. – 110 с.
8. Барсукова Н.И. К вопросу об универсалиях в художественно-проектной деятельности /Эргодизайн. 2021. № 1 (11). – Брянск: БГТУ. – С. 49–56.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ТРАДИЦИОННОЙ ВЫШИВКИ ОРЛОВСКИЙ СПИС В СОВРЕМЕННОМ ДИЗАЙНЕ

THE USE OF TRADITIONAL EMBROIDERY ORLOVSKY SPIS IN MODERN DESIGN

Аннотация: В данной статье рассматриваются основные принципы построения традиционной вышивки Орловской области «Орловский спис». Выявляется графическая система, которая связывает прошлое и настоящее по средствам дизайна.

Ключевые слова: традиционная вышивка, Орловский спис, акцидентный шрифт, современная интерпретация культурно-идентичной вышивки, система дизайна

Abstract: This article discusses the basic principles of building the traditional embroidery of the Oryol region "Oryol spis". A graphic system is revealed that connects the past and the present by means of design.

Keywords: traditional embroidery, Orel spis, accidental font, modern interpretation of culturally identical embroidery, design system

Орловский спис — это традиционная вышивка Орловской области, которая была особенно распространена в Урицком, Сосковском, Кромском, Дмитровском, Болховском, Мценском, Залегощенском и Троснянском районах. На основе дошедших до нас образцов из «Каталога традиционной народной вышивки в собраниях орловских музеев» авторства И.И. Борисовой и Н.Я. Рассохиной можно выделить несколько характерных сюжетов: древо жизни, птица-пава, лягушка-рожица [1]. В.Н. Черногорова в книге «Орловский рушник вчера и сегодня: фотоальбом. Вып. I» пишет о том, что возникновение в русском шитье счетных швов с криволинейными очертаниями и узорными заполнениями

исследователи связывают с одним из древнейших приемов вышивки — золотным шитьем. Именно оно имело сильное эмоциональное влияние на человека [2].

В орловском списке играет важную роль и представляет большой интерес традиция перенимания мастерицами изобразительных мотивов друг у друга. Из-за многократного копирования рисунка с одного изделия на другое появлялись ошибки, которыми можно объяснить абстрактность и причудливость вышивки. По этой причине узоры на полотенцах могли значительно разниться.

Контур узоров списка вышивали швом «вперёд иголку» и «тамбурным». Его заполняли счетным набором — бранками (от браного ткачества). Характерным для списка приёмом вышивания являлся плавный переход от одной бранки к другой в рамках одного контура. Происхождение самих бранок имеет несколько теорий. Одна из них объясняется этимологией слова «спис» — оно использовалось в иконописи в значении «списывать», повторять канонические приемы иконописных образов. В полевых заметках И.И. Борисовой из деревни Золотарево и Вязки отмечается, что вышивальщицы «списывали» узоры с окружающей природы и переносили на ткань [1]. Также существует версия происхождения бранок от морозных узоров на окнах.

Интересна символика вышивки. В качестве заполнения списового контура довольно часто использовались бранки, включавшие в себя ромбовидные фигуры. В книге «Символы славян» О. Береговая исследует символику ромба в культуре древних славян и подчеркивает, что данный символ существовал на протяжении нескольких тысячелетий и активно использовался в русском средневековом прикладном искусстве. Так, например, ромб, разделенный на четыре части с точками внутри, обозначал солнце, засеянную землю и часто использовался в свадебном костюме невесты — воплощал идею плодородия [3].

Символика орнаментальных пиктограмм в традиционной русской культуре также исследуется в книге В.В. Стасова «Русский народный орнамент» [4]. В ней автор приходит к выводу, что каждая черточка в древнем орнаменте имеет свое значение. По мнению исследователя, в основном, все символы наделены религиозным и «благожелательным» значением, и нельзя утверждать, что они произошли где-то в одном месте, так как похожие символы встречаются в Индии, Тибете, Китае, Персии, почти по всей Сибири, а также у мордвы, чувашей.

Характерными обережными символами в орловском списке являются крест и ромб, а также крестообразный элемент «орпей». Эволюция этого символа представлена в книге М.А. Качаевой «Сокровища русского орнамента» [5]. Стоит отметить, что в книге «О символике русской крестьянской вышивки архаического

типа» авторства А.К. Амброз акцентируется внимание на использовании ромбовидных символов и в православных иконах [6].

В XXI веке в качестве реакции на всеобщую и всестороннюю унификацию, порождённую эпохой глобализма, наблюдается возникновение большого интереса со стороны разных национально-этнических групп к своим уникальным культурным истокам. Данный исследовательский проект — не исключение. Он ставит перед собой задачу популяризировать древнее ремесло орловского списка за счёт переложения его системы на язык современного графического дизайна. Для этих целей был выбран инструмент, можно сказать, переживший за минувшие десять лет новое рождение и обретший большую популярность — акцидентный шрифт. Он призван воплотить в себе живые архаичные образы и оригинальные принципы вышивки.

В ходе проведения исследования было выявлено три главных элемента орловского списка. Первый — обережная кайма, которая является своеобразной рамой-входом в композицию. Она состоит преимущественно из геометрических элементов. Второй — расплывчатый контур самих образов. Он вариативен, но всегда сохраняет плавную абстрактную форму. Третий — заполнение основных элементов — геометрический рисунок швов, который называется «бранка». Бранки состоят из модулей. Самым маленьким является «дробнушка» — минимальный шаг нити через ткань (захват двух нитей). Шаг можно увеличивать вдвое или втрое. Вышивка выполняется на канве — то есть имеет своеобразную модульную сетку. И именно в зависимости от канвы один и тот же узор может выглядеть с точки зрения тона по-разному. Также тональная разница в узорах списка достигается благодаря плотности набора бранок.

В орловском списке часто используются обережные символы, которые дополняют собой основное послание, рисунок. В контексте текущей действительности можно провести параллель с эмоджи — по сути, современными пиктограммами. Например, смысл сердца, как символа, воплощающего метафору любви и заботы, понятен во всем мире. Эта находка натолкнула на мысль обогатить шрифтовую гарнитуру символьными элементами — эмоджи-пиктограммами.

Также в сборнике Борисова И.И. «Народное искусство Орловского края конца XIX–XX веков» представлены образцы рушников списовым шитьем, в которых четко выделяется осевая симметрия [7]. Этот принцип может быть использован в композиции плаката или любого другого носителя.

Таким образом, проанализированные принципы вышивки «Орловский список» — симметрия, мягкость и причудливость контуров, а также геометричность рисунков и швов могут послужить основой для оригинальной современной графической системы, протягивающей мост между прошлым и настоящим и позволяющей посмотреть на культурный артефакт свежим взглядом.

Список использованных источников:

1. Борисова И.И., Рассохина Н.Я. Орловский список. Каталог традиционной народной вышивки в собраниях орловских музеев / И.И., Борисова, Н.Я. Рассохина — Орёл: Орлик, 2005. — 40 с.
2. Черногорова В.Н., Орловский рушник вчера и сегодня: фотоальбом. Вып. I / В.Н., Черногорова — Орёл: БУКОО Орловский областной центр народного творчества 2012. — 52 с.
3. Береговая О. Символы славян / О. Береговая — М.: Диля. — 2016. — 432 с.
4. Стасов В.В., Русский народный орнамент / В.В. Стасов — П. 1872 — 144 с.
5. Качаева М.А. Сокровища русского орнамента / М.А. Качаева — М.: Белые альвы, 2011. — 27 с. .
6. Амброз А.К. О символике русской крестьянской вышивки архаического типа, советская археология / А.К. Амброз — М. 1966. — 76 с.
7. Борисова И.И. Народное искусство Орловского края конца XIX-XX веков / И.И. Борисова, — Орёл: Алексей Воробьев, 2011. — 126 с.

У Синьтин Московский педагогический государственный университет (МПГУ) г.
Москва

Уваров В.Д. Российский государственный университет им А. Н. Косыгина
(Технологии. Дизайн. Искусство) г. Москва

Wu Xinting Moscow Pedagogical State University (MPGU), Moscow

Uvarov V.D. Russian State University named after A. N. Kosygin (Technology. Design.
Art) Moscow

РОЛЬ РУССКОЙ ХУДОЖЕСТВЕННОЙ ШКОЛЫ В ФОРМИРОВАНИИ ТРАДИЦИИ РЕАЛИСТИЧЕСКОЙ ЖИВОПИСИ СОВРЕМЕННОГО КИТАЯ

THE ROLE OF THE RUSSIAN ART SCHOOL IN THE FORMATION TRADITIONS OF
REALISTIC PAINTING OF MODERN CHINA

Аннотация: В данной статье основное внимание уделяется значительному влиянию русской художественной школы на развитие направления реалистической живописи, а также влиянию этого развития на современную китайскую художественную практику. Освещается важное влияние русской традиционной педагогики и эстетических факторов на китайское искусство с точки зрения исторических связей и художественных обменов. Используя тщательный исторический анализ, эта статья показывает, как русские художественные школы стали важными факторами в китайской живописи, способствуя многогранности и яркости современного художественного общества Китая.

Ключевые слова: Русская художественная школа, традиция реалистической живописи, современное китайское искусство, художественные обмены, культурное влияние.

Abstract: This article focuses on the significant influence of the Russian art movement on the development of realistic painting, as well as its impact on contemporary Chinese art practice. Exploring the Important Influence of Russian Traditional Education and Aesthetic Factors on Chinese Art from the Perspective of Historical Connection and Art Exchange. This study reveals how Russian traditions are transformed into fascinating contributions to Chinese art creation, promoting the value connection between cultural heritage and innovative forms of artistic expression. This article uses a thorough historical analysis to demonstrate how Russian art schools have become an important factor in Chinese painting, promoting the diversity and vitality of contemporary Chinese art society.

Keywords: Russian art schools, realistic painting traditions, modern Chinese art, artistic exchange, cultural influence.

