

МАТ

DES

**НАЦИОНАЛЬНЫЙ
ИНСТИТУТ
ДИЗАЙНА**

IX Современный дизайн
и проблемы высшей
школы дизайна

НС

**Всероссийская
научно-практическая конференция
с международным участием**

X Всероссийская научно-практическая конференция с международным участием
IX All-Russian 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
2023

УДК 658.512.2
ББК30.18
С56

Рецензенты:

Кичева И.В., д.п.н., профессор, профессор кафедры словесности и педагогических технологий филологического образования ИПРИМ ФГБОУ ВО «Пятигорский государственный университет»

Kicheva I.V., Doctor of Pedagogical Sciences, Professor, Professor of the Department of Literature and Pedagogical Technologies of Philological Education at IPRiM, Pyatigorsk State University

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

Barsukova N.I., Professor of ANO VO "National Design Institute", Doctor of Art History, Professor in the specialty "Technical Aesthetics and Design"

С 56 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 — Москва: АНО ВО «Национальный Институт Дизайна» 2023 — 392 с.

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 978-5-905859-26-7



УДК 658.512.2
ББК30.18

© АНО ВО «Национальный Институт Дизайна», 2023

© Авторы, 2023

IX Всероссийская научно-практическая конференция
с международным участием
«Современный дизайн и проблемы высшей школы дизайна»

19-20 мая 2023 г.

Организаторы конференции:

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

Президиум конференции:

Назаров Юрий Владимирович, президент АНО ВО «Национальный Институт Дизайна», член-корреспондент Российской Академии художеств. Профессор, доктор искусствоведения, Заслуженный деятель искусств РФ;

Сойфер А.В., вице-президент АНО ВО «Национальный Институт Дизайна», ректор по творческой работе АНО ВО «Национальный Институт Дизайна», доцент;

Ставицкий В.В., президент Союза Дизайнеров России;

Пильстров И.Ю., председатель правления Гильдии Художественного Проектирования Московского Союза Художников;

Барсукова Н.И., профессор АНО ВО «Национальный Институт Дизайна», доктор искусствоведения, профессор по специальности «техническая эстетика и дизайн»;

Смирнов С.А., генеральный директор компании Smirnov Design, директор «Центра исследований и разработок РГХПУ им. Строганова»;

Зива В.Ф., председатель федерального учебно-методического объединения в системе высшего образования по укрупнённой группе специальностей и направлений подготовки 54.00.00 изобразительные и прикладные виды искусства;

Кичева И.В., доктор педагогических наук, профессор, председатель диссертационного совета, профессор кафедры словесности и педагогических технологий филологического образования ИПРИМ ФГБОУ ВО «Пятигорский государственный университет».

СОДЕРЖАНИЕ

Вступительное слово членов президиума / Introduction speech by the members of the presidium

Назаров Ю.В. / Nazarov Y.V.	14
Кувшинова Г.А. / Kuvshinova G.A.	17
Сойфер А.В. / Soifer A.V.	18
Пильстров И.Ю. / Pilstrov I.Yu.	19
Барсукова Н.И. / Barsukova N.I.	20
Смирнов С.А. / Smirnov S.A.	21
Ставицкий В.В. / Stavitsky V.V.	22
Зива В.Ф. / Ziva V.F.	28
Кичева И.В. / Kicheva I.V.	31

Резолюция по итогам IX Всероссийской научно-практической конференции с международным участием «Современный дизайн и проблемы высшей школы дизайна» (г. Москва, 19-20 мая 2023 года)39 Resolution on the results of the IX all-russian scientific and practical conference with international participation "Modern design and problems of the higher school design"	39
---	----

ГЛАВА I «ДИЗАЙН-ОБРАЗОВАНИЕ» / CHAPTER I "DESIGN-EDUCATION"

Алексеева И.В., Сакания А.Р. / Alexeeva I.V., Sakania A.R. Особенности современного дизайн-образования России и Абхазии46 Features of contemporary design education in Russia and Abkhazia	46
---	----

Барис П.В. / Baris P.V. Адаптация 12 принципов анимации под формат учебной программы51 Adaptation of the 12 principles of animation for an educational program	51
---	----

Барсукова Н.И. / Barsukova N.I. Проблемы научных исследований в дизайне на примере магистерских и кандидатских диссертаций58 Problems of research in design on the example of master's and phd theses	58
--	----

Буровкина Л.А., Сидоров Д.В. / Burovkina L.A., Sidorov D.V. Особенности преподавания профильных дисциплин в дизайн-образовании студентов-бакалавров66 Specific features of teaching core disciplines in undergraduate design education	66
---	----

Ван Юйси, Лю Фан. / Wang Yuxi, Liu Fang Модель подготовки специалистов в области дизайна в китайских высших учебных заведениях в условиях цифровой эпохи	73
A model for training design professionals in Chinese higher education institutions in the digital age	
Герасимова С.Б. / Gerasimova S.B. Роль нейросетей в процессе обучения студентов-дизайнеров	79
The role of neural networks in the learning process Design students	
Каттини Х., Худейр Р. / Kattini Kh., Khoudeir R. Построение новых принципов средового дизайна на основе педагогической психологии	83
Building new principles of environmental design based on educational psychology	
Кичева И.В. / Kicheva I.V. Стратегии и инновационные ориентиры развития дизайн-образования	94
Strategies and innovative guidelines for the development of design education	
Кувшинова Г.А. / Kuvshinova G.A. Система дизайн-образования в контексте развития индустрии на современном этапе	100
The design education system in the context of current industry development	
Митрозор И.О. / Mitrozor I.O. Использование мультимедийных технологий с целью индивидуализации обучения при подготовке будущих дизайнеров	108
Use of multimedia technologies for the purpose of individualization of training in the preparation of future designers	
Пшиншева Д. К. / Pshinsheva D.K. Анимационная графика в образовательной среде	113
Animation graphics in education field	
Солтан С.Л. / Soltan S.L. Принцип формирования программы обучения студентов высшей школы на кафедре «графический дизайн» в Национальном Институте Дизайна	118
Principle of shaping the curriculum of tertiary students in the graphic design department at the National Design Institute	
Усенкова Е.Ю. / Usenkova E.Y. Традиционное народное искусство в профессиональной деятельности дизайнера костюма	124

Traditional folk art in the professional activity of a costume designer

Хабибова А.С. / Khabibova A.S.

Комплексная подготовка специалистов в области графического дизайна
с учетом различных аспектов мультимедийного проектирования 130
Comprehensive training of specialists in the field of graphic design taking into account
various aspects of multimedia design

Чекина О.Г., Метельская В.Ю. / Chekina O.G., Metelskaya V.Y.

Использование цифровых версий памятников кириллического письма
При обучении дизайнеров-графиков 135
Digital versions of Cyrillic ancient manuscripts as a means
for training graphic design students

ГЛАВА II «ДИЗАЙН-ПРОЕКТИРОВАНИЕ» / CHAPTER II "DESIGN-ENGINEERING"

Агнаев А.Т. / Agnaev A.T.

Инструменты современной цифровой живописи 146
Modern tools of digital painting

Аль-Халди Р. / Al-Khaldi, R.

Отношения между архитектурой и музыкой и их влияние
на архитектурно-дизайнерскую мысль 152
The relationship between architecture and music and its impact on architectural design.

Белозеров А.А. / Belozеров A.A.

Мультимедийные составляющие айдентики 163
Multimedia components of identity

Бурыкина А.В. / Burykina A.V.

Современное пространство фитнес-клуба
(на примере работ бюро Kremnev atelier) 169
The modern space of a fitness club (based on work by Kremnev atelier)

Васильева Т.С., Андержанова А.И. / Vasilieva T.S., Anderzhanova A.I.

Новое прочтение балетного костюма на примере
работ известных дизайнеров 174
New reading of the ballet costume on the example of the works of famous designers

Габриелян Т.О. / Gabrielyan T.O.

Изменение ролей коммуникаторов в сотворчестве

с искусственным интеллектом (в контексте коммуникативного дизайна) 183
Changing the roles of communicators in co-creation with artificial intelligence
(In the context of communication design)

Жукова И.В., Барсукова Н.И. / Zhukova I.V., Barsukova N.I.
Современные тенденции дизайн-проектирования многофункциональной среды
на основе производственных предприятий 193
Current trends in the design of multifunctional environments
based on manufacturing plants

Журакова А.И. / Zhurakova A.I.
Роль, влияние и достижения современных мультимедийных технологий
в театральной сценографии 200
The role, influence and achievements of modern multimedia technologies
in theatre scenography

Загвозкин Д.С. / Zagvozhkin D.S.
Влияние нейросетей на работу дизайнера с точки зрения конкуренции 216
The influence of neural networks on the designer's work from the point
of view of competition

Костылева А.В. / Kostyleva A.V.
Типографика многоязычных текстов. Параллельный и двуязычный макет 223
Typography of multilingual texts. Parallel and bilingual layout

Ленсу Я.Ю. / Lensu Ya.Yu.
Личность творца как фактор формообразования объектов
предметного мира 231
The personality of the creator as a factor in the shaping of objects in the object world

**Лопасова В.С., Василенко Е.В., Василенко П.Г. / Lopasova V.S., Vasilenko E.V.,
Vasilenko P.G.**
Развитие программного обеспечения для создания дизайна
3d-моделей визуально-графических образов 237
Development of design software for the creation
of 3d models of visual and graphic images

**Лопасова В.С., Василенко Е.В., Василенко П.Г. / Lopasova V.S., Vasilenko E.V.,
Vasilenko P.G.**
3d-персонаж-маскота для создания дизайна
визуально-графического образа компании 242
3d character mascot for the design of a company's visual and graphic identity

Львова Н.С., Коняева О.Р. / L'vova N.S., Konyayeva O.R. Дизайн этнокультурной передвижной Арт-резиденции и его значение для страны	246
Design of an ethno-cultural mobile Art residence and its significance for the country	
Лю Ян. / Liu Yang. Размышления о влиянии искусственного интеллекта на развитие средового дизайна	253
Reflections on the impact of artificial intelligence on the development of environmental design	
Малахов А.А. / Malakhov A.A. Место саунд-дизайна в современном мире и его будущие возможности	257
The place of sound design in today's world and its future possibilities	
Мальчикова Н.А. / Malchikova N.A. Типографические формы в афишах театра	263
Typographic forms in theatre posters	
Мовсисян С.В. / Movsisyan S.V. Концептуальное моделирование метаобъекта дизайна	269
Conceptual modelling of a design meta-object	
Мусихина Е.А. / Musikhina E.A. Особенности разработки мебели для ксзл (камера содержания задержанных лиц) в типовом отделении полиции	274
Design features of furniture for custodial cells (detention cell) in a typical police station	
Нгуен Фьонг Чанг, Аккуратова Е.С. / Nguyen Phuong Trang, Akkuratova E.S. Актуальность бамбука как материала в мебельной промышленности	280
The relevance of bamboo as a material in the furniture industry	
Нунех А., Назаров Ю.В. / Nouneh A., Nazarov Y.V. Роль текстильного искусства в формировании мультисенсорных средовых объектов	285
The role of textile art in the formation of multisensory environmental objects	
Нунех А., Назаров Ю.В. / Nouneh A., Nazarov Y.V. Виртуальная дизайн-студия: новая дизайнерская образовательная среда	296
Virtual design studio: a new design educational environment	
Петрухина О.В. / Petrukina O.V. Значение текста и его производных при создании эффективной анимации	305

The importance of text and its derivatives in creating effective animation

- Прокошева М.М., Аккуратова Е.С.** / Prokosheva M.M., Akkuratova E.S.
Анализ решений трансформируемого оборудования
для малогабаритного жилья312
Analysis of transformable equipment solutions for small dwellings
- Родионова Н.В., Барсукова Н.И.** / Rodionova N.V., Barsukova N.I.
Медиадизайн как основной инструмент формирования
медиапространства художественного музея319
Media design as the main tool for shaping the media space of an art museum
- Рубец Е.А., Ковалева О.А.** / Rubets E.A., Kovaleva O.A.
К вопросу о создании единого образа города
в контексте развивающейся урбосферы326
Towards a unified image of the city in the context of an evolving urban environment
- Сиротина Т.А.** / Sirotina T.A.
Архитектурный палимпсест в дизайне интерьера336
Architectural palimpsest in interior design
- Снипич А.Н.** / Snipich A.N.
Использование персонажа как часть айдентики341
Using a character as part of an identity
- Стелюк Ю.Д.** / Steljuk Y.D.
Генезис изобразительного языка маскотов348
Genesis of the pictorial language of mascots
- Сунь Вэнь, Чжао Дандань, Калашников В.Е.** / Sun Wen, Zhao Dandan,
Kalashnikov V.E.
Проблемы и новые исследования в искусстве
керамической скульптуры Цзиндэчжэня354
Problems and new explorations in Jingdezhen ceramic sculpture art
- Чжао Дандань, Сунь Вэнь, Калашников В.Е.** / Zhao Dandan, Sun Wen,
Kalashnikov V.E.
Исследование применения сине-белых фарфоровых элементов
в дизайне упаковки358
Research on the application of blue and white porcelain elements in packaging design
- Ян Бо, Назаров Ю.В.** / Yang Bo, Nazarov Y.V.
Культурные и креативные дизайн-продукты в университете

(на примере Юньнаньского университета)	363
Cultural and creative design products in university (the case of Yunnan university)	
Янь Сюй, Калашников В.Е. / Yan Xu, Kalashnikov V.E.	
Формы выражения декоративного искусства в современном дизайне	370
Forms of decorative art expression in contemporary design	
Яхина Я.И. / Yakhina Ya.I.	
Цифровая иллюстрация в современной проектной культуре	375
Digital illustration in contemporary project culture	
Яцюк О.Г., Могильная А.В. / Yatsyuk O.G., Mogilnaya A.V.	
Аудиовизуальные образы мультимедийной инфографики	383
Audiovisual content of multimedia infographics	

ВСТУПИТЕЛЬНОЕ СЛОВО ЧЛЕНОВ ПРЕЗИДИУМА

**INTRODUCTION SPEECH BY THE MEMBERS
OF THE PRESIDUM**

Назаров Юрий Владимирович, 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, Honoured Art Worker of the Russian Federation

ПРИВЕТСТВИЕ ЧЛЕНА ПРЕЗИДИУМА НАЗАРОВА Ю.В.

«Уважаемые гости, уважаемые участники конференции, уважаемые коллеги!

От имени организаторов сегодняшнего мероприятия приветствую всех собравшихся на IX Всероссийской научно-практической конференции с международным участием «Современный дизайн и проблемы высшей школы дизайна» и благодарю вас за то, что вы здесь сегодня активно работаете вместе с нами!