Актуальность изучения Пересечение русских и китайских художественных традиций, сформированное многовековым культурным обменом, знаменательное событие в истории искусства. В центре дискуссий сегодня находится важная роль русских художественных школ в формировании традиционной китайской живописи. В этой статье это влияние обсуждается путем изучения структуры глобального взаимодействия, охватывающей множество культурных связей. Он исследует русские исторические школы живописи и их влияние на китайское искусство, иллюстрируя сложное взаимодействие между различными художественными традициями и транснациональными интеллектуальными движениями. Существующие исследования дали некоторое поверхностное понимание, но некоторые аспекты все еще требуют детального анализа. Данное исследование призвано ответить на эти вопросы, чтобы лучше понять российско-китайские отношения. Исследование основано на разнообразных источниках, в том числе архивных материалах и научных публикациях, и использует мультидисциплинарный подход, чтобы продемонстрировать значение русских художественных школ в становлении китайской живописи.

Целью данной исследовательской работы исследовать процессы синтеза русских и китайских художественных традиций; оценить значение русского влияния для развития современной китайской живописи.

Это качественное исследование исследует роль русских художественных школ в эволюции реализма в китайской живописи [1]. Качественные исследования предпочитают из-за их способности выявить сложные культурные и исторические факторы [2]. Этот подход основан на выявлении художников обеих стран в исторических записях, литературных и художественных архивах для установления связей. Первоисточники, такие как архивные документы, могут быть

использованы для документирования сотрудничества российских и китайских художников в определенные моменты истории российского искусства [3. С. 5]. Кроме того, вторичные источники, такие как книги и статьи, объясняют взаимосвязь между современными тенденциями и традиционной реалистической живописью [3. с. 20]. В данном исследовании описывается влияние межкультурных обменов между Китаем и Россией на развитие современной китайской живописи. Данные были проанализированы для интерпретации с использованием двухэтапного анализа.

Основные результаты исследования заключаются в следующем. Знакомство с историческими архивами, литературными и визуальными источниками раскрывает ключевую роль русских художественных школ в формировании китайского художественного образования в конце 19-го – начале 20-го веков [4]. Благодаря академическому обмену и наставничеству русские художники повлияли на китайскую живопись в сторону реализма. Музей заключил соглашения о сотрудничестве, чтобы привлечь китайских студентов для прохождения тщательной подготовки в престижных российских художественных школах (Гластон, 2016). Российские художники сотрудничали в разработке учебных программ по искусству в Китае, прививая реализм и укрепляя отношения со своими китайскими коллегами (Салливан, 2023). Такие деятели, как Рерих, обучали студентов искусству реализма в Китае (Салливан, 2023). Это привело к слиянию русского и китайского стилей, которое проявляется в современном китайском искусстве (Лу и Мао, 2019). Китайское искусство теперь отражает тщательную детализацию, умелое изображение света и тени и почтение к природе. Русские художественные школы оставили неизгладимое наследие в китайской живописи (Гластон, 2016).

обсуждать

Взаимодействие китайских художников и европейской реалистической традиции через наследие русских художественных школ оставило глубокий след в современном китайском искусстве (Чжэн, 2016). Это влияние проявляется в тщательном внимании к деталям, сбалансированном использовании света и тени, а также исследовании социальных и политических тем в русском реализме. Такие художники, как Цюань Ши, учившийся в Ленинградской академии художеств в Ленинграде, обычно демонстрируют это слияние стилей, включая русские техники и придавая своим работам китайские культурные особенности (Кларк, 2019). Например, знаменитое произведение Цюань Ши «Восемь героинь, переходящих реку» не только демонстрирует его мастерство русского реализма, но и отражает темы героизма и храбрости в китайской истории.

Однако, несмотря на признание этого влияния, необходимо признать ограничения этого типа исследований (Ван, 2021). Хотя они раскрывают наследование художественных навыков, аспекты более широкого культурного обмена между российскими и китайскими художниками часто упускаются из виду. Такое игнорирование более широкого социально-политического контекста препятствует полному пониманию взаимосвязи между художественным производством и социальными течениями в обеих странах.

Углубляясь в социально-политический контекст России и Китая в конце 19-го и начале 20-го веков, мы можем получить более глубокое понимание более широкого влияния художественного обмена (Салливан, 2023). Эти идеи выходят за рамки влияния стиля и раскрывают преобразующую силу межкультурного диалога и сотрудничества. Хотя ограничения этих исследований были выявлены, аналогичные исследования подчеркнули важность постоянного культурного обмена в формировании глобальных художественных традиций, преодолевая географические и идеологические границы (Чжоу, 2020 г.).

Русская школа живописи сделала более очевидным реалистический стиль Китая. Однако вклад России имеет решающее значение для современных нетрадиционных китайских художественных стилей, а национальная традиция образует полную линию с недавними российскими педагогическими и эстетическими достижениями. Этот новаторский принцип управления бросает вызов запутанным мифам о межкультурном обмене искусством, пропагандируемым искусствоведами, преподавателями и математиками. Выставка иллюстрирует сложные связи между Россией и Китаем, которые предоставляют нам потенциальные факторы, влияющие на формирование художественного наследия, выходящего за пределы культурных и географических границ. Эти исследования касаются того, в какой степени современное китайское искусство сегодня должно опираться на идеи и темы русских художников. Это позволит нам лучше понять искусство на мировой арене и направить отношения между различными культурами.

Список использованных источников:

1. Син, К., и Пиньонаттагарн, Д. (2023). Развитие и исследование современных китайских и русских реалистических картин маслом. Журнал намибийских исследований: история, политическая культура, <https://namibian-studies.com/index.php/JNS/article/download/3127/2175> (дата обращения: 13.05.2024)

2. Хо, CI (2020). Рисовано с натуры: рисование с натуры и социалистический реализм в Китайской Народной Республике. Издательство Калифорнийского университета. <https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=PVbXDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA246&dq=russian+art+school+in+realism+painting+traditional+and+++ролевое+формирование+современного> (дата обращения: 13.05.2024)
3. Гладстон П. (2016). Деконструкция современного китайского искусства. Берлин. <https://link.springer.com/content/pdf/10.1007/978-3-662-46488-5.pdf> (дата обращения: 13.05.2024)
4. Чжоу, Ю. (2020). История современного китайского искусства: с 1949 года по настоящее время. Спрингер Природа. <https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=0BrxDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR8&dq=russian+art+school+in+realism+painting+traditional+and+++role+formation+of+contemporary> (дата обращения: 13.05.2024)
5. Кларк, Д. (2019). Китай – Искусство – Современность: критическое введение в визуальное представление в Китае с начала двадцатого века до наших дней. Издательство Гонконгского университета. <https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=BmGbDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP8&dq=russian+art+school+in+realism+painting+traditional+and+++ролевое+формирование+современного> (дата обращения: 13.05.2024)
6. Чжэн Дж. (2016). Модернизация китайского искусства: Шанхайский институт искусств, 1913–1937. Издательство Левенского университета. <https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=WFvWCwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT9&dq=russian+art+school+in+realism+painting+traditional+and+++ролевое+формирование+современного> (дата обращения: 13.05.2024)
7. Салливан, М. (2023). Искусство и художники в Китае двадцатого века. Издательство Калифорнийского университета. https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=GO_hEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR10&dq=russian+art+school+in+realism+painting+traditional+and+++role+formation+of+contemporary (дата обращения: 13.05.2024)
8. Ван П. (2021). Будущая история современного китайского искусства. Университет Миннесоты Пресс. Джонсон Л. и Ерофеев А. (ред.). (2017). Россия: художественное сопротивление и консервативный авторитарный дух времени. Лондон: Рутледж. <https://api.taylorfrancis.com/content/books/mono/download?identifierName=doi&identifierValue=10.4324/9781315186856&type=googlepdf> (дата обращения: 13.05.2024)
9. Салливан, М. (2023). Китайское искусство в двадцатом веке. Издательство Калифорнийского университета. <https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=J5ngEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP17&dq=russian+art+school+in+realism+painting+traditional+and+++role+formation+of+contemporary> (дата обращения: 13.05.2024)
10. Лю С. и Мао К. (август 2019 г.). Исследование роли управления знаниями. Методика преподавания Максимова сыграла роль в формировании современных китайских художественных школ. 5-я Международная конференция по искусству, дизайну и современному образованию (ICADCE 2019) (С. 814-817). Издательство Атлантис. <https://www.atlantis-press.com/article/1259> (дата обращения: 13.05.2024)

11. Уваров В. Д. Творчество польских художников-таписьеров как часть славянской культуры. Вестник славянских культур. 2018. Т. 50. С. 266–273.
12. Уваров В.Д. Таписсерия как «модель» общих закономерностей развития мирового искусства. Дизайн и технологии. 2017. № 59 (101). С. 22–29.

Уваров В. Д. Российский государственный университет им. А. Н. Косыгина
Сунь Яньжань Московский государственный педагогический университет

Uvarov V. D. A.N. Kosygin Russian State University
Sun Yanran Moscow State Pedagogical University

ДЕКОРАТИВНАЯ ПРАКТИКА "ОСТАВЛЕНИЯ БЕЛОГО" В ДРЕВНЕКИТАЙСКОМ СЕЛАДОНОВОМ ФАРФОРЕ

THE DECORATIVE PRACTICE OF "LEAVING WHITE" IN ANCIENT CELADON
PORCELAIN

Аннотация: "Белое пространство" — это уникальная форма художественного выражения в китайском искусстве, а декоративное искусство сине-белого фарфора следует методам и требованиям традиционной китайской живописи, на которую также повлиял метод росписи "белого пространства". В этой статье мы рассмотрим художественное выражение "белого пространства" в декоре сине-белого фарфора.

Ключевые слова: "белое пространство", селадоновый фарфор, декорирование, декоративное искусство, китайская живопись

Abstract: "White space" is a unique form of artistic expression in Chinese art, and the decorative art of blue and white porcelain follows the methods and requirements of traditional Chinese painting, which is also influenced by the way of "white space" painting. This article will study the artistic expression of "white space" in the decoration of blue and white porcelain.

Keywords: "white space", blue and white porcelain, decoration, decorative art, Chinese painting

Техника "оставления белого пространства" в китайской живописи впервые появилась в художественной деятельности Китая более 2000 лет назад, соответствующие теории искусства были созданы в девятом веке, а широко использоваться в традиционном китайском художественном творчестве начала в десятом веке, являясь одним из важнейших приемов художественной выразительности в китайском искусстве.

Белое пространство — это пустая область, оставленная в художественном творчестве, которая является результатом субъективного выбора творца. С точки зрения художественного эффекта картины, "оставление белого пространства" создает сильный визуальный контраст, формируя художественный эффект сочетания реальности и пустоты, усиливая пространственное ощущение картины и выделяя образ основного тела картины [1]. С точки зрения эмоций, которым китайское искусство придает большое значение, "оставление белого пространства" несет в себе эмоции художника и воображение зрителей, и именно передача художественных произведений через "оставление белого пространства" усиливает взаимодействие между искусством и зрителями.

Аналогичным образом традиционное китайское декоративное искусство, которое развивалось на основе китайской живописи, также широко использовало метод "белого пространства". Благодаря сочетанию "белого пространства" и белого цвета самого фарфора композиция и изображение декора из селадонного фарфора идеально соответствуют требованиям китайской живописи.

Подход "белого пространства" часто можно увидеть в сине-белом декоре фарфоровых фигурок. Они часто встречаются на заднем плане картины и в других местах, которые необходимо ослабить. В сине-белом фарфоровом декоре (См. рис. 1) художник использовал зеленый пигмент, чтобы написать динамику и образы фигур, и принял метод "белого пространства", решив оставить фон и землю в основном пустыми, что выделяет фигуры, ясно выражает сюжет картины, и уменьшает путаницу картины.

Китайские картины часто используют некоторое пустое пространство, чтобы выразить воду, облака, ветер и другие сцены, необходимые в картине, эта техника больше, чем краски, отражает уникальные художественные эмоции китайского искусства. Китайские художники X века Ма Юань и Ся Гуй продемонстрировали типичное искусство "оставления белого пространства" в своих произведениях искусства, и их художественные характеристики обобщаются как "Ма в одном углу, Ся в половине": Ма Юань был хорош в рисовании в одном углу картины, а Ся Гуй - в половине площади картины.



Рис. 1. Сине-белое фарфоровое украшение в виде фигурки

Рис. 2. Ма Юань, 山径春行 (Весенняя прогулка по горной тропе, китайская пейзажная живопись, 43,5 см x 121,7 см Коллекция Тайбэйского музея)

Пустые участки в их работах (См. рис. 2 и 3) лишены каких-либо узоров, но зритель может ощутить бескрайние водные просторы.

Искусство "белого пространства" было более широко использовано в сине-белом фарфоровом пейзажном декоре, чем в сине-белом фарфоровом фигурном декоре. На сине-белом фарфоровом пейзаже (См. рис. 4) есть большой пустой участок, который является типичным древнекитайским сине-белым фарфоровым пейзажем, в котором горы, здания и растения написаны зелеными красками, но в середине картины оставлен большой пустой участок, и, хотя пустой участок не закрашен,



Рис. 3 Ся Гуй, 湖畔幽居图 (Уединение на берегу озера, 25,2 см x 26,1 см, в Муниципальном музее искусств Осаки, Осака, Япония.

Рис. 4 Пейзажный декор на сине-белом фарфоре

зритель может почувствовать огромную реку в середине картины, и метод написания воды с помощью "белого пространства" является фиксированным методом китайской пейзажной живописи. Живописный метод "оставления белого пространства" для изображения воды является неизменным методом в китайской пейзажной живописи и распространенным способом композиции в китайской живописи [2]. Художник в процессе создания картины сознательно оставляет на ней пустое пространство, не применяя цвета, чтобы оно выглядело пустым, но на самом деле оно может показать скрытое содержание картины и создать среду, которую художник хочет выразить. Кроме того, на самом верху фарфора (на самом заднем плане картины) также есть пустая область, что является еще одной функцией "белого пространства" в китайских пейзажах: увеличить ощущение пространства, а также просто и эффективно ослабить удаленные объекты на картине и в глазах.

В то же время пустота селадонного декора выражает еще одну художественную точку зрения китайской культуры: молчание момента сильнее, чем его звучание (отсутствие изображения особых моментов может вызвать более образные мысли). Этот тезис можно применить и к декорированию пейзажной живописи, чтобы выразить эмоциональное воздействие метода "белого пространства" на искусство, например, что происходит вдали и на реке, когда нет пространства? Художник оставляет этот вопрос зрителю, который, столкнувшись с известным местом и неизвестным событием, будет иметь неограниченное воображение, позволяющее зрителю общаться с произведением.

Были художники, которые искренне стремились сохранить и приумножить традиции народного искусства, характеризующегося органичной связью с национальным темпераментом и природой [5]. Творческое переосмысление традиций народного искусства сказывается в бережном, любовном отношении к материалу, в высоких эстетических качествах, в воплощенных в них гармонии, эмоциональности и оптимистичности мироощущения [6].

Практика метода "оставления белого пространства", существующая в большом количестве сине-белых фарфоровых украшений, приносит больше художественных чувств в китайские декоративные украшения, что не только обогащает картину, но и оставляет пространство для воображения зрителя, и является важной художественной практикой теоретической техники китайской живописи. Техника "оставления белого пространства" передает богатейший художественный опыт, и хотя нет необходимости рисовать, картина становится

богаче и жизненнее, давая картине безграничные возможности, заставляя зрителей получать больше художественных чувств, чем художественное образное выражение картины, и делая произведение искусства более красочным.

Список использованных источников:

1. Ван Хайнин, Ди Гуйюй. Об искусстве белого пространства в китайской живописи. Красота и эпоха, город Чжэнчжоу, издательство Чжэнчжоуского университета, выпуск 2, 2016, С.18-19.
- 2.Ху Няньруй, Ван Сяофань. Искусство белого пространства в китайской живописи. Изобразительное искусство, Наньнин, Гуансийская ассоциация литературы и искусства, 2016, IX, 90 с.
3. Чжан Чао. Об искусстве белого пространства в китайской живописи [J]. Южная сельскохозяйственная техника, Наньчан, издательство Цзянси, 16, 2019, с. 244–245.
4. Ли Бо. Искусство белого пространства в китайской живописи. Особняк, Шэньян, Шэньянское литературно-художественное объединение, 2015 3, 145–146 с.
5. Уваров В.Д. Творчество польских художников-таписсеров как часть славянской культуры. «Вестник славянских культур». Том 50, 2018. - С. 266–273
6. Уваров В.Д. Традиции народного творчества в современном венгерском искусстве ковра. // Художественная культура и народное творчество. Сб. науч.тр. -МХПИ им. С. Г. Строганова. -М. 1994. -С. 75–79

ГЕНЕЗИС И РАЗВИТИЕ КИТАЙСКОЙ ТАПИССЕРИИ

EVOLUTION AND DEVELOPMENT OF CHINESE TAPESTRY

Аннотация: В этой статье рассказывается о происхождении древних китайских таписсерии и изменениях в китайской таписсерии с течением времени, особенно о тенденциях эволюции китайского текстильного искусства в условиях современного быстрого развития духовной и материальной цивилизации. Основное содержание статьи также показывает, что искусство таписсерии проникло в более широкую сферу жизни и стало одним из наиболее важных видов искусства в современную эпоху. Основным научным результатом является установление значимости тенденции развития скульптурных таписсерий в Китае.

Ключевые слова: шелк, традиционный ковер, китайские таписсерии, современное искусство, скульптурная таписсерия

Abstract: This article introduces the origin of ancient Chinese tapestry and the changes of Chinese tapestry art over time, especially the development trend of Chinese tapestry art under the current rapid development of spiritual and material civilization in modern society. The main content of the article also shows that tapestry art has penetrated into a wider sphere of life and has become one of the most important forms of art in the modern era. The main scientific result is to establish the significance of the development trend of sculptural tapestry in China.

Keywords : silk , traditional carpet, traditional tapestry, Chinese tapestry, modern art, sculptural tapestry

Согласно «Историческим записям: Хроники пяти императоров», эволюция китайских таписсерий неотделима от жизни кочевых народов. Чтобы противостоять лютому холоду, люди вешали в своих палатках шкуры животных, чтобы предотвратить попадание влаги, сохранить тепло и обеспечить звукоизоляцию. Позже вместо шкур животных, выполняющих функцию ковров стали использовать тканые панно из шерсти, которые можно рассматривать как прообраз китайских таписсерий. С наступлением эпохи животноводства и

земледелия люди начали обрабатывать шерсть домашних животных, затем «скатывать ее в войлок» и использовать в качестве коврика или украшения стен [1]. С дальнейшим развитием технологии ткачества люди стали использовать шерсть для прядения нитей и изготавливали ковры простейшими методами плоского, тонкого и толстого плетения. Затем стали изготавливать таписсерии узорами и методами лоскутного шитья.

Было подтверждено, что фрагменты ткани, обнаруженные в Ганьсу, относятся к шестому веку до нашей эры. Эта ткань показывает, что Китай имеет долгую историю ткачества «ковров». Согласно другим историческим данным, со времен династии Восточная Хань (25 г. до н. э. – 220 г. н. э.) в обществе существовало множество мастерских по ковроткачеству, где создавали таписсерии с изысканным мастерством. Во времена династии Тан (618–907), принцы и знать часто использовали таписсерии не только в качестве внутренних драпировок, но и в качестве подарков во время церемоний. В этот же период в обстановке комнат стали становиться популярными шелковые ткани — парчовые ткани. Многие из них сочетались с ширмами и размещались перед кроватью или у входа в залу, что не только обеспечивало защиту от холода, но и стало прекрасным украшением интерьера. В некоторых случаях парчу вешали прямо на стену. Кроме того, Кэсы также являлись одной из уникальных форм таписсерий Китая (Рис. 1).