Своё приветствие мне хотелось бы начать словами известного предпринимателя Стива Джобса: «Самое главное в образовании — это человек, личность которого разжигает в вас любопытство, который кормит вашу любознательность; компьютеры не могут дать вам этого!».

Общеизвестно, что процесс обучения в вузе неразрывно связан с наукой, где студенческим исследованиям и проектным экспериментам отводится особая роль. Студенческая наука в своём истинном значении — это не просто формальное участие молодых людей в проведении научных исследований и выполнении проектных разработок, что, безусловно, является важной составляющей профес-

сиональной подготовки современного дизайнера. Это ещё и развитие компетенций, позволяющих молодому человеку представлять современную картину мира на основе углубленного, целостного изучения природной, предметной и социальной сферы, часто на стыке различных научных областей и направлений.

В современном мире неуклонно возрастают требования и ожидания студентов и работодателей, адресованные высшему образованию. Поэтому основной задачей для вузов становится эффективное управление собственными ресурсами: материальными, финансовыми, трудовыми, интеллектуальными, творческими — и, как следствие, обеспечение высокого качества образования в целом и вузовских научных исследований в частности. Высшие учебные заведения в России и за рубежом, способные генерировать научные достижения в перспективных областях, являются фактическими лидерами в подготовке самых востребованных специалистов для международного рынка труда и, соответственно, именно такие научно-образовательные комплексы сегодня

являются наиболее привлекательными для абитуриентов.

С абсолютной очевидностью можно констатировать, что роль и значение вузовской науки будет с каждым годом только возрастать. При этом с точки зрения научной ценности на первый план будет выходить не количество производимых новых знаний, а практическая отдача от вузовских научных исследований. Другими словами, наиболее востребованными будет глубина и качество научных исследований и разработок как с точки зрения признания их результатов профессиональным научным сообществом, так и со стороны их прикладной значимости. Поэтому студенческая наука в широком смысле — это, можно сказать, «начало начал», от которого зависит развитие всего научно-кадрового потенциала страны в целом и дизайнерской отрасли в частности.

Следует отметить, в нашем Институте научно-исследовательская работа обучающихся ведётся на всех стадиях учебного процесса и на всех образовательных уровнях — бакалаврском, магистерском и аспирантском. Сегодняшняя Международная научно-практическая конференция, на которой я имею честь вас приветствовать, является важнейшим компонентом научно-исследовательской работы студентов, аспирантов и преподавателей Национального Института Дизайна и представляет интерес для родственных отечественных и зарубежных вузов. За годы проведения конференции (с 2011 года) она стала не просто неотъемлемой и значимой частью научно-образовательного процесса нашего Института, но и одним из наиболее представительных по числу участников студенческим научным мероприятием

в области дизайн-образования в России. Как известно, начиная с 2015 года, наша Конференция приобрела международный статус. А это значит, что необходимо по возможности расширять участие в ней студентов нашей страны, ближнего и дальнего зарубежья, что, безусловно, качественно отразится на её результатах, придаст новый импульс межвузовскому взаимодействию.

Основная задача НПК, которую мы видим и ставим перед собой, — это вовлечение в дизайнерскую науку студенческой молодёжи, пробуждение у юного поколения интереса к новым научным знаниям, выходящим за рамки основных образовательных программ. Это обмен опытом лучшей практики научных исследований и экспериментальных проектных разработок. Это дискуссии и споры, которые непременно возникают по итогам докладов. Все это вместе и создает ту самую живую питательную среду, из которой произрастают истинные молодые научные таланты. Никто не в состоянии заставить человека стать хорошим учёным. Но помочь молодому дарованию интересно провести студенческие годы — это в наших силах. И наша научно-практическая конференция, на мой взгляд, как раз и является той площадкой, которая помогает и способствует открытию и продвижению молодых научных кадров.

Завершить своё приветствие я хочу словами великого отечественного учёного, лауреата Нобелевской премии по физике (1978) — Петра Леонидовича Капицы: «Хороший учёный, когда преподаёт, всегда учится сам. Во-первых, он проверяет свои знания, потому что, только ясно объяснив другому человеку, можешь быть уверен, что сам пони-

маешь вопрос. Во-вторых, когда ищешь форму ясного описания того или иного вопроса, часто приходят новые идеи. В-третьих, те, часто нелепые, вопросы, которые задают студенты после лекций <...> заставляют с совершенно новой точки зрения взглянуть на то явление,

к которому подходим всегда стандартно, и это тоже позволяет творчески мыслить».

Дорогие друзья. Разрешите объявить Девятую международную научно-практическую конференцию 2023 года открытой!»

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

ПРИВЕТСТВИЕ ЧЛЕНА ПРЕЗИДИУМА КУВШИНОВОЙ Г.А.

«Уважаемые участники конференции!

Рада приветствовать Вас в стенах Национального Института Дизайна на ставшей уже традиционной ежегодной (в этом году уже 9-ой) Всероссийской научно-практической конференции с международным участием. Она посвящена важной теме: «Современный дизайн и проблемы высшей школы дизайна». Эта конференция собрала большую аудиторию участников более чем из 15 регионов Российской Федерации, а также наших зарубежных друзей из Казахстана, Белоруссии, Сирии и Китая. А это доказывает, что наука и дизайн вне политики!

Сегодня тема инноваций в современном дизайне и реформирование высшего образования является чрезвычайно актуальной. Хочется надеяться, что работа участников конференции, среди которых ученые, практики, преподаватели, магистранты, аспиранты, в условиях открытого диалога будет интересной, насыщенной и плодотворной.

Конференция позволяет не только обмениваться новыми идеями с коллегами, делиться результатами проведенных исследований, но и перенимать передовой практический опыт как в области дизайна в целом, так и дизайн-образования в частности.

Знакомство с опытом профессионалов, безусловно, всегда полезно и для молодых специалистов. Но, смею предположить, и маститым дизайнерам найдётся, чему поучиться у молодёжи.

Уверена, что сегодняшняя конференция станет еще одним важным шагом в укреплении профессиональных, научных связей между участниками.

От имени Национального Института Дизайна выражаю благодарность всем гостям мероприятия, которые нашли время принять участие в Конференции. Желаю плодотворных дискуссий и интересных профессиональных находок!»

Сойфер А.В., вице-президент АНО ВО «Национальный Институт Дизайна», проректор по творческой работе АНО ВО «Национальный Институт Дизайна», доцент
Soifer A.V., Vice-President of ANO VO "National Design Institute", Vice-Rector for Creative Work of ANO VO "National Design Institute", Associate Professor

ПРИВЕТСТВИЕ ЧЛЕНА ПРЕЗИДИУМА СОЙФЕРА А.В.

«Любознательность в любой профессии — это ключевой момент. «Компьютеры не могут вам дать всего того, что даст вам человек». Я уважаю наших системных администраторов, которые сегодня в поте лица работают, но прежде всего низкий поклон педагогам, которые много лет работают со студентами и плоды их трудов видны воочию.

Даже в художественном вузе процесс образования связан с наукой, от этого никуда не деться. В нашей студенческой среде это не просто формальное уча-

стие молодёжи в научных разработках, это серьёзная подготовка к будущим исследованиям в дизайне, как ни в какой другой профессии без исследований, особенно на стадии предварительной разработки проекта никуда не деться. И эти требования всё время повышаются. Мир расширяется, усложняется, появляются новые проблемы и для успешного решения этих задач необходим, собственно, обмен мнениями и приведёт к взаимному обогащению. Ну ещё раз надеюсь, что она пройдёт мирно.»

Пильстров И.Ю., председатель правления Гильдии Художественного Проектирования Московского Союза Художников
Pilstrov I.Yu., Chairman of the Board of the Guild of Artistic Design of the Moscow Union of Artists

ПРИВЕТСТВИЕ ЧЛЕНА ПРЕЗИДИУМА ПИЛЬСТРОВА И.Ю.

«Здравствуйте, дорогие друзья, коллеги. Я постараюсь максимально коротко.

От имени правления гильдии художественного проектирования Московского Союза художников и от самого Московского Союза. Сердечно приветствую участников и организаторов этого уникального, научного, культурного и я бы даже сказал футуристического события в жизни не только нашего народа, но и России в целом. Более того, я думаю, что конференция с таким говорящим названием «Современный дизайн и проблемы Высшей школы» имеет большое международное значение. Почему футуристического? Потому что я застал ещё годы, когда даже в Институте им. Строганова, головном университете, тогда училище, в области Высшей школы дизайна дизайн назывался художественное проектирование. Постепенно он набирал силу, стал называться действительно дизайном. И, конечно, без будущего, без Высшей школы в этой области невозможно представить себе развитие этого уникального явления.

Это событие нашей конференции стало возможным благодаря в значительной степени поддержке Национального Института Дизайна и его ректора. Не сомневаюсь, что нас ждут интересные выступления, доклады. Убеждён, что конференция станет яркой и запоминающейся, и будет способствовать развитию дизайн-образования.

Желаю нам всем новых открытий и успехов в благородном деле развития Высшей школы дизайна и дизайна в целом. Ещё я хотел бы сказать несколько слов. Дело в том, что в нашей организации работает большое количество ведущих дизайнеров, художников в области музейного проектирования, вчера был международный день музея, в связи с этим, хочу вас поздравить с этим праздником. Спасибо.»

Барсукова Н.И., профессор АНО ВО «Национальный Институт Дизайна»,
доктор искусствоведения, профессор по специальности «техническая эстетика
и дизайн»

Barsukova N.I., Professor of ANO VO "National Design Institute",
Doctor of Art History, Professor in the specialty "Technical Aesthetics and Design"

ПРИВЕТСТВИЕ ЧЛЕНА ПРЕЗИДИУМА БАРСУКОВОЙ Н.И.

«Уважаемые коллеги, поздравляю всех с началом конференции, желаю всем успешной работы. Хочу отметить следующее. Конференция «Современный дизайн и проблемы Высшей школы», пожалуй, единственная в стране конференция, которая полностью посвящена проблемам дизайна, теоретическим и практическим, и проблемам высшего образования в области дизайна, и это делает её особенной в ряду многих конференций, хотя у нас вузов очень много, которые готовят эту специальность, около 200 вузов. Конференция, которая полностью посвящена дизайну, даёт возможность рассмотреть все абсолютно

аспекты этих проблем. Можно поднять абсолютно все вопросы здесь сегодня на конференции. Их много, актуальных вопросов: это и переход на новую систему образования, отсутствие профессиональных стандартов в области дизайна, отсутствие советов именно профессиональных. То есть очень многое можно решить сегодня в дискуссиях даже, не в заявленных докладах. Поэтому я желаю всем успешных выступлений, кто заявил, и интересных дискуссий, кто и не заявлял о себе как о докладчике, но может поучаствовать в дискуссиях. Всем нам успешной работы.

Спасибо большое.»

Смирнов С.А., генеральный директор компании Smirnov Design,
директор «Центра исследований и разработок РГХПУ им. Строганова»
Smirnov S.A., General Director of Smirnov Design, Director of the Center
for Research and Development of the RSHPU named after V.I. Stroganov

ПРИВЕТСТВИЕ ЧЛЕНА ПРЕЗИДИУМА СМИРНОВА С.А.

«Добрый день. Большое спасибо за приглашение. Я вообще очень благодарен Национальному Институту Дизайна за организацию очень важной дискуссии и конференции, потому что проблем действительно много, и вообще сам термин несёт в себе очень много проблем в восприятии и тем более сейчас современные технологии с таким темпом надвигаются, что очень сложно понять, а как мы должны там реагировать, например, на появление нового софта. И, соответственно, даже уже школы проектные, которые вот я наблюдаю во многих институтах, бываю на защитах дипломов и очень практико-ориентированные, например, кафедры, вот за последний год методики проектирования меняются настолько резко, что непонятно, вот как быстро реагировать на изменяющиеся просто системы проектирования, то есть искусственный интеллект, использование при проектировании.

Я знаю как практик, мы это очень активно внедряем. Это один спектр проблем. Второй спектр проблем — это то, что сам дизайн настолько разнообразен. У нас есть и дизайн интерьеров, и промышленный дизайн. Я, конечно,

очень переживаю за промышленный дизайн, за внедрение практики в образовательные учреждения, собственно центра исследований в университете Строганова. Как раз это один из таких подходов экспериментальных, как привнести практику в очень сложной сфере дизайна, такой как промышленный дизайн, потому что циклы разработки и сложность разработки не совпадают с учебными процессами.

Это несёт в себе тоже определённые проблемы, которые хотелось бы также в дискуссии обсудить. Я уверен, что и на 10-ю, и на 11-ю, и на 12-ю, значит, конференции хватит тем для обсуждений, для дискуссий, потому что действительно сейчас настолько динамично развиваются и методы проектирования, я надеюсь, что и образовательные процессы также смогут динамично как-то реагировать на эти вызовы.

Ещё раз хочу поприветствовать всех на этой конференции, и я надеюсь, что действительно дискуссии будут яркими, интересными и полезными, которые будут вот, ну, собственно, вписаны в коммюнике. Спасибо.»

ВЫСТУПЛЕНИЕ ЧЛЕНА ПРЕЗИДИУМА СТАВИЦКОГО В.В.

«Добрый день. Действительно образование сегодня в области дизайна действительно находится в той стадии, когда мы фундаментально пересматриваем модель, которая сегодня формируется, потому что за последние 30 лет произошло очень много изменений, которые не пошли на пользу российскому образованию. И, наверное, то, что взяли на себя частные вузы, в первую очередь нагрузку на Национальный Институт Дизайна, он в какой-то степени на сегодня компенсировал ту нехватку специалистов на рынке, потому что на сегодня не самая лучшая статистика, связанная с дипломированными специалистами и специалистами, которые не имеют никакого образования.

И речь идёт уже о 50% так называемых самоучек и подготовленных специалистов. Сегодня уже бизнес не сильно даже волнует, получили они высшее образование или нет. И сегодня, наверное, задач таких, как раз конференций, которые проходят, в 9-й, я надеюсь, что и в 10-й, и в 11-й, и в 20-й раз они пройдут. Они действительно будут решать эти вопросы и обсуждения, которые сегодня выносятся у нас, повестки, они кардинально поменяют положение дел, тем более последние выступления нашего президента Пути-

на Владимира Владимировича говорят о том, что возвращение к той базовой фундаментальной системе образования, которая была раньше там в 90-х, я их заканчивал, и те компетенции, которые сильно утеряны у современных выпускников, они будут восстановлены, и та образовательная база, которая была, она позволила сегодня формировать, наверное, один из ведущих интеллектуальных потенциалов вообще мира, потому что российские специалисты сегодня формируют рынки не только России, но и всего мира, тем более в области индустрии дизайна.

Я очень надеюсь, что ваша работа действительно поможет формированию новых образовательных программ, развитию Национального Института Дизайна и системы государственного образования. Огромное вам спасибо, что вы сегодня здесь, и плодотворной работы. Спасибо.»

«Я хочу говорить о мировой индустрии дизайна, в частности российской индустрии дизайна. Сегодня, когда мы говорим о дизайне, надо чётко понимать, что это, конечно, как одна из основ и образования, это исследования и разработки, которые становятся фундаментальными направлениями, они, в общем, были на протяжении всего времени как основополагающие направления и формирующие запрос на дизайн. Это, конечно, и когнитивная наука, потому что без науки в дизайне невозможно существовать, она ориентирована в первую очередь на человека.

Сегодня очень остро стоит вопрос пропаганды и популяризации как представителей тех или иных стран, а для нас она особо стоит остро, потому что мы регулярно говорим о школе российского дизайна, мы говорим о лицах российского дизайна, и мы говорим о продуктах, товарах и услугах, которые мы сегодня выпускаем и в том числе создаём их для глобального мирового рынка.

Без дипломатии такими инструментами сложно пользоваться и, конечно, основная часть — это наша международная деятельность на сегодня, в которой, в общем-то, мы участвуем, но, может быть, недостаточно хорошо, потому что я думаю, что и нашему председателю сегодняшнего собрания Юрию Владимировичу Назарову тоже есть что сказать, и он как один из постоянных членов жюри Red Dot, наверное, самого главного конкурса в области дизайна на сегодняшний день, может тоже много добавить. И мы много раз были на различных конгрессах. И сегодня, когда мы говорим об исследованиях и разработках вместе с дизайном и как инвестиции в дизайн, мы получаем ряд

инноваций, которые связаны и с организацией производственных площадок, и с организацией бизнес-процессов, и инновационные процессы, которые возникают в процессе производства и проектной работы, это подрывные инновации, которые создают новые товары, продукты и услуги и, скорее всего, смогут даже поправить кондиционеры, которые мы производим в мире, те самые новые инновации, которые действительно меняют рынки и создают новые индустрии. Как пример — появление планшетов, появление смартфонов. Поменяли кардинально и основных игроков, и экосистему данных продуктов. И на выходе, конечно, это сервис инноваций, то есть взаимоотношения между компаниями и клиентами, бизнесом и государством, и, соответственно, формирование новых экосистем.

Сегодня, когда мы говорим об индустрии дизайна, надо понимать, что это очень высокие сложности направления, которые ну сегодня ряд игроков, которые претендуют на лидерство, это, конечно, Европа, Великобритания возглавляемая, это, конечно, и Китай, и американский сектор рынка. Как минимум формируют они 4 основных контура на сегодня взаимоотношений. Это и дизайн-политика как основной, это политика в области дизайна на уровне государства, которую государство использует для развития собственной экономики, также своего позиционирования на глобальном рынке. Дизайн-дипломатия и информационное поле. Когда мы говорим о себе, о своих достижениях и о прогнозах, которые мы транслируем не только внутри страны, но и на международный рынок, и, конечно, идеология. То есть это, наверное, сегодня, учитывая те измене-

ния, которые мы наблюдаем сегодня, связанные с санкциями, с отношениями между странами, это, наверное, те направления, которые сохраняют отношения между потерянными рынками, то есть с Европой, это новые контакты с новыми рынками, усиление старых контуров в сотрудничестве, связанных, например, с Китаем и Индией. Это та мягкая сила, которая позволяет нам сохранить ряд связей, связанных в том числе и с производственными цепочками, и экономикой. И всё это вот через инструменты дизайна, как действительно на сегодня важно, стратегическое направление.

Мы активно принимаем участие в международной политике как Союз дизайнеров, как представители современной индустрии дизайна. Здесь и ряд мероприятий, которые входят и в повестку БРИКС. Вот мы с Сергеем Смирновым регулярно уже ездим на эту конференцию, которая связана с развитием индустриального дизайна мирового, который на сегодня более 60 стран. Союз дизайнеров России и «Смирнов Дизайн» стали одними из учредителей серьёзной большой организации Global Design Industry Organization. Я являюсь вице-президентом на сегодняшний день этой организации, которая формируется в Китае. И вот в один из последних годов ковидных здесь уже можно наблюдать, что представителей уже как минимум в два раза больше, и там действительно решаются очень важные стратегические вопросы. И в 2019 году было создано «ЭКСПО» по промышленному дизайну, который проходит регулярно в городе Янтарь на сегодняшний день, причём регион не славится своей промышленностью, вот чтобы понимать, он славится розовыми яблоками, которые там растут.

Там нет ни промышленности, нет серьёзного бизнеса, и этот сегмент развивается как туристический, как сельскохозяйственный, и при этом там есть огромные выставочные пространства, просто гигантские. По масштабу это, наверное, 10 или даже, может, 15 футбольных полей, чтобы понимать. Обойти это всё очень сложно. И там представлены действительно основные игроки. Очень надеюсь, что в этом году на этой выставке появятся представители из России и наравне, наверное, с итальянскими ведущими компаниями, которые уже давно стали одними из трансляторов этих событий. И одно, наверное, из важных событий, которые мы смогли достичь — мы, в общем, вывели Москву в финал World Design Capital 2024. Это серьёзное достижение, но, опять же, если бы не наши изменения в политике и взаимоотношения в том числе с организаторами этого конкурса, я думаю, у нас бы всё получилось. Но я думаю, что мы 2024 год и так сделаем столицей мирового дизайна Москву, потому что Москва себя рекомендовала, как и столица России, так и центр, в котором действительно ведутся основные на сегодня разработки и разрабатывается как раз ряд основных программ, которые дальше транслируются соответственно на другие регионы. Сегодня, когда мы говорим о дизайне, надо очень чётко понимать, что это не только про искусство, не только про человеческий фактор, технологии, бизнес, сегодня это уже давно за понятиями политики, человекоориентированности и технической эстетики. Сегодня важные принципы там дизайн 5.0, которые ложатся в два понятия: это суверенитет и безопасность. И мы это можем уже наблюдать, что нам прихо-

дится формировать собственный рынок, нам приходится уходить от глобальной модели, хотя мы очень чётко понимаем, что глобальная модель взаимоотношений, она, с одной стороны, несёт и пользу, и удобства в логистике и производстве, но сегодня мы понимаем, что необходимы собственные разработки, собственные технологии и собственные производственные площадки.

Когда мы говорим о дизайне в повестке креативных индустрий, нужно понимать, что у нас индустрий много, и в основном у нас сформировались, если мы говорим в рамках культуры, три основных понятия: это креативные индустрии, это творческие индустрии и все, что связано... Мы попадаем вроде в очень похожие термины, но при этом дизайн сегодня давно вышел за рамки понятия креативных индустрий и уже говорят о дизайн-экономике, которая как индустрия сложно просчитываемая, потому что она сквозная со всеми направлениями, которые есть сегодня в креативной индустрии, будь это мода, архитектура, реклама и маркетинг, IT-индустрия, досуг и развлечения и, соответственно, музейная и театральная деятельности. И сегодня дизайн как раз формирует уже нейросеть креативной экономики, которая упаковывает современные технологии и конкурентные преимущества. Мы в 2022 году смогли реализовать один из пунктов в распоряжение правительства, которое связано с устойчивым развитием отдельных индустрий, которые подписаны были Мишустиним 17 августа прошлого года. И он говорит о том, что на сегодня становится приоритетом разработка комплексной программы развития индустрии дизайна как сквозной отрасли, ко-

торая обеспечивает мультипликативное влияние на развитие других отраслей и объём несырьевого экспорта. У нас доклад стоит как раз на конец этого года в правительстве вместе с Министерством промышленности.

Когда мы говорим о мировом рынке индустрий дизайна, то нужно понимать, что это очень огромный сегмент в экономике лидеров стран, на сегодня это Великобритания, США и Китай, которые формируют порядка нескольких сотен миллиардов в валюте, каждая из стран. И здесь вот как пример Финляндия стоит, чтобы сравнить, что даже такая маленькая страна как Финляндия, с небольшим населением, с небольшой площадью, более трёх миллиардов формирует промышленные запросы у дизайн-индустрии. Сегодня индустрия дизайна России — это более миллиона человек, это порядка 200 лидеров индустрии, то есть тех самых лиц, которые говорят о дизайне, которые формируют новые продукты, услуги и сервисы. Вузов у нас, конечно, по статистике 204, но более 130 вузов, у которых действительно есть полная программа кафедры и серьёзное направление по коммуникации, по промышленному дизайну. Более трёхсот образовательных программ в области дизайна сегодня, около 20 тысяч специалистов выпускается, и если мы говорим о дизайне, то это 4 крупных сектора индустрии дизайна, в которых более 40 сегментов, вот о чём сегодня говорили, про разные направления, и мы говорим о промышленном дизайне, куда входит и мода, и текстильный дизайн как часть лёгкой промышленности, мы говорим о коммуникационном дизайне, это графический, это реклама, это интерфейсы, это и моушн-дизайн, и гейм-дизайн,

их огромное количество тех, которые связаны с коммуникациями между бизнесом и бизнесом, бизнесом и клиентом. Средовой дизайн и, конечно, очень важно, уже сегодня говорили, что в образовании должен быть сегмент, связанный с концепцией визионерства, потому что это прогнозы на новые продукты, новые сервисы и прорывные технологии, которые появляются в нашей жизни.

Здесь буквально небольшая картинка для понимания сквозного дизайна, что по всем процессам, которые у нас сегодня проходят от бренда до товара и до потребителя, каждая зона пересечения, она связана с тем или иным направлением в области дизайна. Это очень на сегодня невозможно игнорировать. Действительно, дизайн сегодня становится приоритетным инструментом развития и экосистем, и экономики страны. Когда мы говорим о российских дизайнерах, нужно понимать, что они сегодня уже давно стали трансляторами, которые уже определяют направление и развитие индустрии моды, промышленного дизайна, концептуальных разработок во всём мире, и формируют облики крупных не только госкорпораций там России, но и, соответственно, мировых глобальных компаний.

Здесь ряд примеров я просто показываю. Это различные направления и коллаборации как с Рита, так и с другими брендами. Здесь, в частности, есть несколько разработок и Сергея Смирнова. Я думаю, что Сергей сегодня в рамках круглого стола что-нибудь нам расскажет о деятельности компании и взаимоотношения с вузами.

У нас очень много серьёзных разработок, и у нас очень на сегодня достаточно большой пул решений, которые получа-

ют и Red Dot, и i-дизайн, и гуд-дизайны. Конечно, нам до китайского рынка далеко, например, на примере Red Dot у нас меньше 50 призов по промышленному дизайну в тот момент, когда китайские дизайнеры на сегодня получили почти 5000, то есть это то направление, над которым мы должны работать и популяризировать. В коммуникационном дизайне у нас гораздо лучше, но всё равно это как раз инструмент популяризации.

Сегодня мы, когда говорим о развитии национальной повестки, мы понимаем, что человек и та база знаний, которые мы накопили, тот инновационный потенциал, он может формировать действительно не только новые формы промышленности, это новое интеллектуальное право, это авторское право, которое стоит дороже, чем любой физический объект. И сегодня основные направления — это устойчивость, эстетичность и человекоориентированность. Когда мы говорим об устойчивости, я за основу беру выступление нашего президента Путина в Давосе, где устойчивость не состоит из 16 пунктов ООН, она состоит из очень понятных и привычных направлений, которые были всегда в нашем окружении, потому что в Советском Союзе, извините, они не сильно отличались, и речь шла о том, что мы хотим комфортную среду, комфортный образ жизни, мы хотим иметь право на качественное образование, мы хотим иметь право на качественную работу, достойную нашего опыта и образования, и бесплатная качественная медицина. Это фундаментальные вещи, которые в будущем станут, наверное, приоритетной частью понятия устойчивости в различных направлениях. Всё остальное можно, в общем, добавлять, улучшать,

корректировать. Но без этих 4 пунктов вряд ли получится эту идею как-то продвигать даже в нашей стране.

Сегодня мы прорабатываем дорожную карту развития индустрии дизайна. Мы её презентовали в прошлом году на креативной неделе в парке Горького в рамках деловой программы. И её основные сегодня тезисы — это безопасность, качество жизни, удовлетворенность и, как ни странно, счастье, потому что все, что мы делаем, мы хотим быть удовлетворены жизнью, хотим быть счастливыми, и мы думаем о счастливом будущем наших поколений. И в какой-то степени мы тоже думаем, наверное, о нашей нации. И вот здесь в конце данные рынка, что на сегодня рынок дизайна — это более

триллиона рублей. При продвижении популяризации, при создании новых мер поддержки и продвижении различных пунктов дорожной карты развития в государстве и в том числе утверждение программы, политики в области дизайна, этот рынок может увеличиться в 5 раз к 2030 году и достичь 6 триллионов рублей. Это не такая, в общем, большая сумма. Она точно не достигает тех рынков лидеров, о которых я говорил, но всё равно это даст сильный рывок как развитию и образовательной базы в области индустрии, и промышленной.

И как тезис в конце, что дизайн сегодня — это зеркало культуры, экономики, науки, инновационного потенциала страны. Спасибо большое.»

Зива В.Ф., председатель федерального учебно-методического объединения в системе высшего образования по укрупненной группе специальностей и направлений подготовки 54.00.00 изобразительные и прикладные виды искусства
Ziva V.F., Chairman of the federal educational and methodological association in the system of higher education for an enlarged group of specialties and areas of training 54.00.00 fine and applied arts

ВЫСТУПЛЕНИЕ ЧЛЕНА ПРЕЗИДИУМА ЗИВЫ В.Ф.

«Уважаемое высокое собрание, во-первых, я хочу вас поблагодарить за своевременное замечательное проведение этой необходимой на сегодняшний день, остро необходимой конференции. Я благодарю также организаторов за то, что меня пригласили как председателя Федерального учебно-методического образования по направлениям и специальностям 48-й укрупнённой группы специальности, изобразительные и прикладные виды искусств.

На сегодняшний день, мы заявляем, что у нас существует своя российская образовательная система высшего образования. Мы переживаем сегодня сложный переходный период.

Во-первых, в связи с последними событиями политического характера мы выпали из болонской системы подготовки кадров. У нас была многоуровневая система образования, она остаётся, но тем не менее бакалавриат как уровень образования уходит из российской системы образования, и его место занимает базовое высшее образование, так называется вот на сегодняшний день. Я заостряю ваше внимание се-

годняшним днём, потому что к 10 июня Федеральное учебно-методическое объединение, должно представить в Министерство образования федеральный стандарт укрупнённой группы специальностей. В этом федеральном стандарте будут определены какие-то позиции.

Но тем не менее, у нас в специалитет был, потому что живопись, скульптура, графика, они как были специалитетом, и сроки обучения у них не менялись, они 6 лет обучают до сих пор, а вот наши специальности, они были как бы первоначально, как продолжение, 1-й уровень бакалавриата, продолжение магистратуры. Потом всё это опять менялось.