Рис. 1 Парча династии Тан

Процесс создания декоративной парчи во времена династии Сун (960–1279) быстро развивался, ткачи производили настенную парчу с узорами, вытканными на атласной основе, элегантных и мягких цветов. Кэсы были популярны во времена династий Суй и Тан (династии Суй и Тан — собирательное название двух

династий, династия Суй 581–618 гг. и династия Тан 618–907 гг.), а также их производство процветало при династии Сун (960–1279 гг.). Во времена династии Сун Кэсы широко использовались в качестве украшения спальни [2]. Среди них наиболее известны работы Чжу Керэна (Рис.2) и Шэнь Цзыфаня (Рис.3).



Рис.2 «Цветы и птицы» Чжукероу, Рис.3 «Картина сливовой сороки» Шэнь Цзифань

Во времена династии Юань (1271–1368 гг.) технология шерстяного ковроткачества была чрезвычайно развита, таписсерии ткали из смеси шерсти, дикого шелка и т. д. Шерсть была густой и требовала стрижки.

Во времена династий Мин (1368–1644) и Цин (1644–1911) был распространен обычай использовать шелковую парчу для украшения дворцов и резиденций. Развитие парчи в начале династии Мин впитало в себя технологию резки основы и утка «Кэси» и метод разрезания цветов на секции, достигая эффекта глазури на торте. Какое-то время стало модно использовать эту парчу в качестве украшения стен. Таписсерии династии Цин сформировали местную систему с уникальными характеристиками. Известные из них включают таписсерии Синьцзяна, тибетские таписсерии, таписсерии Нинся, таписсерии Баотоу, таписсерии Пекина и т. д.

С момента основания Нового Китая ковровая промышленность достигла быстрого развития. Особенно в 1970-е годы ковры стали основной формой

традиционного китайского декоративно-прикладного искусства, тогда было создано множество таписсерий, выполненных в художественных стилях масляной живописи. В 1974 году очень представительной была крупномасштабная таписсерия «Великая стена», изготовленная в Тяньцзине.

С 1980-х годов китайские мастера-таписсеры начали использовать художественные стили современных западных ковроделов и создали множество таписсерий с абстрактным стилем живописи. Некоторые из них технически прорвались сквозь традиционную технологию коврового тафтинга и вместо этого интегрировали различные техники ручного ткачества, открыв новые категории таписсерий.

В сентябре 1986 года при Чжэцзянской академии изящных искусств был основан Научно-исследовательский институт таписсерии Ваньмань, и с тех пор современные таписсерии официально закрепились в Китае [3]. С тех пор, благодаря непрерывному наследованию, созданию и продвижению ковров помощниками и учениками художника-таписсера Ваньмана, этот предмет претерпел исторический процесс трансформации из современного декоративного искусства в современное изящное искусство.

В тот же период еще одной представительной фигурой, представившей в Китае новые концепции и направления текстильного искусства, был грузинский художник Гиви Кандарели (1933–2006, Заслуженный художник СССР), участвовавший в Лозаннской биеннале. Он непосредственно повлиял и способствовал созданию выставки «От Лозанны до Пекина». С 20 по 31 октября 2000 года в Пекине прошла Международная выставка таписсерии «От Лозанны до Пекина-2000» [4]. Большую часть произведений на этой выставке составляли текстильные работы, выражающие искусство живописи в традиционных формах, таких как классические настенные ковры. Однако были также некоторые работы, в которых использовались новые материалы и методы плетения, и которые начали преодолевать ограничения традиционного искусства таписсерии, используя трехмерное пространство. Способ выражения формирует конфигурацию, отражая возникшую в последние годы новую тенденцию стремления современного международного искусства таписсерии к скульптуре.

С появлением новых тенденций в искусстве стимулируются процессы взаимодействия между картинами, фресками и другими произведениями, включая декоративные скульптуры, художественный текстиль, концептуальное искусство, инсталляции и многое другое. Это дало художнику-таписсеру гибкость и широту исследований, установило прочные творческие связи между отдельными типами и

художественными направлениями и подняло его связь с архитектурой и дизайном на новый уровень [5]. Оно предоставляет важные возможности для эстетического оформления пространственной среды предметов и имеет важную культурную ценность.

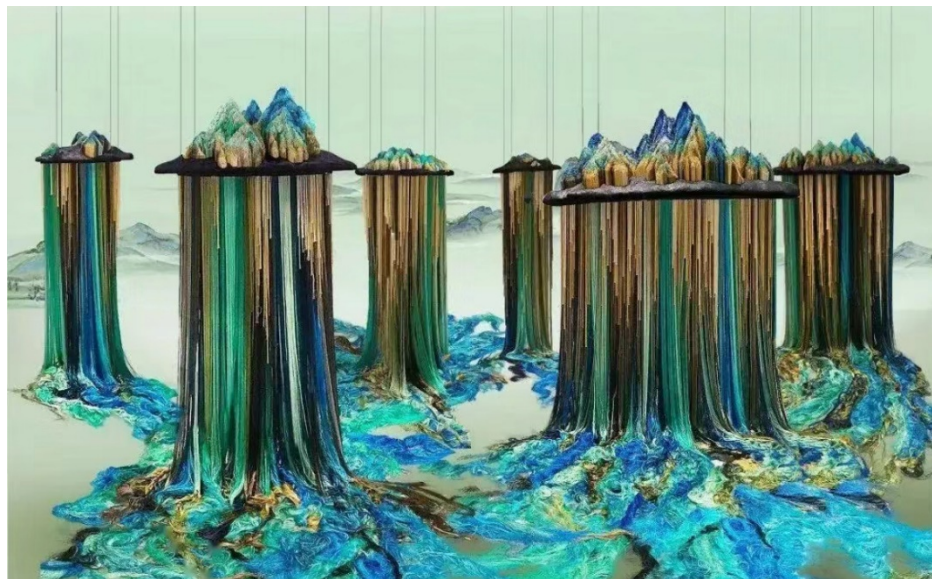


Рис.4 Китайско-американская выставка по обмену инновациями в области текстильного искусства и технологий Цзян Юнге «Зеркало» 2022

После 24 лет развития выставка «От Лозанны до Пекина» объединила различные стили и черты традиционного, постмодернистского и современного, демонстрируя состояние многогранного развития. Теперь она превратилась в одну из наиболее важных академических платформ. для международного искусства текстиля. Унаследовав дух Лозаннской биеннале, она встала на уникальный путь инноваций. Китайская таписсерия также получила более разнообразное развитие [6].

Скульптурная тенденция в современной таписсерии — это не только расширение языка выражения этого искусства (Рис.4), но и расширение концептуальных смыслов скульптуры и выразительных средств текстильных материалов. Очень важной особенностью современного скульптурного искусства является то, что оно преодолевает ограничения традиционных концепций

скульптуры с точки зрения средств выражения, материалов выражения, языка выражения и т. д. и выталкивает современную скульптуру в более широкое пространство выражения. Искусство таписсерии установило особенно тесные связи с монументальным, станковым и прикладными формами искусства. Его взаимодействие со скульптурами, художественным текстилем, концептуальным искусством, инсталляциями и так далее. обеспечивает художникам гибкость и широту исследований, что имеет большое практическое значение.

Список использованных источников:

1. Ся Яньцзин. Эволюция и развитие настенного искусства (壁挂艺术的演变与发展) [Электронный ресурс] // Журнал Нанкинского университета искусств: издание «Искусство и дизайн» (прежнее название: Yiyuan. Art Edition) (南京艺术学院学报: 美术与设计版, 曾用名: 艺苑. 美术) /. Нанкинский институт искусств.—Нанкин. 1998.—№ 3.—С. 64-72.—Режим доступа: https://xueshu.baidu.com/usercenter/paper/show?paperid=21c80c5c13566306a44e562fdbf4cb9d&site=xueshu_se (дата обращения: 14.05.2024);
2. Ин Ю. Происхождение каллиграфии и живописи по вышивке шелком в династиях Мин и Цин: влияние живописи династии Сун, трудно отличить живопись по вышивке шелком (Часть 1) (明清缂绣书画之源: 宋画影响, 缂绘难分 (上)) [Электронный ресурс] // Древнее искусство (古代艺术). 2021. —Режим доступа: https://www.thepaper.cn/newsDetail_forward_13178857 (дата обращения: 14.05.2024).
3. Фэн С., Лян Ц. Ванман и китайское современное настенное искусство (万曼与中国现代壁挂艺术) [Электронный ресурс] // «Арт-исследования» (《美术研究》). Центральная Академия Художеств.—Пекин. 1989. —№3. —С. 25-27. —Режим доступа: <https://xueshu.baidu.com/usercenter/paper/show?paperid=c9fd433f46c93c054619df19be089961> (дата обращения 14.05.2024);
4. Шулян В. Современное волокно к скульптуре (走向雕塑的现代纤维艺术) [Электронный ресурс] // «Скульптура» (《雕塑》). Китайское общество искусств и ремесел.—Пекин. 2000. № 4. —С. 60-61.— Режим доступа: <https://xueshu.baidu.com/usercenter/paper/show?paperid=3302faffc0c21de3aaf96b6742f8d8e1> (дата обращения: 14.05.2024);
5. Уваров В. Д. Искусство таписсерии. Вестник культурологии // Учреждение «Литературный свет». —Миск. 2001. —№ 2. —С. 118–123.
6. Шэн Ч. Эстетическая направленность настенного искусства (壁挂艺术的审美取向) [Электронный ресурс] // Журнал Университета искусств и наук Баоцзи (宝鸡文理

学院学报) / издание по гуманитарным и социальным наукам (人文社会科学版). Журнал Университета искусств и наук Баоцзи.— Баоцзи 1997. — №02. — С. 41 - 43. — Режим доступа:

https://xueshu.baidu.com/usercenter/paper/show?paperid=0851918a0089297ddf66141cf04c5c2c&site=xueshu_se (дата обращения: 14.05.2024).