В настоящее время устоялась такая уровневая система высшего образования, подчеркиваю, как бакалавриат, магистратура, аспирантура и ассистентура-стажировка. Ассистентура-стажировка существует только в творческих вузах.

Я хочу заострить ваше внимание, что, закончив бакалавриат, высшее образование, мы выдавали диплом о высшем образовании, тем не менее в аспирантуру бакалавр поступать не мог.

Он должен был обязательно закончить магистратуру или специалитет и после этого поступать в аспирантуру. Я рассказываю вам такие тонкости и подробности с той целью, что теперь бакалавриат ушёл и у нас появляется базовое, значит, высшее образование. Это относится к специалитету и бывшему бакалавриату.

На меня возложены обязанности председателя ФУМО, председатель ФУМО, является по определению физическим лицом, и как физическое лицо, должно работать с юридическим лицом, которым является вуз?

Направление дизайна, как вы знаете, открыли множество вузов. И какое качество подготовки специалистов по этому направлению на данный момент, мы не знаем. Раньше ФУМО было включено в аккредитационные аттестационные комиссии, ездили специалисты, а не просто аккредитованные эксперты. ФУМО регулировало все эти вопросы, для получения лицензии на ту или иную специальность необходимо было заключение ФУМО. И ФУМО отсматривало наличие профессиональных кадров, наличие учебных планов, наличие образовательных программ. И тогда мы поддерживали открытие в том или ином вузе этого направления. В данный момент этого не происходит. Поэтому какое качество и какое количество дизайнеров на сегодняшний день мы выпускаем в стране, по-моему, не знает даже само министерство.

В настоящее время предполагают, это базовое высшее образование, для всех вузов ведёт подготовку по образовательным программам, обучение по этим программам составляет 4 года, 5 лет, 6 лет, и один год магистратура.

К 10 июня в министерство должны быть представлены документы, уже заполненные, федеральный стандарт укрупнённой группы направлений и специальностей. Мы с нашими коллегами, которые входят в состав учебно-методического объединения, проведём вебинар, поручения им уже даны, и они готовят документы.

Появляются новые технологии, появляются совершенно другие возможности разного порядка. Жизнь не стоит на месте. И как это всё уложить в 4 года обучения?

12 мая 2023 года вышел указ президента № 343 «О некоторых вопросах совершенствования высшего образования». Пока на сегодняшний день единственный официальный документ, который определяет, что 23, 24, 25, 26 учебные годы реализуют пилотный проект, направленный на изменение уровня профессионального образования только отдельные университеты. Это Балтийский федеральный университет имени Иммануила Канта, МАИ, Национальный исследовательский университет, МИСиС, национальный исследовательский университет, Московский педагогический университет, Санкт-Петербургский государственный университет, Томский государственный университет. Им поручено до 30 июня разработать и утвердить образовательные программы и с 1 сентября уже набрать на эти программы обучающихся на базовое высшее образование и специализированное высшее образование, то есть два уровня. Аспирантура переходит в уровень профессионального образования. Специализированное образование — это магистратура и ассистентура-стажировка. Не знаю, во всех ли есть дизайн, но во всяком слу-

чае, в Балтийском университете Канта был, и думаю, что они его не закрыли, в Томском госуниверситете был дизайн. Раньше за поддержкой об открытии лицензирования специальности обращались в ФУМО, сейчас нет.

У меня к вашему замечательному профессиональному сообществу будет такая просьба, чтобы вы записали в резолюции своей конференции, что мы просим срок по подготовке дизайнеров увеличить до 5 лет. Спасибо.»

Кичева И.В., доктор педагогических наук, профессор, председатель диссертационного совета, профессор кафедры словесности и педагогических технологий филологического образования ИПРиМ ФГБОУ ВО «Пятигорский государственный университет»
Kicheva I.V., Doctor of Pedagogical Sciences, Professor, Chair of the Dissertation Council, Professor of the Department of Literature and Pedagogical Technologies of Philological Education at IPRiM, Pyatigorsk State University

ВЫСТУПЛЕНИЕ ЧЛЕНА ПРЕЗИДИУМА КИЧЕВОЙ И.В.

«Здравствуйте, уважаемые коллеги. Сегодня я впервые оказалась в таком удивительном месте в этой творческой атмосфере и чувствую себя, скажу честно, может быть, несколько для себя по-новому. Думаю, что и вы задавали себе вопросы, а почему этот человек из Пятигорского государственного университета принимает участие в нашей конференции? Я сразу отвечаю на эти вопросы.

Первое. Я хочу поблагодарить организаторов, хочу поблагодарить оргкомитет, хочу поблагодарить руководство Национального Института Дизайна в лице ректора Галины Анатольевны за то, что поставлена эта проблема, проблема развития Высшей школы дизайна. Это ведь не только практическая проблема, не только творческая проблема. Это проблема, которая лежит как раз в институциональной области. Нужно определять то, как будет развиваться данная образовательная область. И Валентина Фёдоровна сейчас говорила и правильно совершенно расставляла акценты, можно быть творческим человеком, можно искать себя в этой

жизни, можно быть абсолютно погружённым в это творчество, но образование остаётся образованием. И мы действительно не выпадаем из мирового сообщества. У нас есть студенты, которые приезжают к нам обучаться из других стран. Мы не поддерживаем на настоящий момент болонские соглашения, но мы не вышли из мирового образовательного пространства. Мы всё равно, Россия там представлена. И поэтому, конечно, состояние образования, дизайнерского образования, художественного образования, те документы, которыми это подтверждается, тот статус, тот уровень, в котором это все существует и реализуется, — это всё ещё те самые вопросы, которые нас всех должны волновать. Они волнуются студентов, абитуриентов, они волнуют родителей, которые сюда направляют своих детей для того, чтобы они обучались, преподаватели, которые работают и, соответственно, всё это должно быть и оговорено, и прописано, и, во всяком случае, осмысленно. И вот об этом как раз сегодня я хотела поговорить с ува-

жаемым собранием. Прошу понять, если я вдруг буду многословной, мне давайте какие-то знаки. Я попытаюсь быть гуманной по отношению ко времени.

Итак, если мы подойдём к развитию высшего образования безотносительно к привязке к какой-то конкретной области, то мы с вами должны сейчас принять следующее — развитие образования не идёт стихийно и не идёт спонтанно. Существуют определённые характеристики, которые принято называть стратегическими принципами, или стратегическими ориентирами, которые предполагают изменения, и вот по этим изменениям мы уже судим: это инновация или это не инновация? Это только декларация или действительно что-то произошло? Это какие к ним относятся? Ну вот первый слайд я уже фактически осветила и скажу, что российская система образования действительно сегодня реагирует на вызовы времени, она перестраивается и стремится к устойчивому развитию. Поверьте, коллеги, вот этот термин, вот это термин, сочетание «устойчивое развитие» — это не пустой звук. Сегодня, если вы прислушаетесь и присмотритесь ко всем контекстам, которые есть в нашем пространстве, то вы услышите устойчивое развитие в экономике, устойчивое развитие в каком-либо комплексе, допустим, агропромышленном комплексе, устойчивое развитие в международных отношениях — это то, к чему следует стремиться, и то, к чему прилагают максимум усилий, потому что любой дисбаланс, любой сдвиг вызывает уже дальше эффект домино — всё остальное за ним следует, всё рушится. И поэтому вот это понятие устойчивого развития, оно необходимо, в том числе

в системе образования. Как видим и сейчас, ну если мы с вами посмотрим на современную ситуацию, малейший сдвиг, он вызвал сразу массу изменений, которые нам приходится принимать, переживать, теперь нам придётся всем работать над тем, чтобы это снова пришло в устойчивое состояние.

И какие же выдвигаются в данном случае стратегические принципы? Принцип первый. Ну, я его назову, это непрерывность образования, непрерывность системы образования. Её общее понятие заключается в следующем. Мы реализуем образование в системе lifelong education, или lifelong learning, или обучение в течение всей жизни. Это и формально, и неформально, то есть тот же самый дизайнер, который начинает обучение, может быть ещё в состоянии, когда он посещает только художественную школу. В дальнейшем он включается уже в формальную систему образования, приходит на уровень СПО, на уровень ВО и дальше, как сегодня говорила Валентина Фёдоровна, возможности реализации образования в магистратуре и в дальнейшем выход уже на более высокие ступени. Это принцип внедрения инноваций. Внедрять инновации нужно, и это требование тоже времени не моё или чьё-либо в едином лице, это системное, последовательное и постоянное движение. То есть внедрить что-то и отрапортовать потом о том, что мы это внедрили, и остановиться — это сделать сейчас невозможно. Далее принцип диверсификации. Ну, диверсификация понимается как распространение или включение самых разных областей, самых разных форм образования и тому подобное. Чуть позже покажу это всё на уровне дизайн-образования.

И дальше принцип стратегического партнёрства — это партнёрство с бизнесом, это партнёрство с общественными организациями, это партнёрство с разными группами населения, это партнёрство межвузовское, это то, что сейчас необходимо для выявления перспектив развития. Ну и сегодня мы с вами собрались и видим, кто является организаторами этой конференции, кто заинтересован в том, чтобы и студенты находили для себя предпочтение, видели свою перспективу, и сама отрасль фактически обнаружила для себя ресурсы развития, возможности развития и тому подобное.

В настоящих условиях, я подчеркну это, в настоящих условиях очень важно обратить внимание, на мой взгляд, и это мнение многих коллег, которые занимаются развитием высшего образования, на такой принцип как принцип гуманизации. Действительно, если мы посмотрим именно на дизайн, то мы с вами должны признать, что дизайн сегодня — это не тот дизайн, который был несколько десятилетий назад. Дизайн сегодня — это форма культуры. Дизайн сегодня — это очень серьезно нагруженная функционально форма культуры, которая не только занимается проектированием предметной окружающей среды. Дизайн сегодня проектируют концепты, идеи, смыслы, метафоры, которыми живет общество, он задает эти образы. Если, ну, можно сделать такой исторический экскурс, то я скажу вам, бытие определяет сознание, а когда дизайнер проектирует это бытие, да, создаёт, то и живя вот в этом пространстве, человек проникается этими образами, и он фактически принимает тот смысл, который заложен дизайнером в этом пространстве. И поэтому сегодня совершенно справедливо

и в России, и во всём мире говорят о том, что дизайн вышел за традиционные свои рамки. Нужно ставить вопрос уже о том, как расширяется сфера функционирования дизайна и какие функции выполняет дизайн. Вот забегая вперед, скажу, что дизайн, по-моему, на мой взгляд, выполняет помимо своих традиционных функций еще функцию смыслопорождающую и функцию смыслотранслирующую. Действительно, если мы посмотрим на всё это более пристально, то увидим, что присутствие дизайнера катализирует иногда понимание некоторых проблем, формирует ценностные отношения, поддерживает наши ценности, которые есть в российском обществе. Итак, современный дизайн задает восприятие образа жизни, формирует социокультурный контекст, и именно поэтому сегодня в системе дизайн-образования важно учитывать эти приоритеты.

Теперь перейду к чертам стратегического развития дизайн-образования, которые были уже обозначены мною во вступительном слове, и постараюсь отследить это в тех характеристиках, которые удалось составить на сегодняшний день применительно к состоянию дизайнерского образования в современных высших учебных заведениях. Коллеги сегодня говорили о том, что действительно есть большое число вузов, которые реализуют образовательные программы в области художественного образования и дизайн-образования. Да, есть специализированные вузы, есть вузы, в которых открываются такие отделения, есть вузы, которые, скажем так, не так давно прибегли к открытию этих образовательных программ, но стабильный рост числа вузов как раз указывает на то, что дизайн-образование развивается.

Далее мы отмечаем следующую черту — это непрерывность дизайнерского образования. На сегодняшний день действительно очень многие вузы реализуют программы в рамках комплекса колледж-вуз, уровень СПО, уровень ВО, то есть среднего профессионального образования и высшего образования. Действуют сегодня также многие неформальные возможности получения дизайнерского образования или дизайнерской подготовки неформальной: это курсы повышения квалификации и некоторые другие формы, на которых даже сейчас не буду заострять ваше внимание, думаю, они вам всем известны.

Если вы видите, мы показываем в качестве одной из стратегических инициатив — это диверсификация в дизайн-образовании. Диверсификация в дизайн-образовании как раз и выражается в том, что возможности дизайна так широки, что он стал проникать практически во все сферы жизни социума, и это создаёт возможности для контакта с бизнесом, для привлечения инвестиций. Вообще говоря, на сегодняшний день самое важное, как считают многие специалисты, для дизайн-образования — стать инвестиционно-привлекательным для своих партнёров, чтобы создавались совместные предприятия, чтобы создавались формы дизайнерского образования, и это всё должно привести к расширению диверсификации как раз, реализации процесса диверсификации в дизайн-образовании.

Следующее. Цифровизация. Цифровизация как проявление инновационных технологических возможностей, конечно, она вызвана теми научно-технологическими переменами, внедрением цифровых технологий и расширением

сфер применения дизайна. Сегодня тоже звучала такая тема, и хочу вам сказать, что динамика содержания вот диверсификации и понимания дизайна, она выявляется или, скажем так, отражается в выборе современных сфер приложения дизайна: веб-дизайн. Если я сейчас буду излишне многословна, вы меня, пожалуйста, остановите. Веб-дизайн, графический дизайн, брендинг, айдентика, моушн-дизайн, аэрография, пиксельная графика, цифровая скульптура и многие другие. Если я обращусь к аудитории, вы можете дополнить ещё возможности применения дизайна? Вот чисто профессиональные такие. (Реплика.) Конечно, их очень и очень много. Совершенно справедливый ответ. То есть можно этот ряд и дальше, и дальше продолжать, и это и есть перспективы для развития. И цифровизация этих сфер, она, конечно, требует, с одной стороны, чтобы мы во время обучения студентов обеспечили их современными навыками, сформировали у них требуемые компетентности. Как это отражается дальше? Такая организация образовательного процесса требует совершенствования уровня управления образованием, создания виртуальной образовательной среды, дальше это изменение в оформлении всего этого, в том числе документально, то есть это постоянные изменения, это постоянное обращение к инновациям. Ну и, конечно, это всё связано с общей цифровизацией, которая охватила наше общество.