Уваров В.Д. Российский государственный университет им. А. Н. Косыгина
(Технологии. Дизайн. Искусство)

Лю Фан Российский государственный университет им. А. Н. Косыгина (Технологии.
Дизайн. Искусство)

V.D. Uvarov the Kosygin State University of Russia

Liu Fang The Kosygin State University of Russia

ВОЗНИКНОВЕНИЕ ИСКУССТВА ОБЩЕСТВЕННЫХ ПРОСТРАНСТВ В КИТАЕ В КОНЦЕ XIX ВЕКА

THE EMERGENCE OF PUBLIC SPACE ART IN CHINA AT THE END OF THE XIX
CENTURY

Аннотация: цель статьи – показать, как в середине XIX века в истории Китая произошел важный поворотный момент. Под агрессией западных держав Китай был вынужден включиться в процесс глобализации. Приток западной культуры оказал огромное влияние на древний Китай. По мере того, как западные державы постепенно углубляли свою колониальную агрессию в Китае, влияние западной культуры постепенно распространялось в китайском обществе, включая искусство общественных пространств. Хотя это проникновение западной колониальной культуры в Китай, оно объективно способствовало появлению китайского локального искусства общественных пространств.

Ключевые слова: Китай, искусство общественных пространств, монументальные скульптуры, мозаика, таписсерия, монументальные росписи

Abstract: In the mid- XIX century, an important turning point occurred in China's history. Under the aggression of the Western powers, China was forced to join the process of globalisation. The influx of Western culture had a great impact on ancient China. As the Western powers gradually deepened their colonial aggression in China, the influence of Western culture gradually spread in Chinese society, including the art of public spaces. Although this penetration of Western colonial culture into China, it objectively contributed to the emergence of Chinese localised public space art.

Keywords: China, art of public spaces, monumental sculptures, mosaics, tapestry, monumental paintings

В настоящее время многие традиционные представления, сложившиеся в нашем искусствоведении, подвергаются серьезным изменениям под воздействием художественных открытий последних десятилетий, новаторских способов формообразования и новых техник исполнения. Различным, порой диаметрально противоположным, является отношение искусствоведов к содержанию понятий и терминов современного искусства. Очень часто понятия жанр, вид и форма искусства используются достаточно произвольно, что ведет к утрате точности формулировок и смысла. Поэтому существует настоятельная необходимость в расширении и обновлении категориально-понятийной системы.

В области монументального искусства в конце XX в. многозначность употребляемых терминов, охватывающих огромный фактический материал, разнообразие творческих концепций делали вопрос обозначения художественного объекта, предназначенного для общественных пространств, крайне сложным и являлись серьезным препятствием для проведения полноценного исследования. Применяемый на Западе термин «публич-арт» при переводе на русский язык представляется крайне вульгарным и вызывает ассоциации с публичными домами и публичными женщинами, как, впрочем, и термин «стрит-арт», дословно уличное искусство связано с уличными девками. Этим и была вызвана настоятельная необходимость введения в наш научный оборот нового термина «искусство общественных пространств», ранее не нашедшего должного места в работах российских искусствоведов. Этим термином можно обозначать различные произведения искусства, предназначенные как для интерьера, так и для экстерьера. К их числу принадлежат фрески, мозаики и монументальные формы скульптуры и таписсерии [1].

Искусства общественного пространства — это искусство, тесно связанное с общественным пространством. Общественное пространство – общедоступная территория в пространстве города, которая регулируется муниципальным правопорядком и подчинена государственным административно-территориальным законам [2]. В Китае длительное время существовал феодальный строй и централизованное общество, в котором отсутствовали аналоги общественных пространств, подобных греческим полисам, или современных общественных пространств, возникающих вместе с модернизацией демократических институтов

и городской застройкой [3]. Поэтому в древнем китайском обществе не было условий для создания искусства общественных пространств.

В середине XIX века Китай пережил поражение в двух Опиумных войнах и был вынужден включиться в процесс глобализации, в котором доминировали западные колонизаторы. После вторжения западных держав некоторые земли в портовых городах, включая Шанхай, Тяньцзинь и Ханькоу, были вынуждены уступить западным державам и превратились в "концессии". Ее особенностью является то, что иностранцы лишали местные власти административных полномочий и некоторых других государственных прав, а эти полномочия осуществлялись в основном иностранными консульствами или городскими органами иностранных общин, такими как управление по делам иностранцев, что делало эти территории своего рода «государствами в государстве» [4]. С момента официального создания Шанхайской британской концессии в 1845 году и до момента полного восстановления Китая всех концессий к 1945 году, города, такие как Шанхай, где существовали концессии, сформировали особую «культуру концессий». Термин «культура концессий» обозначает особый культурный облик, который складывался в пределах иностранных концессионных территорий в Китае, отличающийся синтезом элементов Китайской и западной культуры, связанных с колониальной, коммерческой, современной, городской и гражданской жизнью [5].

Эти концессии построены в соответствии с западными градостроительными концепциями, а планировка, дизайн и архитектурный стиль общественных пространств имеют явные западные черты. В китайских городах впервые стали появляться общественные объекты с общественными атрибутами, например, площади, дороги, парки, театры и стадионы. Появление этих общественных пространств способствовало возникновению искусства общественных пространств. Типы искусства общественных пространств в этот период были в основном скульптуры и мозаики.

В концессии представлены два типа скульптур: монументальные и используемые в качестве архитектурного декора. В конце 1870 года памятник Огюсту Леопольду Проте (Auguste Léopold Protet, 180—1862 гг.) был размещен во Французской концессии в Шанхае. Огюст Леопольд Проте — контр-адмирал французского флота, участник Второй опиумной войны, погибший в бою на окраине Шанхая в 1862 году. В 1890 г. англичане установили памятник Гарри Смиту Парксу, а также бронзовую статую Роберта Харта в 1913 г. В 1924 г. был установлен монументальный мемориал в память об иностранцах из Шанхая,

погибших по пути в Европу для участия в Первой мировой войне. В 1937 г. группа русских архитекторов во главе с инженером и синологом Михаилом Павловским установила памятник А.С. Пушкину. Городские скульптуры в Шанхайской концессии установлены в общественных местах города. Преобладающими являются фигуративные скульптуры, начиная с отдельных памятников, посвященных выдающимся личностям, и заканчивая повествовательными скульптурами, связанными с конкретными историческими событиями. Несомненно, эти скульптуры в основном были созданы под западным колониальным влиянием, и их создателями являлись иностранцы [6].

Архитектурные стили в Концессии были в основном неоклассическими и модернистскими, поэтому многие здания были оформлены скульптурами. Например, здание «Yu Nei Men» - построенное в 1921 году, расположенное по адресу: д.13, Средний проспект Сычуань в Шанхайской общественной концессии, построено в неоклассическом стиле по проекту Грэма Брауна (Graham Brown) из Великобритании. На фасаде здания расположены статуи атлантов (Atlantes — декоративная колонна с мужскими фигурами), грифонов, гербов и крылатых львов между окнами второго этажа и по обе стороны от трилистников пятого этажа.

Здание почтового отделения в Шанхайской общественной концессии, построенное в 1924 году, было выполнено в эклектичном архитектурном стиле, популярном в Европе и США с первой половины XIX до начала XX века. На основаниях по обеим сторонам башни здания расположены две скульптурные группы: группа из трех фигур на севере держит локомотив, корабельный якорь и кабель связи соответственно, символизируя транспорт и коммуникации; группа из трех фигур на юге, где в центре композиции находится Гермес, бог торговли и путешествий в греческой мифологии, а по бокам от него стоят Эрос и Афродита, богиня любви, символизируя почтовую службу как общественного посланника для передачи эмоций между людьми.

Представителем архитектурно-декоративной скульптуры является здание Русского банка Дошэн, построенное в Шанхайской концессии в 1910 году. Здание оформлено двумя бронзовыми статуями богинь, тремя группами рельефов херувимов и четырьмя горельефами с изображением человеческих голов. Фасад здания Zilin Building украшен 8 скульптурами Геркулеса и 3 барельефами (1932г). 2 бронзовых льва у входа в здание HSBC (Гонконгско-шанхайская банковская корпорация, 1923 г.) и другие.

Еще один вид искусства общественных пространств, прикрепленный к архитектуре в концессии — мозаика. Например, здание Шанхайского банка HSBC - здание в неоклассическом стиле, построенное в 1923 году. Мозаичные фрески оформляют купол фойе на первом этаже. Мозаики были разработаны в Англии и инкрустированы вручную в Италии. В центре композиции — Бог Солнца, Бог Луны и Богиня Урожая. На втором слое композиции снаружи изображены 12 созвездий зодиака, а на третьем — фон филиалов банков HSBC в 8 городах мира, включая Лондон, Шанхай и Токио, с 8 различными богами на переднем плане. Кроме того, здание Шанхайской таможни, построенное в 1927 году, хранит 8 мозаичных фресок, изображающих корабли разных исторических периодов, на потолке зала второго этажа.

Хотя искусство общественных пространств в концессии по форме и тематике отличается явным колониалистским культурным подтекстом - большинство произведений в основном посвящены увековечиванию памяти и восхвалению колонизаторов. Однако эта форма искусства имеет и положительное влияние. С одной стороны, он приносит китайской аудитории новый визуальный опыт, ломая традиционные эстетические рамки и расширяя сферу ее художественного восприятия. С другой стороны, эти искусства в определенной степени вдохновили китайскую публику на развитие искусства в общественных пространствах.