Важным показателем стратегического развития дизайн-образования является направленность на воспитание личности выпускника. Это не пустой звук, и сегодня это не просто декларация. Мы действительно, как я уже ска-

зала, столкнулись с тем, что дизайн транслирует социуму идеи, смыслы и концепты. Это очень важная миссия, очень важная функция, её никак нельзя исключать из поля рассмотрения, и тем более в этом случае большая нагрузка ложится на педагогический коллектив. Важно не только вооружить профессиональными компетенциями, важно сформировать у выпускника вуза, у будущего дизайнера как раз вот это мировоззрение, эстетическое понимание действительности, которое в том числе транслирует российские ценности. Да, это так. Мы сегодня тоже можем с вами говорить о том, что навязывание западных образцов культуры, навязывание деструктивных каких-то идеологий приводит к тому, что появляется в пространстве и образовательном, и искусствоведческом, и в социокультурном пространстве проявляются иногда такие деструктивные продукты дизайнерские, от которых ну хочется иногда откреститься, простите. И вот в трансляции всего этого, конечно, большая роль отводится педагогическим коллективам. Мы надеемся на то, что формирование соответствующего образа выпускника — это миссия, которую выполняет педагогический коллектив, и это то, что должно быть заложено в программу развития вузов. Это обязательный момент. Ну и наконец, партнёрство, как я говорила. Партнёрство даёт возможность для расширения контакта, создания консорциумов, профессиональных сообществ, в том числе с другими вузами.

И сейчас я вам хотела бы предложить посмотреть, как развивается одна из таких партнёрских организаций, тем более что, представляя сегодня её, с большим уважением, с глубокой

признательностью, передавала приветственный адрес Юрию Владимировичу Назарову, потому что он стоял у истоков образования этого образовательного учреждения, истоков формирования этого образовательного учреждения.

Итак, на базе Пятигорского государственного университета в настоящий момент открыта и успешно действует высшая школа дизайна и архитектуры. Она существует с 2017 года как специальное подразделение, однако свою историю школа начала в далёком 1998 году, когда по инициативе и непосредственной поддержке Союза художников России, Союза дизайнеров России и Российской академии художеств она открылась в городе Железноводске. Это была первое в стране негосударственное образовательное учреждение по подготовке дизайнеров. В 2004 году Высшая школа дизайна стала уже филиалом Ростовской государственной академии архитектуры и искусств. В Железноводске она работала до 2016 года, а в 2017 году стала подразделением Пятигорского государственного университета и очень и очень успешно развивается. Это наше активное, креативное, очень быстро продвигающееся вперёд подразделение, и сегодня на его базе осуществляются следующая образовательная деятельность. По программам высшего образования это дизайн среды, коммуникативный дизайн, художественный текстиль, арт-технология, архитектура, направленность архитектурное проектирование. Ориентированность на диверсификацию, непрерывность образования отражают одно из востребованных направлений педагогическое образование, изобразительное искусство и английский язык. Дело в том, что,

как оказалось, как показал анализ поступающих, эта специальность действительно востребована, к нам очень многие студенты приходят именно с этим запросом. Извините, абитуриенты приходят именно с этим запросом. Дизайн архитектурной среды, направленность дизайн архитектурной среды, это специальность 07.04.03, она также привлекает абитуриентов. Две из реализуемых образовательных программ, а именно декоративно-прикладное искусство и народные промыслы и архитектура с профилем архитектурное проектирование являются уникальными для Ставропольского края. Есть программа магистратуры. Программа магистратуры реализуется как раз по направлению дизайн архитектурной среды, то есть и уровень бакалавриата, существующий в настоящий момент, и уровень магистратуры — всё это представлено. И покажу вам сейчас это более прицельно.

На уровне СПО, как вы видите, на уровне СПО подготовлены программы, извините, Высшая школа дизайна и архитектуры готовит квалифицированных рабочих, служащих по профессии, графический дизайнер. Безусловно, и студенты, и преподавательский состав принимают самое активное участие в конкурсах, реализуют себя. На счету Высшей школы дизайна и архитектуры многочисленные победы, среди выпускников — лауреаты различных премий и курсов. И думаю, что здесь вы, конечно, покажете возможности для сотрудничества, и наши студенты, преподаватели с большим удовольствием примут участие в конкурсах, проводимых Национальным институтом дизайна. Более 20 лет развивается этот коллектив, и студенты, и преподаватели проводят, думаю, сей-

час хорошо известный вам фестиваль — это фестиваль декоративно-прикладного искусства, народных художественных промыслов, дизайна архитектуры «Феродиз». Мы полагаем, что именно в рамках данного фестиваля, социокультурной и смыслопорождающей миссии дизайна отмечаются не только специалистами, которые туда приезжают, но и всеми участниками, всеми, кто прикасается к этим удивительным произведениям, и, конечно, для региона это очень значимо и в целом для всего Северо-Кавказского федерального округа очень важно иметь такую возможность наблюдать движение дизайна и дизайнерского образования.

В данном случае я хочу подчеркнуть, что международная обстановка, она вряд ли затрагивает глубоко образование в России, но тем не менее мы всё равно принимаем этих студентов, которые приезжают к нам из других стран, значит, мы должны соответствовать определённым стандартам, должны обеспечивать дизайнерское образование, художественное образование соответствующей законодательной базой, регулировать это всё в рамках системы стандартов и многое другое. Мы должны учитывать эти стратегические ориентиры и мы, безусловно, с вами настраивать должны друг друга на лучшее светлое будущее. А я призываю сейчас откликнуться на партнерство, которое предложило руководство Национального Института Дизайна, открыло эти двери, и я за это очень благодарна и передаю ещё раз приветственный адрес от Высшей школы дизайна архитектуры Пятигорского государственного университета. Спасибо за внимание, коллеги.»

**РЕЗОЛЮЦИЯ ПО ИТОГАМ
IX ВСЕРОССИЙСКОЙ
НАУЧНО-ПРАКТИЧЕСКОЙ
КОНФЕРЕНЦИИ
С МЕЖДУНАРОДНЫМ УЧАСТИЕМ
«СОВРЕМЕННЫЙ ДИЗАЙН
И ПРОБЛЕМЫ ВЫСШЕЙ
ШКОЛЫ ДИЗАЙНА»**

**RESOLUTION ON THE RESULTS OF THE IX ALL-RUSSIAN
SCIENTIFIC AND PRACTICAL CONFERENCE WITH
INTERNATIONAL PARTICIPATION "MODERN DESIGN
AND PROBLEMS OF HIGHER SCHOOL DESIGN"**

19-20 мая 2023 года состоялась IX Всероссийская научно-практическая конференция с международным участием «Современный дизайн и проблемы высшей школы дизайна» (далее — Конференция). Ее организаторами стали Союз Дизайнеров России, Гильдия художественного проектирования Московского Союза художников, Национальная Академия Дизайна, Федеральное учебно-методического объединение в системе высшего образования по укрупненной группе специальностей и направлений подготовки 54.00.00 Изобразительное и прикладные виды искусств, АНО ВО «Национальный Институт Дизайна».

В работе Конференции приняли участие специалисты органов управления образованием, представители общественных творческих организаций, объединяющих профессиональных дизайнеров и иных специалистов, активно участвующих в развитии дизайна, руководители, профессорско-преподавательский состав вузов, научные работники, докторанты, аспиранты, магистранты, студенты, занимающиеся научно-исследовательской работой.

В числе участников — специалисты из Москвы, Казани, Пятигорска, Ярославля, Симферополя, Санкт-Петербурга, Сирийской Арабской Республики, Республики Казахстан, Республики Вьетнам, Китайской Народной Республики, Республики Беларусь, Республики Абхазия, а также представители образовательных учреждений: ФГБОУ ВО «Российский государственный университет имени А.Н. Косыгина», Российский государственный художественно-промышленный университет имени С.Г. Строганова, АНО ВО «Национальный Институт Дизайна», Крымский федеральный универ-

ситет им. В.И. Вернадского, Дамасский университет (Сирия), ФГБОУ ВО «Государственный университет просвещения», Белорусская государственная академия искусств, АНО ВО «Университет мировых цивилизаций имени В.В. Жириновского», ФГБОУ ВО «Московский государственный университет технологий и управления имени К.Г. Разумовского (Первый казачий университет)», ФГБОУ ВО «Ярославский государственный педагогический университет имени К.Д. Ушинского», ФГБОУ ВО «Пятигорский государственный университет», ГАОУ ВО города Москвы «Московский городской педагогический университет» (Институт культуры и искусства), ФГБОУ ВО «Санкт-Петербургская государственная художественно-промышленная академия имени А.Л. Штиглица», Казахский национальный университет искусств, Абхазский государственный университет.

С приветственной речью на открытии Конференции выступили: ректор АНО ВО «Национальный Институт Дизайна», кандидат педагогических наук, доцент Кувшинова Г.А., президент Союза Дизайнеров России В.В. Ставицкий; президент Национальной Академии Дизайна, доктор искусствоведения, профессор, член-корреспондент Российской академии художеств, заслуженный деятель искусств Российской Федерации Ю.В. Назаров; генеральный директор компании Smirhov Design и директор «Центр исследований и разработок РГХПУ им. Строганова» С.А. Смирнов.

В ходе работы пленарного заседания Конференции были заслушаны доклады ведущих специалистов по проблемам современного дизайна, проблемам высшей школы дизайна: В.В. Ставиц-

кий — президент Союза Дизайнеров России; В.Ф. Зива — председатель Федерального учебно-методического объединения в системе высшего образования по укрупненной группе специальностей и направлений подготовки 54.00.00 Изобразительное и прикладные виды искусств, заслуженный работник культуры Российской Федерации, доктор педагогических наук, профессор; И.В. Кичева — председатель диссертационного совета 24.2.363.03 ФГБОУ ВО «Пятигорский государственный университет», доктор педагогических наук, профессор, профессор кафедры словесности и педагогических технологий филологического образования; Н.И. Барсукова — доктор искусствоведения, профессор, профессор кафедры АНО ВО «Национальный Институт Дизайна»; И.Ю. Пильстров — председатель Правления Гильдии художественного проектирования Московского Союза художников; А.В. Соيفер — проректор по творческой работе АНО ВО «Национальный Институт Дизайна», доцент кафедры дизайна среды и искусства интерьера.

В рамках Конференции работали две секции: «Педагогика», в ходе которой было заслушано и обсуждено 10 докладов, «Дизайн», на которой заслушано и обсуждено 12 докладов. В выступлениях участников Конференции акцентировалось внимание на современной практике дизайна, современном состоянии дизайн-образования в России, развитии содержания высшего дизайн-образования, использовании мультимедийных технологий в дизайн-проектировании, современной специфике преподавания профильных дисциплин в дизайн-образовании,

педагогического опыта преподавателей и дизайнеров-практиков, роли общепрофессиональных и художественных дисциплин в дизайн-образовании.

Доклады участников Конференции в количестве 51 собраны и систематизированы для сборника «Материалы IX Всероссийской научно-практической конференции с международным участием «Современный дизайн и проблемы высшей школы дизайна» (г. Москва, 19-20 мая 2023 года).

Конференция решила:

1. Выразить признательность Союзу Дизайнеров России, Гильдии художественного проектирования Московского Союза художников, Национальной Академии Дизайна, АНО ВО «Национальный Институт Дизайна» за организаторскую работу по подготовке и обеспечению деятельности конференции. Особую благодарность выразить организационному комитету конференции, руководству и сотрудникам АНО ВО «Национальный Институт Дизайна»;

2. В процессе работы Конференции были достигнуты поставленные цели. Конференцию следует признать успешной

3. Участники Конференции, отмечая важность ее проведения на регулярной основе рекомендуют объявить Всероссийскую научно-практическую конференцию с международным участием «Современный дизайн и проблемы высшей школы дизайна» платформой для обсуждения и принятия решений в области дизайн-образования в части содействия и развития системы российского образования на современном этапе для поэтапного выхода российского образования на качественно новый уровень, а также для развития и укрепления международного сотрудничества.

4. Организаторам Конференции выйти с предложением в Министерство науки и образования Российской Федерации: срок получения образования по основной профессиональной образовательной программе высшего образования — программе специалитета по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн (вне зависимости от применяемых образовательных технологий): в очной форме обучения, включая каникулы, предоставляемые после прохождения государственной итоговой аттестации, составляет 5 лет; в очно-заочной форме обучения увеличивается не менее чем на 6 месяцев и не более чем на 1 год по сравнению со сроком получения образования в очной форме обучения; при обучении по индивидуаль-

ному учебному плану инвалидов и лиц с ОВЗ может быть увеличен по их заявлению не более чем на 1 год по сравнению со сроком получения образования, установленным для соответствующей формы обучения.

5. Предложить организационному комитету Конференции, руководству и сотрудникам АНО ВО «Национальный Институт Дизайна» разместить на своем официальном сайте в информационно-телекоммуникационной сети «Интернет» и в социальных сетях видео- и фото - материалы Конференции, а также издать по материалам Конференции электронный и печатный сборник статей с регистрацией и размещением его в науко-метрической базе РИНЦ и присвоением международного индекса ISBN.

ГЛАВА 1

«ДИЗАЙН-ОБРАЗОВАНИЕ»

CHAPTER I

"DESIGN-EDUCATION"

Алексеева И.В., д.п.н., профессор кафедры ТиП ИЗО Академии архитектуры и искусств, Южный федеральный университет
Сакания А.Р., доцент кафедры ИЗО, Абхазский государственный университет
Alexeeva I.V., Doctor of Pedagogical Sciences, Professor Department of Fine Arts at Academy of Architecture and Arts, Southern Federal University
Sakania A.R., assistant professor, Chair of Fine Arts Abkhazian State University

ОСОБЕННОСТИ СОВРЕМЕННОГО ДИЗАЙН-ОБРАЗОВАНИЯ РОССИИ И АБХАЗИИ

FEATURES OF CONTEMPORARY DESIGN EDUCATION IN RUSSIA AND ABKHAZIA

Аннотация: В данной статье авторы рассматривают актуальные вопросы обучения дизайну в высших учебных заведениях, опираясь на богатейший опыт советского дизайн-образования, построенного на стратегии и тактики развития дизайна, его теоретико-методологической базы, разработанной ВНИИТЭ. Анализируют существующие три основные составляющие подготовки дизайнеров. Выявляют проблемы внедрения в образовательный процесс новой системы профстандартов и профквалификаций. Определяют конкурентные преимущества престижного образования ассистентуры-стажировки по специальности 54.09.03 «Искусство дизайна» Академии архитектуры и искусств Южного федерального университета.
Ключевые слова: дизайн, образование, ассистентура-стажировка, Россия, Абхазия.

Abstract: In this paper the authors consider the topical issues of teaching design in higher education institutions, based on the rich experience of Soviet design education, built on the strategy and tactics of design development, its theoretical and methodological framework, developed by VNIITE. Analyze the existing three main components of designers' training. Identify the problems of implementing the new system of professional standards and professional qualifications in the educational process. Determine the competitive advantages of the prestigious education assistant-study program in the specialty 54.09.03 "Art of Design" at the Academy of Architecture and Arts of the Southern Federal University.
Keywords: design, education, assistantships, Russia, Abkhazia.