Список использованных источников:

1. Уваров В.Д., Лю Фан. Влияние различных культур на произведения скульптуры и таписсерии, предназначенные для общественных пространств // Всероссийская научно-практическая конференция «ДИСК2022»: сборник материалов Часть 3. – М.: ФГБОУ ВО «РГУ им.А.Н. Косыгина», 2023. – С. 176—178.
2. Лоу Сета. Политика общественного пространства // Нью-Йорк: Рутледж, 2005. С.
3. Вэнь И, Сунь Дэхао. Реализм и локализация: немецкая общественная скульптура в конце династии Цин и в Китайской Республике // скульптура, 2022. №6. С. 57–59.
4. Фэй Чэнкан, История китайских концессий // Шанхай: Издательство Шанхайской академии общественных наук. 1991. С. 384.
5. Чжоу Ицян, Ма Шанлун, Влияние концессионной культуры на сексуальность жителей Шанхая // Исследования и дебаты. 2009. №12. С. 109-110.
6. Лю, Ф. Процесс ориентализации городской скульптуры в Китае с середины XIX в. // Вопросы истории. 2024. № 3. С. 170–177.

Фрумина Д. М., магистрант 1 курса кафедры графического дизайна направления «Дизайн визуальных коммуникаций» Национального института дизайна

Самойленко И. С., К.э.н., доцент Доцент кафедры графического дизайна Национального института дизайна

Frumina D. M., 1st year undergraduate student at the Department of Graphic Design direction "Visual Communication Design" National Institute of Design

Samoilenko I. S. Candidate of Economic Sciences, Associate Professor Associate Professor, Department of Graphic Design National Institute of Design

ОСОБЕННОСТИ ДИЗАЙНА УПАКОВКИ БРЕНДОВ С ЭКО ПОЗИЦИОНИРОВАНИЕМ В КАТЕГОРИИ БЫТОВАЯ ХИМИЯ

PACKAGING DESIGN FEATURES FOR BRANDS IN THE HOUSEHOLD CHEMICALS CATEGORY

Аннотация. В статье исследуются особенности современного дизайна упаковки брендов категории бытовая химия (средства для мытья посуды) на российском рынке розничной торговли и маркетплейсах. Исследуется влияние основных аспектов на выбор потребителя: дизайн, форм-фактор, материалы, технологии, стоимость, экологичность. Рассматриваются основные функции упаковки, методы, формы, характеристики, определяющие качественный дизайн упакованной продукции.

Ключевые слова: Дизайн упаковки, бытовая химия, средства для мытья посуды, рынок розничной торговли, маркетплейсы.

Abstract: The article examines the features of modern packaging design for brands in the household chemicals category (dishwashing detergents) in the Russian retail market and marketplaces. The influence of main aspects on consumer choice is studied: design, form factor,

materials, technology, cost, environmental friendliness. The main functions of packaging, methods, forms, characteristics that determine the quality design of packaged products are considered. **Keywords:** Packaging design, household chemicals, dishwashing detergents, retail market, marketplaces.

Рынок бытовой химии постоянно растет и развивается, представляя потребителям разнообразные продукты для поддержания чистоты и порядка в доме, саду и личных вещах [1]. Этот сегмент химической промышленности традиционно разделяют на такие группы как: моющие средства для стирки и ухода за тканями, чистящие и моющие средства, клеи, средства защиты от насекомых и другие [2]. Сегмент чистящие и моющие средства который был взят для исследования является одним из самых популярных и быстрорастущих в связи с ростом доверия к отечественным брендам после ухода зарубежных производителей и брендов и изменением предпочтений потребителя связанной с эко трендом – так, по мнению исследовательской компании NIELSEN IQ «в настоящее время уже 59% потребителей лучше относятся к брендам, в стратегию которых входит эко-повестка, а более трети покупателей обращают внимание на экомаркировки. Одновременно с этим покупка натуральных продуктов становится для потребителя не только формой заботы о здоровье, но и способом выражения своих принципов и убеждений» [3]. Уход зарубежных лидеров обусловил и рост новых запусков отечественных торговых марок как в качестве альтернативы популярных торговых марок, так и являющихся уникальными в своем сегменте.

Эти тенденции делают данный сегмент рынка актуальным для изучения, в том числе и для изучения особенностей визуальной коммуникации брендов на потребительской полке [4]. Тренд экологичности заставляет маркетологов обратить внимание на состав и тип упаковки продукта, цель дизайнера в этом случае выбрать не только трансляторы экологичности в визуальной идентичности бренда, но и обратить внимание на формфактор соответствующего типа упаковки.

Согласно Американской маркетинговой ассоциации (АМА), **бренд** — это название, слово, выражение, знак, символ или дизайнерское решение, или их комбинация в целях обозначения товаров и услуг конкретного продавца или группы продавцов для отличия от конкурентов. Взаимодействие брендов с потребителями осуществляется посредством **визуальной коммуникации** — процесса передачи смысла (идей, инструкций, данных или других видов инф.), при помощи графических образов (изображений, знаков, иллюстраций, инфографики и так далее). Для определенных категорий брендов, в том числе и для товаров

массового потребления, к которым относится сегмент бытовой химии одним из основных каналов визуальной коммуникации является упаковка. На основании впечатлений от визуального контакта с упаковкой потребитель оценивает полезность товара для удовлетворения своих потребностей. **Современная упаковка** — это комплекс средств (материалы, предметы, устройства), которые обеспечивают защиту продукции от окружающей среды, повреждений, потерь, облегчают процесс обращения: транспортирование, хранение и реализацию. [5].

Дизайн упаковки средств для мытья посуды является немаловажным фактором, влияющих на выбор потребителя. В современном мире люди уделяют большое внимание упаковке товара, как участнику формирования эстетической атмосферы вокруг себя, поэтому не только функциональность упаковочного комплекса и состав моющего средства, но и внешний вид товаров в данной категории играет важную роль. Функциональный и привлекательный дизайн упаковки бытовой химии обеспечивает удобство использования продукта и защищает от внешних воздействий.

Ассортиментная структура средств для мытья посуды включает в себя различные виды продукции, предназначенные для удаления различных типов загрязнений. Основные категории включают в себя следующие средства: для ручного мытья посуды, для мытья посуды в посудомоечных машинах, экологически чистые и антибактериальные средства. В соответствии с назначением средства имеют разный химический состав, консистенцию и, соответственно различную конструкцию и материал упаковки, а также ***разное восприятие особенностей формы и материала упаковки у целевой аудитории – назначение средства диктует ценности бренда в категории, а значит, диктует особенности художественно-графических решений, формирующих его идентичность.***

Несмотря на большое разнообразие чистящей и моющей продукции, вариантов упаковочных решений в сегменте не так и много, что обусловлено особенностями мощностей производства упаковки, промышленных особенностей упаковывания и хранения продукта определенного состава, а значит сложнее производителям дифференцировать свой продукт на полках магазинов. Большинство продуктов известных брендов имеют свою идентичную, специально разработанную для бренда форму и дизайн, хотя конфигурации остаются однотипными.

Основные виды упаковки средств для мытья посуды, определяющие возможности формфактора при формировании визуальной идентичности бренда в сегменте [6]:

1. Флаконы с крышками (флип-топ, диск-топ, крышка с откидным верхом, курковый распылитель, пенообразующий триггер) и дозирующими помпами, либо насадками с направляющим носиком.
2. Дой-пак — гибкая вакуумная упаковка с донышком в виде складки внизу.
3. Канистры — упаковки большого объема.

Каждый из видов упаковки имеет свои возможности для формирования идентичной формы бренда и полезную для демонстрации визуальных сообщений площадь, может быть изготовлен из разного материала с разным способом обработки, обеспечивающим тактильную идентичность и обеспечивая мультисенсорный опыт взаимодействия с целевой аудиторией, поэтому изучение возможностей упаковочного комплекса для трансляции визуальной идентичности и технологий нанесения изображений и текстов является важным этапом.

Материалы, используемые для производства упаковки средств для мытья посуды, должны соответствовать определенным требованиям. Они должны быть безопасными для здоровья, не вступать в реакцию с продуктом и сохранять свои свойства в течение длительного времени. Также выбор материала для упаковки зависит и от многих других факторов, таких как цена, объем продукта, условия хранения и формат продажи (онлайн/оффлайн). Позиционирование и ценности бренда также могут влиять на конфигурацию упаковочного комплекса и на функционально-материальную составляющую, но возможности трансляции ценностей с помощью материала и формы довольно ограничены. Наиболее часто используемыми материалами являются пластик и стекло. Каждый из них имеет свои преимущества и недостатки.

Пластик является наиболее дешевым и распространенным материалом. Он легкий, устойчив к ударам и легко формируется. Именно поэтому используется большинством брендов для формирования идентичной формы являющейся одним из визуальных идентификаторов бренда. Однако, некоторые виды пластика могут выделять вредные вещества при контакте с моющим средством или высокими температурами, поэтому не

воспринимается потребителем как экологичный и не используется при позиционировании бренда как экологичного, что характерно в большинстве случаев для высокого ценового сегмента.

Еще один материал — стекло. Является более дорогим материалом, легко моется и не вступает в реакцию с моющими средствами. ***Поэтому стекло можно рекомендовать как материал для проектирования упаковки при формировании таких характеристик бренда как безопасность для человека и природы, долговечность, эффективность.*** К минусам стеклянной упаковки можно отнести её вес и относительную хрупкость. Для увеличения сохранности средства можно использовать ***вторичную упаковку, что дает дополнительные возможности для художественно-графических решений бренда в сегменте.*** Данный упаковочный комплекс часто используется в категории крем для рук, средства для душа в высоком ценовом сегменте, где ценности и продуктовые качества бренда важнее ценового фактора. Продукция в такой упаковке не представлен на российском рынке, что дает возможности для дифференциации с помощью использования вариаций подобного упаковочного комплекса для брендов на полке российского ритейла.

Главными мировыми тенденциями, которым следует развитие упаковки для данной категории товаров, являются ее экологическая устойчивость, разработка новых, более удобных упаковочных и дозирующих систем, шаг в сторону многоразовой тары и использование переработанных или биоразлагаемых материалов и материалов на основе растительного сырья (PLA). Что неудивительно, так как согласно исследованию Центра изучения потребительского поведения Роскачества, в прошлом году 63% опрошенных были готовы заплатить больше за полезный для здоровья продукт, а 52% — за безопасный состав [7]. Соответственно потребитель потенциально готов приобретать товары данной категории в премиум сегменте если высокая цена будет обоснована. Аналитическая компания Nielsen выяснила, что 62% россиян стремятся уменьшить своё воздействие на окружающую среду, что указывает на растущую сознательность населения [3].

Таким образом, результаты опросов демонстрируют, что помимо соотношения цены и качества важен внешний вид упаковки, эффективность состава и экологичность продукта, а значит потребитель становится более гедонистичен, но гедонистичен осознанно.

Также влияние на дизайн упаковки и выбор средств для формирования визуальной идентичности брендов с эко позиционированием оказывают развитие технологий полиграфии в нанесении графики на упаковку и расширение количества материалов для производства эко-этикеток.

С учетом того, что на художественно-графическую составляющую упаковки бренда влияет весь комплекс маркетинга, в том числе и каналы дистрибуции и ценовое позиционирование [9], для нашего исследования мы использовали ТОП брендов средств для мытья посуды в разных ценовых сегментах так или иначе транслирующих эко позиционирование для выявления точек сходства визуального ряда и определения возможностей для визуальной дифференциации бренда в ряду конкурентов вне зависимости от вида канала дистрибуции - он-лайн или офф-лайн торговли.

В топ средств, наиболее популярных среди онлайн-продаж на маркет-плейсах вошли: Synergetic [10], BioMio, Green Love [11], средняя стоимость: 300-500 рублей за 1 литр. В оффлайн-магазинах покупатели чаще отдают предпочтение более бюджетным вариантам от 200 до 300 рублей, в топ вошли: Sanita, Fairy, Wonder [12] (рис.1).

Также существуют и более дорогие средства для мытья посуды от 500 до нескольких тысяч рублей. Это могут быть экологически чистые продукты или гели с особыми свойствами (например, для удаления жира с посуды).

Премиум сегмент брендов средств для мытья посуды отсутствует на российском рынке, однако есть потенциал развития в связи с ростом численности аудитории с потребностью в визуальной эстетике и следующих эко-трендам. Эти люди осознают свою ответственность перед природой и хотят внести свой вклад в сохранение планеты для будущих поколений. С точки зрения эстетических предпочтений данной группе людей важно отсутствие визуального шума в пространстве, где они находятся, таким образом упаковка рассматривается в контексте полноправного участника в формировании эстетики интерьера, где она является дополняющей его деталью и в то же время аутентичным полезным аксессуаром.

нейминг	Sanita	Fairy	wonder
			
форм-фактор	оригинальный: цилиндрическая бутылка с дозирующей помпой	оригинальный: бутылка с талией / крышка с откидным верхом	оригинальный: цилиндрическая бутылка с дозирующей помпой
материал	PET	PET	HDPE
логотип			
цвет			
типографика	гротески	объемный шрифт в лого + готеск для инф. блоков	морфинг + готеск для инф. блоков
граф. приём	фотография	большая капля для демонстрации экономности использования	3d и деформация, насыщенные цвета
архитип	славный малый	герой	творец

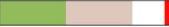
нейминг	synergetic	BioMio	green love
			
форм-фактор	оригинальный: цилиндрическая бутылка с дозирующей помпой	оригинальный: бутылка с талией насадка с дозирующей помпой	оригинальный: цилиндрическая бутылка с дозирующей помпой
материал	HDPE	HDPE	HDPE
логотип			
цвет			
типографика	гротески	декоративный шрифт в лого + готеск для инф. блоков	акцентный «цветущий» шрифт в лого + готеск для инф. блоков
граф. приём	иллюстрация	иллюстрация	фотография
архитип	заботливый	заботливый	заботливый

Рис. 1. Художественно-графические особенности визуальной коммуникации

Можно выделить 3 основных тенденции художественно-графического решения брендов средств для мытья посуды в привлечении покупателей за счет визуальной коммуникации:

1. Стабильность:

сохранение айдентики на протяжении многих лет, стремление всегда быть в памяти покупателя неизменным, традиционность формулы самого средства и визуальной составляющей (лого + фотографика + прозрачная тара с ярким средством внутри).

2. Яркость упаковки:

демонстрация технологичности, постоянного развития, современного подхода к формуле самого средства внутри упаковки и дизайна снаружи (динамическая айдентика, морфинг, насыщенные оттенки, креативные элементы)

3. Акцент на заботу:

демонстрация экологичности, натуральности, безопасности для человека за счет природных оттенков (зеленый, белый, бежевый, голубой); ручной графики / натуралистичных иллюстраций / фотографии; сочетания шрифтов с «цветущими» элементами и удобочитаемых для информационных блоков.

Графическое оформление этикеток средств для мытья посуды постоянно меняется, следуя последним тенденциям в дизайне и рекламе для привлечения внимания покупателей и увеличения продаж. Вневременной тенденцией является удовлетворение рационального преимущества в глазах потребителя: помощь хозяйке в устройстве быта. Основным архетипом в визуальной коммуникации брендов для закрытия в глазах потребителя эмоциональных преимуществ является «заботливый» — демонстрация надежности, безопасности, натуральности.

Таким образом на основе исследования мы можем предположить, что в данной категории целесообразно использовать в качестве упаковочного материала стекло или керамику. Было бы целесообразно уделить особое внимание фактору, его эргономике использования и гармонии дополнения интерьера современных квартир. Новому типу потребителя — гедонисту в упаковке для средств для мытья посуды важна эстетическая составляющая. Гедонисты ценят красоту и гармонию в интерьере, поэтому выбирают средства для мытья посуды в стильной и привлекательной упаковке. Такая упаковка может стать ярким акцентом в интерьере и подчеркнуть индивидуальность гедониста. Взаимодействие покупателя с упаковочным комплексом должно дарить ему ощущение удовольствия от жизни и выбора конкретно этого бренда для себя и своего дома. Поэтому важно продумать все детали и их художественно-графические решения,

начиная от логотипа и форм-фактора, заканчивая вторичной упаковкой и составив наборов с сопутствующими товарами для дома. Для усиления эко-направленности бренда в комплект могут входить сменные блоки для пополнения количества средства в основной емкости или порошок в саше для разведения новой порции средства в уже имеющийся упаковке. Таким образом снизится потребление менее экологичных и сложных к переработке материалов. Ценовой аспект при выборе товаров в данном сегменте не является решающим, целевая аудитория готова платить больше за ощущение уюта у себя дома, безопасности для себя и причастность к сохранению природы.

Список использованных источников:

1. Сайт Первого Независимого Рейтингового Агентства — URL: <https://fira.ru/otraslevye-obzory/bytovaja-himija-i-kosmetika-jekspress-analiz-otrasli/> (дата обращения: 24.02.2023)
2. Сайт производителя упаковочных материалов и оборудования для упаковки MPack — URL: <https://m-pack.org/articles/upakovka-bytovoi-himii.html>
3. Сайт Nielsen Consumer LLC — URL: <https://nielseniq.com/global/ru/insights/analysis/2022/trendy-industrii-sredstva-pohodu-za-domom/>
4. Бадмаева, В.Г. Состояние и перспективы развития рынка бытовой химии в России / В.Г. Бадмаева, Г.П. Литвинцева // Сборнике: наука. Технологии. Инновации – 2018. – С. 222–226
5. ГОСТ 17527-72 «Упаковка. Общие понятия. Термины»
6. Сайт медынского завода пластиковой упаковки — URL: <https://mzpu-plast.com/ru/statii/upakovka-bytovaya-himiya#gsc.tab=0>
7. Сайт журнала «Стратегия» — URL: <https://strategyjournal.ru/ekonomika-i-biznes/trendy-rynka-bytovoi-himii-2023/>
8. Сайт vistaprint — URL: <https://www.vistaprint.com/hub/packaging-design-trends>
9. Клёпова, Н.Ю. Маркетинговое обоснование выведения на рынок инновационного продукта: ВКР ... 27.03.05 Инноватика / Национальный исследовательский томский политехнический университет. — Томск: 2019. — С. 28-32. Режим доступа — URL: <https://earchive.tpu.ru/bitstream/11683/54803/1/TPU733989.pdf>
10. Кейс «Synergetic» студии «just be nice» — URL: <https://www.justbenice.ru/work/synergetic/>
11. Кейс «Green love» брендингового агентства «Depot» — URL: https://www.depotwrf.ru/portfolio/green_love/
12. Кейс «Wonder lab» брендингово агенства «Depot» — URL: https://www.depotwrf.ru/portfolio/wonder_lab/

Эрелс С.А., Уваров В.Д., Российский государственный университет им.
А.Н.Косыгина (Технологии. Дизайн. Искусство), Москва

Erels S.A., Uvarov V.D., Russian State University. A.N. Kosygina (Technology. Design.
Art), Moscow

ЦВЕТОВЫЕ ГАРМОНИИ В ИСКУССТВЕ И ЮВЕЛИРНЫХ УКРАШЕНИЯХ АРАБСКОГО ВОСТОКА

COLOR HARMONIES IN ART AND JEWELRY OF THE ARAB EASTERN

Аннотация: Данное исследование посвящено изучению арабского искусства, начиная с VII века. Особое внимание уделено декоративно-прикладному, в частности, ювелирному искусству, и исследованию роли цвета и беспредметных форм в нем. Искусство незападных стран остается недостаточно изученным, что ограничивает развитие современного искусства. Авторы исследования ставят целью изучить феномен цвета в арабском искусстве с разных сторон и определить актуальность арабского искусства для современного художника.

Ключевые слова: арабская культура, ювелирное искусство, таписсерия, декоративно-прикладное искусство, цветовая гармония.