В настоящее время происходит перестройка мировой социально-экономической системы, с которой связана трансформация сферы образования. В Федеральном законе об образовании РФ были внесены некоторые изменения и дополнения. Республика Абхазия проводит образовательные салоны, которые стали международной площадкой об-

суждения существующих современных проблем обучения. Изменения, связанные с требованием времени, затронули и сферу дизайн-образования.

Обучение дизайну, как в России, так и Абхазии опирается на богатейший опыт советского дизайн-образования, поскольку в то время во многих республиках работали высшие учебные за-

ведения, направленные на подготовку специалистов в сфере дизайна. Стратегию и тактику развития дизайна в целом, его теоретико-методологическую базу и обоснование направлений дизайнерской деятельности разрабатывал ВНИИТЭ. Деятельность дизайнера была связана с развитием предприятий, фабрик и заводов в республиках. Так были созданы 10 филиалов ВНИИТЭ на территории Советского Союза, сотрудники которых достигали лидерских позиций в мировом промышленном дизайне.

В девяностые годы создается сложная социально-экономическая ситуация как в России, так и в Абхазии, охваченной военными действиями. В тоже время ряд европейских стран организовали Болонский процесс с целью разработки системы сопоставления образовательных степеней и квалификаций в Европе и Азии. Россия, желая вписаться в новую систему с середины 90-х, разработала ограниченные программы. Бакалавры дизайна обучались 4 года, магистры дизайна — 2 года. По результатам защиты выпускной квалификационной работы присваивалась степень бакалавра или магистра дизайна по его видам. Так многоуровневая система высшего образования стала кардинально менять структуру и формы обучения в целом и дизайна в частности.

Наряду с плюсами интернационализации образования были выявлены и отрицательные моменты, такие как снижение качества и объема получаемых знаний. Если ранее художественно-промышленным специальностям обучались только очно и на протяжении 6 лет, то после бакалавриата в магистратуру стали поступать абитуриенты различных направлений, что сократило

временные рамки обучения дизайну от четырех (уровень бакалавра) до двух лет (уровень магистратуры). Отметим, что в период болонских соглашений в вузах не акцентируют внимание на воспитании личности дизайнера как генератора современных, инновационных подходов в решении профессиональных задач, поскольку в законе об образовании обозначены «образовательные услуги», из которых исключили процесс воспитания.

Благодаря практическому опыту, накопленному за советский период, и разработанной методологии современного дизайна многие вузы стали открывать новые направления подготовки кадров в сфере дизайна. Так около двухсот вузов в Российской Федерации готовят бакалавров и магистров данной сферы. Развитие информатизации и открытое информационное пространство, участие вузов в дизайн-форумах, биеннале, выставках, конкурсах и т. д. позволяет не только знакомиться с новшествами, узнавать о многих технических и технологических достижениях, но и дает возможность разрабатывать и адаптировать инновационные методы преподавания на основе прошедшей испытание временем методики обучения дизайну. Это позволяет сохранить то лучшее, что было создано и накоплено «технической эстетикой и советским дизайном» за историю их существования.

Несмотря на увеличение количества учебных заведений, которые готовят будущих дизайнеров в различных сферах профессиональной деятельности, сегодня в российском образовании существует много проблем и противоречий, исходя из основной модели подготовки. Следует отметить, что в образователь-

ном пространстве мирового уровня имеются три основные составляющие подготовки дизайнеров:

— Первая составляющая, в основе которой лежит художественная база обучения дизайну. Здесь акцентируется внимание на пропедевтики как основе поиска художественного образа и выразительности продукта дизайна.

— Вторая составляющая, в основе которой лежит инженерная подготовка будущих дизайнеров.

— Третья составляющая, в основе которой лежат научные интересы в бизнес-центрах высших учебных заведений и инновационного центра «Сколково».

Таким образом, дизайн является особой междисциплинарной отраслью с определенными сложными моментами при обучении будущих дизайнеров в силу необходимости овладения студентами достаточно объемным набором профессиональных компетенций в сфере творчества, технологии и инженерии.

Дизайн-образование неразрывно связано с развитием общества, бизнеса и национальной стратегии безопасности, что актуально в быстро меняющемся мире. Следует отметить, что те компетенции, которые прописаны в государственных образовательных стандартах уровня бакалавриата и магистратуры подвергаются, критике по вопросам их соответствия запросам работодателей и рынка труда.

Обсуждаются проблемы отрыва дизайн-образования от практики, поскольку не в полной мере сами работодатели привлекают студентов-дизайнеров к разработке дизайн-концепций реальных продуктов. Бизнесу нужен дизайнер со стажем минимум три года и креативным портфолио, а не нынешние или вче-

рашние студенты, пусть и талантливые выпускники.

Дабы решить данную проблему, в России к разработке профессиональных стандартов был привлечен Российский союз промышленников и предпринимателей, который принимал участие в создании актуальных профессиональных стандартов по различным видам деятельности, включая сферу дизайна. В новых профессиональных стандартах обозначены востребованные квалификации и прописаны трудовые функции, которые обсуждались и согласовывались с профессиональным и бизнес-сообществом.

Таким образом, в образовательный процесс была внедрена новая система профстандартов и профквалификаций. Но проблема несогласованности профессиональных стандартов и несоответствия запросов работодателей до сих пор не решена, поскольку данный процесс достаточно сложный и требует длительного периода решения в силу нежелания частного бизнеса включаться в данный процесс.

Следует отметить, что в новых профессиональных стандартах нет дизайна как отдельной области профессиональной деятельности, хотя в реестре профессиональных стандартов указаны дизайнерские специальности, но при этом нет соответствия видам работ. Если рассмотреть области, в которые включены дизайнерские профстандарты, то увидим промышленность как легкую, так и тяжелую, автомобилестроение, средства массовой информации, коммуникационные технологии, производство электрооборудования и даже «сквозные виды профессиональной деятельности». В то же время дизайна как отдельно выделенной области про-

фессиональной деятельности в данных стандартах нет.

Выявляется тот факт, что создавшаяся ситуация связана с наличием тех советов, которые принимали участие в разработке профстандартов: советы по профессиональным квалификациям в автомобилестроении, градостроительстве, nanoиндустрии, инженерных изысканий, в области издательского дела и другие. Но совета по профессиональным квалификациям в области дизайна и художественных направлений пока нет. Данную проблему необходимо решать, привлекая не только промышленников, бизнесменов, но и членов Всероссийских творческих общественных организаций, объединяющих российских художников, дизайнеров и искусствоведов, педагогов-художников Союза дизайнеров, Союза художников России, Международного союза педагогов-художников, а также сотрудников ведущих вузов России.

На юге России одним из ведущих вузов является Южный федеральный университет, который тесно сотрудничает с Абхазским государственным университетом. Академия архитектуры и искусств ЮФУ проводит подготовку высококвалифицированных специалистов в области дизайна и искусства, где четко выстроена многоуровневая система образования не только в сфере архитектуры, но и искусства и дизайна от учащихся детской архитектурно-художественной школы, профильных классов, подготовительных курсов для абитуриентов и всех уровней вузовской подготовки высококвалифицированных специалистов.

Однако основным направлением академии является обучение по постдипломным программам второго и треть-

го уровня, то есть по образовательным программам нынешнего уровня магистратуры и высшего образования — программам ассистентуры-стажировки по специальности 54.09.03 «Искусство дизайна (по видам)». Выпускники академии не только работают с крупными и известными архитектурно-дизайнерскими бюро, но и сами создают ведущие дизайнерские мастерские и проектные лаборатории, востребованные и популярные не только на юге России.

Очевидны конкурентные преимущества престижного образования ассистентуры-стажировки по специальности 54.09.03 «Искусство дизайна» ААИ ЮФУ.

— Прежде всего, это высокий уровень поступающих, уже имеющих опыт практической и педагогической деятельности дизайнеров, графиков, живописцев, художников декоративно-прикладного искусства. В результате чего создается уникальное дизайн-сообщество профессионалов широкого спектра действия. В процессе обучения они передают свой опыт друг другу, являясь единой командой, направленной на выполнение более сложных профессионально-образовательных задач, обозначенных основной образовательной программой и кафедрой дизайна.

В ассистентуру-стажировку поступают лучшие из лучших, те, кто победил в отборочном конкурсе. Первый этап — конкурс портфолио с представлением творческих работ и достижениями автора. Таким образом, выявляется уровень профессионального мастерства, определяется индивидуальный творческий подход поступающего, его ориентация на виды дизайнерской деятельности, а также выявляется уровень творче-

ской самостоятельности. Второй этап представляет собой собеседование по вопросам истории, теории и методики творческой деятельности в сфере дизайна, где определяется степень сформированности профессионального мышления и креативности, уровень владения методами дизайнерского проектирования в решении современных проблем дизайна.

— Высокий профессиональный уровень ведущих специалистов-преподавателей в области дизайна. Преподаватели ассистентуры-стажировки — академики Российской академии художеств, доктора и кандидаты наук, профессора и доценты, ведущие дизайнеры, концентрируются на решении вопросов высокого уровня сложности, ведут узкоспециализированные дисциплины.

— Междисциплинарность в решении прикладных и образовательных задач. Поскольку ассистенты-стажеры уже владеют набором универсальных и профессиональных компетенций различных сфер творческой и педагогической деятельности, имеют высшее образование в области дизайна и искусств (специалитет или магистратура).

Следует отметить и тот факт, что ассистенты-стажеры в процессе обучения создают свои профессиональные проекты из реальной деятельности организаций-партнеров и самого вуза.

Конечно, существуют определенные сложности при нестыковке Федерального государственного образовательного стандарта высшего образования по программе ассистентуры-стажировки специальности 54.09.03 «Искусство дизайна (по видам)», разработанного в 2015 году, и требований современного времени при переходе на новый обра-

зовательный путь, о котором в феврале 2023 года объявил президент России В.В. Путин в своем послании к Федеральному собранию РФ.

Отметим, что и система образования Абхазии претерпевает ряд изменений, которые рассматриваются в ходе образовательных салонов, международных площадках для обсуждения существующих проблем. Современные проблемы и образовательные задачи, как России, так и Абхазии ставят новые вызовы системе высшего образования, которые заключаются в разработке инновационных подходов в решении существующих проблем, а также выработке эффективных методов повышения качества высшего образования.

В настоящее время мы живем в эпоху социально-экономических, научных и образовательных перемен. В российском образовании в самое ближайшее время, как отмечает министр науки и высшего образования Валерий Фальков, грядут колоссальные перемены, связанные с переходом к иной вузовской системе. Это повлечет за собой изменения не только в перечнях образовательных программ, но и их содержания, направленного на приведение в соответствие основных профессиональных образовательных программ высшего образования с передовыми воззрениями в области науки, техники, архитектуры, дизайна и искусств.

АДАПТАЦИЯ 12 ПРИНЦИПОВ АНИМАЦИИ ПОД ФОРМАТ УЧЕБНОЙ ПРОГРАММЫ

ADAPTATION OF THE 12 PRINCIPLES OF ANIMATION FOR AN EDUCATIONAL PROGRAMM

Аннотация: 12 принципов анимации не теряют своей актуальности в качестве обучающего материала для начинающих аниматоров, однако в своем первоначальном виде труд Фрэнка Томаса и Оли Джонстона лишен структуры программы обучения. В связи с этим возникает потребность в адаптации принципов анимации под формат учебного курса и дополнении лекций для более успешного усвоения материала. Ключевые слова: 12 принципов анимации, бакалавриат, графический дизайн, программа обучения.

Abstract: The 12 principles of animation do not lose their relevance as a teaching material for the beginner animators. However, the original state of Frank Thomas and Ollie Johnston`s work does not suggest it being used as an educational program. That`s why there is a demand for supplementing and adapting the 12 principles of animation for the study course to make the original study material more full and easier to understand. Keywords: 12 principles of animation, bachelor course, graphic design, educational program, study course.

Инструментарий дизайнера как профессионала расширялся по мере развития технологий. Произошел переход от работы со статичным изображением к работе с динамичной графикой и видеоматериалами. Перед дизайнером все чаще ставится требование создать динамичную графику самостоятельно, без помощи профессионалов-аниматоров. Особенно актуален навык создания анимации для специальности мультимедиа-дизайна, где динамичное изображение играет главную роль.

До недавнего времени обучение анимации строилось на наблюдении за окружающей средой и самостоятельном развитии навыков, пока не была выпущена книга «Анимация Дисней: иллюзия

жизни» [1]. Эта работа Фрэнка Томаса и Оли Джонстона считается одной из знаковых в мире анимации за счет раздела, в котором описаны, теперь известные во всем мире, 12 принципов анимации.

Формулировки представляют собой ряд советов, как наиболее простыми и эффективными методами можно добиться того, чтобы анимация, в частности покадровая, действительно «оживла». Эти советы обращают внимание читателя на постановку кадра анимации, на характеристики персонажа, характер движения и так далее. Работа Томаса и Джонстона стала прорывом в мире анимации, так как они первые популяризировали правила успешного анимационного продукта.

Актуальность 12 принципов анимации сохранилась до сих пор, и они часто ложатся в основу программ в различных учебных заведениях. Однако в большинстве известных случаев эти принципы подаются в рамках одной лекции. Помимо этого, сами формулировки принципов остаются неизменными и редко дополняются более подробными и актуальными данными для современных методов анимации. Многие преподаватели при составлении учебной программы по анимации не принимают во внимание, что исходный текст лишен структуры научного труда и не подчиняется логике построения учебной программы. В связи с этим возникает необходимость в переработке и дополнении исходных 12 принципов анимации и разработке учебной программы в соответствии с ними.

Целью курса учебной дисциплины «Основы анимации» было сформировать у студентов понимание анимации как уникальной дисциплины, требующей практического, теоретического и креативного подхода. Было необходимо дать студентам исчерпывающую информацию и сформировать практические навыки анимирования для последующего

использования в сфере мультимедиа-дизайна.

Курс включает 16 занятий, 6 отводятся лекциями и 10 — практике.

Первая лекция построена таким образом, чтобы ввести новых студентов в курс дела вне зависимости от уровня их навыков на момент начала семестра. Лекция посвящена истории анимации и ее видам. Изучение истории анимации повышает общую осведомленность и эрудированность студентов, представляя их вниманию различные знаковые достижения в этой сфере, начиная с эпохи Древнего мира и наскальных рисунков разных стадий движения диких животных и заканчивая современными разработками, такими, как полнометражная 3D-анимация.

После краткого экскурса по истории анимации студенты узнают о классификации методов анимации (покадровая и шарнирная). Шарнирная анимация по определению имеет под собой готовую модель, куклу или шарнирное изображение героя, отдельными конечностями которых манипулируют для создания иллюзии движения. Шарнирная анимация подразделяется на кукольную и перекладную (рис. 1).



Рис. 1. Подвиды шарнирной анимации.