Abstract: This study is devoted to the study of Arab art since the 7th century. Particular attention will be paid to decorative and applied art, particularly jewelry, and an exploration of the role of color and non-objective forms in it. The art of non-Western countries remains understudied, which limits the development of contemporary art.

The authors of the study aims to explore the phenomenon of color in Arabic art from different angles and the relevance of Arabic art for the contemporary artist.

Keywords: Arab culture, jewelry art, decorative and applied art, color harmony.

Восприятие цвета – важнейшая задача такого органа чувств, как зрение. На психическом уровне, на уровне сознания цвет также служит показателем оценки человеком этого мира. В процессе эволюции цветовой гаммы мы наблюдаем и

разнообразие пластических исканий, и новые возможности создания цветовых гармоний на основе различных методов взаимодействия элементов, составляющих цветовую палитру для архитекторов, художников и дизайнеров.

Данная научная работа заполняет пробел в знаниях. Предметом настоящего исследования служит применение цветовых гармоний в искусстве, в предметно-пространственной среде интерьера, costume и ювелирных украшениях. В качестве цели исследования выдвигается анализ принципов формирования цветовых гармоний и их классификация, стилистический анализ объектов пластики Арабского Востока.

Исследование предполагало комплексное использование таких методов, как литературно-аналитический метод, необходимый для уточнения отдельных фактов и обобщения информации из литературных источников, наблюдение и описательно-аналитический метод нужные для структурного разбора визуальных материалов, метод классификации и обобщения.

Взаимоотношения цвета с формой, пространством, его религиозными, астрологическими, магическими функциями — многогранны. Мы затронем только некоторые аспекты бытования цвета. Попытаемся определить специфические отличия цвета в живописи от цвета в текстиле и провести анализ творческих концепций гармонизации цвета в таписсерии и архитектуре. Как справедливо замечает искусствовед И. Азизян: “Колористическое единство принципов формообразования в различных видах искусства и художественной деятельности создает типологическую цветовую характерность стиля, которая не исчерпывает всю совокупность исторически-конкретного проявления цвета в культуре, но является важнейшей ее структурной составляющей. Единство принципов цветового формообразования, аналогичное единству принципов пластического и пространственного формообразования, — складывается в культуре не только в результате определенной аналогичности этих процессов и единой в культуре символики цвета. Единство это образуется путем активного взаимообмена художественными идеями, а также в результате непосредственного и опосредованного влияния одних искусств на другие” [1].

Восприятие цвета – важнейшая задача такого органа чувств, как зрение. На психическом уровне, на уровне сознания цвет также служит показателем оценки человеком этого мира.

Всякое художественное произведение, даже то, которое создается в порыве мгновенного вдохновения, представляет собой некую структуру, все элементы которой связаны между собой и определяются законами, далеко не всегда

осознаваемыми при непосредственном восприятии как зрителем, так и самим художником подобно тому, как некоторые люди, не знающие грамматики своего родного языка, тем не менее, способны выражать на нем свои мысли. Лишь немногие закономерности художественной формы очевидны и осознаются без особого труда; большинство из них может быть воспринято лишь при помощи вспомогательных методов и приемов, которые позволяют заглянуть в структуру художественного произведения. [2]. Цвет в этнической картине мира арабов и соседних народов играет большую роль. Распространение ислама наложило достаточно строгий запрет на изображения живых существ, в результате чего художники обратили внимание на цвет, орнамент и линию. Цвета в арабской и исламской культуре имеют четкую символику, главным из них считается белый [3]. Если мы вспомним, что такое тембр в музыке, то сможем лучше понять природу цвета. Совершенно чистый музыкальный тон обычно создается энергией одной звуковой волны. Однако на практике музыкальные тона образуются путем смешивания волн различной длины, в результате чего получается сложный музыкальный звук. По аналогии с музыкальным тембром совершенно чистый цвет образуется световой волной лишь одной длины. Пример такого абсолютного цветового тона можно найти лишь в солнечном спектре. [4].

Распространение арабской письменности, самобытной в художественном плане, в купе с религиозными ограничениями простимулировало развитие каллиграфии. Необходимость сохранения и распространения заключенного в Коране «Божественного послания» привела к тому, что художники, занимающиеся каллиграфией, получали поддержку со стороны властей [5].

Орнаменты, изначально позаимствованные из римской и греческой культуры, получили широкое распространение и позволили усложнить цветовые соотношения в образцах искусства, подготовив базу для развития искусства Нового времени.

Первоначально главным объектом приложения усилий стало оформление священных книг и культовых сооружений, позднее началось развитие светского искусства. [6].

Главными видами декоративно-прикладного искусства стали ювелирное и эмальерное искусство, ковроткачество, керамика.

Ближний Восток стал центром развития мирового ювелирного искусства в Средние века. Арабские ювелиры отличались высоким уровнем мастерства, и реализовывали свои художественные идеи с применением техник эмали, филигранны, инкрустации и обработки драгоценных камней. Как уже было сказано

выше, развитие ювелирного искусства началось с оформления Священного писания, и позже распространилось на светские изделия [7].

Множество образцов арабского ювелирного искусства разных эпох хранится в Музее Топкалы в Стамбуле. Также, среди известных образцов, можно заметить:

- Золотые серьги с жемчугом и драгоценными камнями из Мечети ас-Сайеда Зейнаб (VIII век);
- Серебряный пояс с позолотой и инкрустацией из гробницы Аббасидского халифа аль-Мамуна в Ираке (IX век);
- Золотая диадема с филигранью и драгоценными камнями из клада Надьсентмиклош в Венгрии (X век).

Не менее важной сферой применения освоенных наработок в плане орнамента и цвета стало искусство ковроткачества, искусство таписсерии. На его примере рассмотрим такой элемент колорита, как соцветие. Оно состоит не менее чем из трех цветов подобно тому, как аккорд в музыке состоит из трех звуков. Соцветие придает определенную окраску — колоратуру — всей композиции, являясь его центральным элементом, подобным аккорду в музыкальной теории и слову в литературе. Из одних слов можно построить разные по структуре предложения, из одинаковых аккордов можно создать различные мелодии, одинаковые аккорды могут быть включены в разные высотные системы. Из одних и тех же соцветий можно создавать разную колоратуру объекта арт-дизайна и таписсерии [8]. Ковры, являясь важным ритуальным атрибутом, постепенно стали также утилитарным изделием в быту, помогавшим в прохладную погоду. В настоящее время наиболее известны иранские ковры Тебризской школы, при этом предвосхищенные арабскими мотивами, зародившими это искусство и приведшие его к небывалому расцвету в период арабского господства [9].

Художественные идеи также реализовывались художниками-керамистами. Развитие на Ближнем Востоке технологии эмали соединялись с керамическим искусством, рождая шедевры. Наиболее известно художественное оформление архитектуры и интерьера, начавшееся с мечетей. Знаменитое португальское искусство изразцов «азулежу» зародилось именно в период арабского владычества на Пиренеях. Помимо монументальных форм, с ростом благосостояния общества, распространялось и керамическое искусство малых форм. [10].

Интенсивное применение цвета, который использовался в арабской культуре в непосредственной связке с орнаментом, таписсерией и каллиграфией, открыло новый путь в мировом искусстве. Европейское искусство Нового и Новейшего

времени путем изучения опыта своих предшественников, в числе которых не последнее место занимает искусство Востока, открыло для себя сначала цвет, а потом и беспредметность. И в наше время у живописцев и мастеров декоративно-прикладного искусства есть шанс заявить о себе, творчески переработав художественное наследие. Полученные результаты имеют огромное значение, потому что их можно плодотворно применить на практике.

Список использованных источников:

1. Азизян. И.А. О цветовой культуре. //Декоративное искусство СССР, -1985, - N10. - С. 9 -14.
2. Уваров В.Д. Принципы построения колористических гармоний в искусстве таписсерии и дизайне на основе цветового круга Степанова. В сборнике: ЦВЕТ В ПРОСТРАНСТВЕННЫХ ИСКУССТВАХ И ДИЗАЙНЕ. Материалы III Всероссийской научно-практической конференции с международным участием. Санкт-Петербург, 2023. С. 231–243.
3. Всеобщая история искусств. — М.: «Искусство», 1961.С. 233
4. Уваров В.Д. ЦВЕТОВЫЕ ГАРМОНИИ В ДИЗАЙНЕ /Учебное пособие / Москва, 2023. 132 с.4 Бартольд В. В. Мусульманский мир. П., 1922;
5. Бартольд В. В. Культура мусульманства. П., 1918;
6. Бартольд В. В. Мусульманский мир. П., 1922;
7. Веймарн Б. В., Каптерева Т. П., Подольский А. Г. Искусство арабских народов. — М.: «Искусство», 1960. — 199 с.
8. Уваров В.Д. Колористические гармонии родственных цветов в искусстве таписсерии на основе цветового круга Степанова //Бизнес и дизайн ревю. 2023. № 3 (31). С. 123–130.
9. Всемирная история. В 10 т., т. 3–4. М., 1957–58;
10. Всеобщая история архитектуры. — М.: «Искусство», 1966 С. 65

X Юбилейная Международная научно-практическая конференция с международным участием «Современный дизайн и проблемы высшей школы дизайна»

© АНО ВО «НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИНСТИТУТ ДИЗАЙНА», 2024
111024, г. Москва, вн.тер.г. муниципальный округ Соколиная гора, Шоссе энтузиастов д.21

Печать цифровая. Формат 158х210
Тираж 100 экз. 392 стр.

Отпечатано в типографии ООО «ПринтСайдАп»
115093, г. Москва, ул. Люсиновская, д 39 стр.5
Тел. +7 (495) 587 71 31
www.printside.ru

НАЦИОНАЛЬНЫЙ
ИНСТИТУТ
ДИЗАЙНА
NATIONAL
DESIGN
INSTITUTE

МОСКВА / 2024