Кукольная анимация может быть выполнена в двух различных техниках: в технике стоп-моушн (stop motion) или в рамках компьютерных 3D-программ. Понятие кукольной анимации подразумевает под собой, что мы работаем с объемным объектом, существующим в трехмерном пространстве. Перекладная анимация работает по тому же принципу, однако теперь речь идет о двухмерном изображении.

Покадровая анимация подразумевает под собой создание иллюзии движения за счет отдельно отрисованных изображений, вне зависимости от того, отрисованы изображения вручную или на компьютере (рис. 2). Это наиболее классический метод, и 12 принципов анимации были первоначально написаны с расчетом на применение в рамках работы над покадровой анимацией. Вместе с этим студенты узнают о четвертом принципе анимации, straight ahead and pose to pose, или же «от кадра к кадру и от позы к позе». В рамках этого принципа описаны два метода ведения работы над покадровой анимацией, которые будут использоваться на протяжении всего курса.

Вторая лекция посвящена первому принципу анимации squash and

stretch, или же «сжатие и растяжение». Этот принцип описывает манипуляции с объектом, который во время движения либо сжимается, либо растягивается. Благодаря этим нехитрым действиям анимация смотрится органичнее. Однако при введении этого принципа в персональную анимацию стоит учитывать еще несколько факторов, а именно:

- Сохранение массы объекта. От одного кадра к другому масса объекта, вне зависимости от стадии его деформации, должна быть одинаковой.

- Центр тяжести объекта. В зависимости от условного расположения центра тяжести или якорной точки, меняется характер или даже направление движения.

- Промежуточные стадии движения. Многие допускают ошибку, не обозначая переходную стадию между сжатием и растяжением, за счет чего анимация лишается весомой доли реалистичности и плавности.

Если учитывать вышеизложенные свойства анимации с самого начала, то минимизируется шанс допущения распространенных ошибок новичков.

Третья лекция посвящена экспрессии движения и способам ее передачи в анимации через преувеличение и траекторию движения объекта. Эта



Рис. 2. Подвиды покадровой анимации.

лекция объединяет в себе сразу несколько принципов: arcs, или «арки», и exaggeration, или «преувеличение». Принцип арок, как и многие другие, связан на выводе, сделанном из наблюдения за окружающим миром: практически ни один объект не движется по прямой, почти любое действие происходит по дуге. Поэтому когда объект следует дугообразной траектории движения, само действие кажется более приближенным к реальности. Другой принцип, который позволяет происходящее на экране сделать более реалистичным, это «преувеличение». За счет того, что некоторые действия гиперболизированы в рамках анимации, конечный продукт лучше транслирует идею автора и выглядит «реалистичным», то есть, по меркам Уолта Диснея, «убедительным» [1, с. 62].

Благодаря объединению этих принципов, студенты учатся концентрироваться одновременно на креативном и эмоциональном аспекте анимации, и на более техническом, копирующем особенности движения из реальной жизни.

Четвертая лекция продолжает тему отображения физических явлений в анимации и является наиболее обширной, охватывающей сразу три принципа анимации: slow in and slow out, или «замедление и ускорение», anticipation, или «предвосхищение», и follow through and overlapping, или «последование и нахлест». Все эти принципы в оригинальном тексте представлены вразброс, но в рамках этой лекции они объединены в большую тему, так как все они косвенно или напрямую затрагивают тему инерции. В вопросе отображения движения нельзя закрыть глаза на законы инерции, но, в отличие от более точного научного подхо-

да с подсчетами и формулами, перед студентами стоит задача лишь создать на экране правдоподобную имитацию жизни. Слишком точное сосредоточение на законах физики может лишь запутать студента и усложнить задачу [2, с. 22].

Предвосхищение как принцип анимации предполагает, что перед тем, как действие произойдет, объекту анимации необходимо набрать достаточную инертную силу для того, чтобы это действие совершить. Перед прыжком следует присесть, и только потом уже прыгнуть. Помимо этого, предвосхищение используется в качестве инструмента управления вниманием зрителя. Дополнительное действие перед началом основного направит взгляд зрителя в нужную точку и просигнализирует о том, что сейчас что-то произойдет. Благодаря этому риск того, что зритель упустит самое главное, снижается.

Если предвосхищение является логичным началом действия, то последование и нахлест являются его логичным завершением. В природе так устроено, что практически ни один из движущихся предметов не останавливается сразу. Чаще всего тело сложного объекта завершает движение «по частям»: сначала останавливается основное тело, а затем дополнительные «конечности», прикрепленные к нему. Так волосы или руки объекта анимации будут иметь собственную траекторию движения, в отличие от основного тела. То, какие части объекта останавливаются позже, диктует привязка этой части к основному объекту.

Замедление и ускорение как принцип также затрагивает начало и окончание движения. В данном случае совет авторов заключается в том, что наиболее

естественно смотрится то действие, которое начинается довольно медленно, постепенно наращивает скорость и завершается постепенным снижением скорости, пока инерция объекта окончательно не сходит на нет. В кадровой анимации это реализуется следующим образом: количество кадров за определенный сегмент маршрута объекта определяет скорость движения объекта. Чем больше кадров используется за один отрезок маршрута, тем медленнее движение. Соответственно, чем меньше кадров, тем движение кажется быстрее (рис. 3). В рамках программы After Effects подобного эффекта можно добиться с помощью инструмента «кривые».

Пятая лекция затрагивает как эргономический, так и эмоциональный аспект анимации. На этот раз принцип *secondary action*, или «вторичное действие», позволяет студентам узнать, как наиболее грамотно вводить дополнительное действие в анимацию, чтобы она не отвлекала от основного действия. Раннее студенты частично сталкивались с подобной задачей в рамках принципа «последование и нахлест», когда им требовалось остановить части объекта так, чтобы движение основного тела объекта

анимации все равно оставалось главным в рамках анимации. Но, помимо этого, вторичное действие используется как способ придания анимации эмоциональной окраски при добавлении элементов, которые сигнализируют бы о настроении и намерениях объекта. Во многих случаях эмоции персонажа сами по себе являются дополнительным действием, но эти знаки также могут быть реализованы не так прямо, например, через язык тела. Сжатый свободный кулак при стуке в дверь можно рассматривать как агрессивный вторичный жест [3].

Шестая лекция одна из наиболее сложных за счет широкого ряда навыков, которых требуют принципы *staging*, или «инсценировка», *timing*, или «время», *appeal*, или «привлекательность», и *solid drawings*, или «стабильный рисунок». Причина, по которой столько принципов анимации объединены сразу в одну тему, заключается в том, что инсценировка по определению затрагивает разные аспекты режиссуры, в том числе время, постановку кадра и дизайн внутрианимационных объектов, с которыми напрямую связаны принципы привлекательности и стабильного рисунка. Перед студентами стоит задача в полной мере

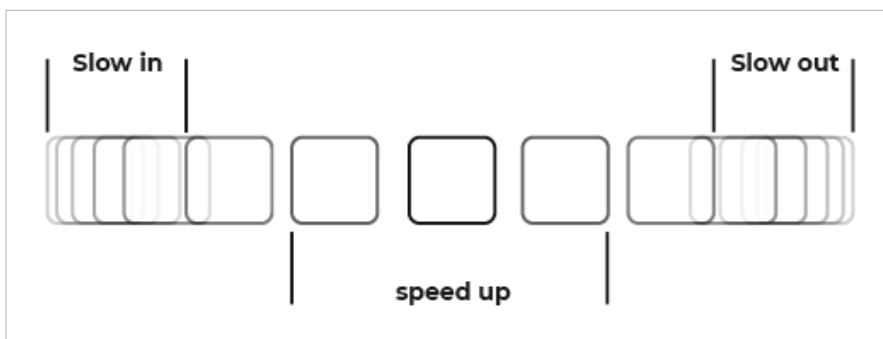


Рис. 3. Сегменты маршрута объекта с соблюдением принципа ускорения и замедления.

научиться контролировать происходящее в кадре и то, какие эмоции оно будет вызывать у зрителя. Для этого предоставляется широкий инструментарий в рамках вышеуказанных принципов.

Суть тайминга и управления временем следующая: действия на экране должны чередоваться таким образом и с такой ритмичностью, с которой зрителю не придется лишней раз отвлекаться и пропускать значимые элементы. Студенты должны научиться корректно выстраивать этот порядок действий, чтобы не запутать зрителя в происходящем.

Позиция и угол камеры задают общую эмоцию сцены. Вид сверху может показать нам ничтожность и крохотность анимируемого объекта перед чем-то большим, а вид снизу — наоборот, показать внушительные масштабы. Крупный план камеры хорошо подходит, когда нужно детально рассмотреть эмоции персонажа или смену мелких деталей. Дальний план лучше подходит для масштабных действий, например, экшн-сцен. Все эти варианты постановки камеры должны стать одним из параметров, которые студенты учитывают при создании анимации.

Схожую роль играет композиция кадра. Помимо практической цели, то есть расположения объектов в рамках кадра так, чтобы зритель мог их четко видеть, композиция кадра, как и угол камеры, может рассказать о социальной динамике, конфликте, намерениях и целях объектов анимации.

Дизайны места действия и объекта анимации тесно взаимосвязаны между собой. Важно продумать, должен ли объект анимации контрастировать с окружающей средой или, наоборот, быть в гармонии с ней. Также дизайн

объекта действия, как описано в принципах привлекательности и стабильного рисунка, должен четко считываться, а сам объект естественно располагаться в этой среде, вне зависимости от того, выбран ли контраст или нюанс в качестве основного средства выразительности при создании среды и объекта.

Это и прочие тонкости взаимодействия всех аспектов режиссуры анимации и их влияние на конечный продукт студенты должны учитывать при выполнении заданий и создании личных проектов в конце семестра.

Как было сказано ранее, 12 принципов анимации, несмотря на то, что были опубликованы около 40 лет назад, прошли проверку временем и все еще сохраняют свою актуальность для тех, кто только начинает заниматься этой дисциплиной. Этот материал отлично подходит для обучения дизайнеров, которые стараются отвечать новым запросам индустрии и вырабатывать соответствующие навыки. Однако, наиболее успешный и эффективный подход — использовать их не как самостоятельный учебный материал, а строить программу на основе переосмысления, обобщения и дополнения классических принципов в соответствии с новыми задачами и используемыми технологиями анимации.

Так построенный курс обучения анимации преподается в Национальном Институте Дизайна в течение двух лет. С его помощью были подготовлены группы студентов, обладающие достаточными навыками для успешного продолжения обучения по программе мультимедиа дизайна. В дальнейшем предполагается расширение курса в соответствии с актуальными запросами и новым опытом преподавания.

Список использованных источников:

1. Thomas, F. The Illusion of Life: Disney Animation / F. Thomas, O. Johnston. — Hyperion, 1995. — 576 p.
2. Gilland, J. Elemental Magic. V. II. The Technique of Special Effects Animation / J. Gilland. — USA, Oxford, Elsevier Inc, 2012. — 315 p.
3. Becker, A. 12 principles of animation (All series) / A. Becker // YouTube. — URL: <https://www.youtube.com/watch?v=uDqjldl4bF4&t=8s> (дата обращения: 10.12.2022).

ПРОБЛЕМЫ НАУЧНЫХ ИССЛЕДОВАНИЙ В ДИЗАЙНЕ НА ПРИМЕРЕ МАГИСТЕРСКИХ И КАНДИДАТСКИХ ДИССЕРТАЦИЙ

PROBLEMS OF RESEARCH IN DESIGN ON THE EXAMPLE OF MASTER'S AND PHD THESES

Аннотация: Усиление научной составляющей высшего учебного заведения и повышение научного уровня выпускников вуза требует особого внимания к подготовке диссертаций в области дизайна — специальности, считающейся прикладной. В статье рассмотрены проблемы и технологии организации научных исследований по специальности «техническая эстетика и дизайн», отмечены особенности оформления магистерских и кандидатских диссертаций.
Ключевые слова: научное исследование, дизайн, диссертация, методология.

Abstract: Strengthening the scientific component of higher education institution and increasing the scientific level of university graduates requires special attention to the preparation of dissertations in the field of design, which is considered to be an applied specialty. The article considers the problems and technologies of scientific research organization in the area of technical aesthetics and design and highlights the peculiarities of master's and candidate's theses.
Keywords: scientific research, design, dissertation, methodology.

Высшая школа является на сегодня оплотом сохранения интеллектуального потенциала общества, укрепления духовных традиций нации, обеспечивает, наряду с передачей знаний молодёжи, воспроизводство научной культуры в следующих поколениях учёных. Высшие учебные заведения способствуют интеграционным процессам науки и образования. Речь идёт прежде всего об усилении научной составляющей высшего учебного заведения, о повышении уровня научной подготовки каждого выпускника вуза, о максимальном

распространении влияния научных школ в социуме [1]. Поэтому актуальной является разработка требований к научным исследованиям в области дизайна и повышение их качества.

Теоретическое осмысление дизайна как научного феномена остаётся недооценённым из-за того, что, несмотря на наличие научного обоснования целостного подхода к проектированию предметно-пространственной среды, чаще всего в основе создания дизайн-проектов лежит принцип адаптации к окружающему миру, который осущест-

вляется либо интуитивно, либо на основе образных ассоциаций. И даже наличие отдельных трудов на тему «научные аспекты дизайна» не решают всех проблем, так как не рассматривают их комплексно [5]. К тому же практика дизайна часто опережает осмысление его теоретических и мировоззренческих позиций, что делает дизайн предметом социокультурного конфликта.

На сегодняшний день существуют некоторые проблемы, отражающиеся на результатах и качестве магистерских и кандидатских диссертаций, которые требуют специального обсуждения. И хотя научный поиск очень напоминает поиск в дизайне — научные исследования и оформление их итогов заметно страдают количеством методологических ошибок.

Одна из причин снижения научной эрудиции и культуры связана с переходом на уровневое образование и в целом снижением объема получаемых знаний, что сказывается на общем уровне подготовки дизайнеров. Уменьшение часов в бакалавриате на дисциплины общепрофессионального цикла, такие как история искусств, история и теория дизайна, проявляется во время написания магистерской диссертации, когда оказывается, что недостаточно времени для осмысления многих теоретических вопросов.

К проблемам научных исследований в дизайне можно отнести и необходимость овладения соискателями ученых степеней методологией искусствоведческого исследования, и проблему правильного раскрытия и формулирования научных результатов. Магистранты и аспиранты не знают фундаментальные труды по искусству и дизайну, в список

использованной литературы попадают случайные и незначительные источники, а существующие требования многих издательств цитировать статьи последних лет приводят к игнорированию крупных научных монографий двадцатилетней давности.

Нежелательным является использование учебников и учебных пособий в списке использованной литературы в кандидатской диссертации. Необходимо давать диссертантам для ознакомления научные труды отечественных исследователей, определивших развитие теории дизайна.

Так, методология исследования дизайн-деятельности сформирована на основе теоретических положений, выработанных Г. Щедровицким, С. Хан-Магомедовым, М. Фёдоровым, В. Сидоренко, Д. Азриканом, Э. Григорьевым, К. Кондратьевой, А. Лаврентьевым, А. Рубиным, Г. Минервиным, Г. Демосфеновой, Е. Жердевым, О. Генисаретским, В. Глазычевым, Л. Перверзевым, В. Пузановым, К. Кантором и др.

Проектная деятельность как часть общечеловеческой культуры изучалась Г. Щедровицким, В. Сидоренко, О. Генисаретским, В. Глазычевым.

Средовому проектированию в контексте проблемы «человек — среда» посвящены труды А. Иконникова, А. Раппапорта, О. Генисаретского, Г. Минервина, В. Нефёдова, А. Ефимова, В. Шимко, А. Тетиора, В. Филина, Ю. Назарова, Н. Барсуковой, С. Михайлова, А. Сазикова.

Вопросам эргодизайна, теории и методологии проектной деятельности посвящены труды Всероссийского научно-исследовательского института

технической эстетики (к большому сожалению, библиотека ВНИИТЭ утрачена).

Комплексный подход к изучению феноменов художественной культуры и дизайна применен В. Тасаловым, Е. Жердевым, А. Грашиным, Н. Барсуковой, Ю. Перовым, Л. Безмоздиным, О. Ивановой, Е. Павловской, В. Самохваловой.

История российского дизайна в социально-культурном контексте времени исследована и представлена Ю. Назаровым.

Известно, что вести научный поиск — значит открывать новое, где большую роль играют интуиция, индивидуальность исследователя, опыт. Также осуществляется и проектный поиск в дизайне. В самом общем виде алгоритм проведения научного исследования и поиска в дизайне включает в себя следующие этапы: «Информация о внешней форме объекта дизайна, его функциональных, эстетических, потребительских свойствах закладывается на этапе предпроектной ситуации (дивергенция); разработка объекта (трансформация) определяет его морфологическую структуру; рациональность формы, целесообразность объекта и экономическая эффективность определяется на заключительной стадии (конвергенция) научных исследований процесса дизайна» [4].

Основным методом анализа явлений и событий, а также произведений искусства и предметов дизайна является «гармонизация». Гармонизацию в дизайне и искусстве надо понимать как упорядочение всего и вся — по цвету, ритмам, массам, объёмам и масштабу, другими словами — как стремление к системе и системности, к согласованности всех

компонентов композиции. Эволюция термина «дизайн» привела к расширению этого понятия, и помимо задач художественно-образной гармонизации вещной среды, в состав родового смысла его деятельности был включен и принцип тотального проектирования. Поэтому неслучайно дизайн отнесли к научной специальности «Искусствоведение. Виды искусств» под названием «техническая эстетика и дизайн».

Известный факт, что дизайн-исследование — это комплексная система теоретических выводов на основе эмпирических данных (наблюдение, эксперимент, обобщение) для создания нового качества: предпроектный анализ, процесс визуализации результатов исследования и получение нового, инновационного продукта.

В научном поиске результатом являются обобщения на типологическом уровне. Методы также схожи: создание исходной базы данных с последующей обработкой и выводами, такими как группировка и классификация, систематизация и визуализация данных, которые могут быть представлены в виде таблиц, графиков, схем, и самое главное — проектных предложений. Таким образом, исследование в дизайне сопровождается сбором материала, его анализом и обобщением с использованием общенаучных методов для разработки дизайн-концепции. Практическая и теоретическая части работы идут параллельно.

Задача статьи — рассмотреть наиболее проблемные разделы в оформлении итогов магистерских и кандидатских диссертаций дизайнеров. Это методы и методология исследования, актуальность и выявление проблемы, формули-

рование названия диссертации, цели и задач, представление результатов и научной новизны.

Методология диссертационного исследования — это общая система методов научного познания, которые использует автор для достижения цели, поставленной в начале работы [3]. Можно сказать, что это инструментальная основа, опираясь на которую соискатель развивает проблему исследования и обеспечивает решение главных задач. Определение методологии — произвольный выбор аспиранта, зачастую трансформирующийся по ходу исследования. Необходимо ориентироваться на методологические «конструкторы», адаптированные к тому материалу, с которым имеет дело исследователь, а также к тем вопросам, которые он решает.

В качестве базового методологического инструмента диссертации могут быть использованы отдельные положения какой-либо научной теории докторов наук в данной области или вся теория в целом [2]. Таким образом реализуется преемственность теоретических знаний, их практическое воплощение и более подробное рассмотрение на конкретных примерах в кандидатских диссертациях. Но в любом случае методологическое знание дизайнера состоит из философских понятий, общенаучных и предметных, и должно включать

в себя понятийный аппарат деятельности, систему дизайн-деятельности и её элементы, а также структуру процесса дизайн-проектирования (рис. 1).

Основные методологические принципы анализа произведения искусства — эстетический, искусствоведческий, культурологический, структурно-семиотический, успешно используются в последнее время и в дизайн-исследованиях, что делает диссертации более глубокими по содержанию, а достигнутые результаты более значительными.

Методы исследования. Выбор подходящих методов проводится на стадии подготовки плана диссертации. Методика исследования — это пошаговый алгоритм этапов работы. Наиболее часто применяемыми методами в дизайн-исследованиях являются системный и формально-стилистический, метод классификации, сравнений, типологический методы — все они используются для анализа объектов дизайна.

Системный подход научных исследований предполагает всесторонний анализ, а значит, использование многих наук и их подчинение методологическим требованиям в дизайне, а также позволяет охватывать максимальное количество факторов при поиске оптимального решения [6]. Он позволяет раскрыть многообразие проявлений изучаемого объекта или явления.



Рис. 1. Методологическое знание дизайнера.

Метод формально-стилистического анализа, один из основных методов искусствознания, применяется для определения визуальных особенностей анализируемых объектов, их морфологических особенностей. Дизайнеру-исследователю необходимо ориентироваться в исторических художественных стилях и жанрах, уметь анализировать стилистические признаки предметов.

Есть мнение, что исторический метод применяется в том случае, если в ходе диссертационного исследования необходимо обращение к историческому контексту, установление некоей хронологии или этапов. Однако это не так. Вне конкретной эпохи исторического контекста никогда не рассматривается ни одно явление в науке, которое, как правило, исследуется в развитии, в исторической перспективе. Любой анализ истории вопроса предполагает применение исторического метода.

Необходимая часть научной работы по дизайну — проектная. В какой-то степени проектный метод заменяет экспериментальные методы. Эксперимент как метод подразумевает изучение того или иного явления в чистом виде и позволяет исследовать свойства объектов исследования как в естественных, так и в экстремальных условиях. Причём эксперимент с целью проверки его результатов может повторяться.

Проектный метод связан с методом моделирования, который заключается в построении модели исследуемого объекта и анализа его свойств на базе построенной модели. Моделирование предполагает изучение структуры, основных свойств, законов развития и взаимодействия с окружающим миром объекта моделирования. Так проектный

метод фактически определяет целостность дизайн-исследования, стадии и порядок его разработки.

Актуальность и выявление проблемы. Как правило, сложность у соискателей вызывают оформление и структурирование научных результатов, они не могут четко формулировать актуальность, цели, задачи, объект и предмет исследования. Это приводит к увеличению временных и трудовых затрат, снижает качество научной работы.

Актуальность — это не только важность, злободневность и значительность выбранной темы для настоящего момента. Это и выявление проблемной ситуации либо в современной проектной практике, либо отсутствие подобных исследований в теории дизайна или искусствознании. Формулирование проблемной ситуации и современного состояния предмета исследования связаны с таким разделом, как степень проработанности темы. Во многих диссертациях она заменяется простым перечислением фамилий авторов, которые так или иначе имеют отношение к теме исследования, что абсолютно неверно. Необходимо показать в данном разделе, как исследовалась тема ранее.

Обозначение проблемы непосредственно подводит к формулировке цели исследования.

Соотнесённость цели и задач исследования научной новизне и выводам. В исследовательской работе должна быть сформулирована цель, отражающая его преимущественную ориентацию. Цель исследования можно представить как предполагаемый итог исследования — какой результат предполагается получить, каким видится этот результат в общих чертах еще до его достижения.

Наиболее типичные цели: определение характеристик явлений, не изученных ранее; выявление взаимосвязи неких явлений; изучение развития явлений; описание нового явления. Ошибкой является использование слов в формулировке цели диссертации: анализ, исследование, проанализировать, изучить, исследовать, так как вся диссертация в целом — это и есть исследование и анализ. Это касается и формулировки темы, и задач работы.

Чтобы достичь цели, необходимо правильно сформулировать задачи исследования. При постановке задач цель как бы «расщепляется» на части. Постановка теоретической цели не исключает возможности решения практических задач, а постановка прикладной цели — получение нового теоретического знания.

Есть две точки зрения в научных кругах о количестве задач в диссертации:

— Задач может быть много, столько, сколько необходимо для раскрытия темы и достижения цели.

— Задач должно быть столько, сколько глав в диссертации.

В любом случае можно утверждать следующее: надо ориентироваться на наличие основных и частных задач. Основные задачи непосредственно вытекают из цели и действительно перекликаются со структурой диссертации и с названиями глав. Частные же задачи

формируются из основных задач, являясь их детализацией.

Фактически задачи исследования — это краткое описание действий для достижения результата, и излагать их надо с применением таких терминов: выявить, обосновать, установить, доказать, разработать. На вопросы поставленных задач как бы отвечает научная новизна, которая является их решением (рис. 2). Выводы имеют отношение к объекту исследования и тоже перекликаются с ним — определяются и формулируются объект и предмет в соответствии с паспортом научной специальности, о чем в автореферате можно упомянуть.

Итоги исследования. Заключительным этапом научного исследования всегда является обобщение и анализ полученных данных, объяснение новых научных фактов, формулирование положений, выводов, практических рекомендаций и предложений. Научный результат — это ответы на вопросы: в чём отличие нового знания от имевшегося, в чём его новизна для науки и полезность для практики?

Одна из распространённых ошибок диссертаций связана с представлением научного результата общими словами, в общем виде, или описанием действий. К примеру, научная новизна представлена следующим образом: разработаны критерии, разработана новая концепция. Необходимо раскрыть



Рис. 2. Схема предметно-логической соотнесённости заявленных и итоговых положений в диссертации.

личный вклад соискателя в решение научной проблемы, представить научную новизну и выводы развернуто: какие критерии, в чём суть концепции, какая систематизация, иначе это не отражает сути научного результата. Очень важно указать сформулированное в лаконичной форме наименование результата, отражающее его существо. Такими терминами могут быть: способ, методика, технология, комплекс, классификация. Например, разработан способ оценки экологической экспертизы в дизайне или предложена авторская систематизация сувенирной продукции на основе их функций.

Важный этап в исследовательской работе — наглядное представление итогов исследования. Результаты могут быть отражены в виде описательных формулировок, цифровых данных, таблиц и схем, любых графических материалов. Данный материал, а также иллюстрации и проектные разработки автора оформляются в виде приложений, однако наиболее важные схемы или таблицы рекомендуется показать и в диссертации, и в автореферате для наглядности.

Оформление. Оформление магистерской и кандидатской диссертаций осуществляется по ГОСТу. Как правило, необходимое количество страниц варьируется в зависимости от исследуемой темы — объём для магистерской работы должен быть не менее 70 страниц и не более 120. Магистерская диссертация иногда становится расширенным продолжением дипломной работы, но отличается от нее глубиной теоретической проработки проблемы и большей научной направленностью. Ее основу составляет разработка целостного концептуального дизайн-про-

екта и, как правило, описание истории вопроса. Выполнение магистерской диссертации решает не столько научные проблемы, сколько служит свидетельством того, что ее автор научился самостоятельно вести научный поиск, изучать и обобщать литературные источники по теме диссертации, систематизировать фактический материал, видеть проблемы дизайна и знать методы и приёмы их решения.

Кандидатская диссертация — это научно-квалификационная работа на соискание степени кандидата наук (в нашем случае — кандидата искусствоведения). Помимо соискания на ученую степень, кандидатская отличается от магистерского проекта необходимостью проведения собственного исследования, требующего серьезного научного подхода. Допустимый объем для гуманитарных исследований составляет 150–200 страниц, не считая приложений.

Автореферат диссертации — это самостоятельный научный жанр, который не должен копировать стиль изложения диссертации. Он должен содержать главные идеи и выводы, здесь необходимо укрупнить итоговые положения и сконцентрироваться на достигнутых результатах, подчеркнуть личный вклад соискателя, описать принципиально новые знания для теории и практики дизайна, отличающиеся от известных и полученные в результате исследования. Как правило, каждый вуз разрабатывает и свои требования к оформлению, которых надо придерживаться соискателю.

Список использованных источников:

1. Барсукова Н.И. Научная школа дизайна / Высшее образование в России. 2010. № 4. С. 87–92.
2. Барсукова Н.И. Средовая парадигма дизайна / Дизайн и архитектура: синтез теории и практики / Сб. науч. тр. VI Межд. научн.-практ. конф. Краснодар, 2022. С. 10–13.
3. Герасимов БН. Методология диссертационного исследования / Международный журнал гуманитарных и специальных наук, 2017.
4. Коваленко И.Н. Алгоритм проведения научных исследований в процессе дизайна / Гуманитарные науки, Ялта, 2015.
5. Медведев В.Ю. Научные аспекты дизайна: сборник статей. СПб.: СПГУТД, 2014. – 212 с.
6. Щедровицкий Г.П. (в соавторстве). Теоретические и методологические исследования в дизайне / Труды ВНИИТЭ. Серия «Техническая эстетика». – Вып. 61. – В 2 ч. – М., 1990.

Буровкина Л.А., ГАОУ ВО «Московский городской педагогический университет»,
Институт культуры и искусств, профессор департамента изобразительного,
декоративного искусств и дизайна

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

Burovkina L.A., State Educational Institution of Higher Professional Education
"Moscow City Pedagogical University", Institute of Culture and Arts, Professor
of Department of Fine, Decorative Arts and Design

Sidorov D.V., Postgraduate student of the Department of Fine, Decorative Arts and
Design, State Educational Institution of Higher Professional Education
"Moscow City Pedagogical University"

ОСОБЕННОСТИ ПРЕПОДАВАНИЯ ПРОФИЛЬНЫХ ДИСЦИПЛИН В ДИЗАЙН-ОБРАЗОВАНИИ СТУДЕНТОВ-БАКАЛАВРОВ

SPECIFIC FEATURES OF TEACHING CORE DISCIPLINES IN UNDERGRADUATE DESIGN EDUCATION

Аннотация: В статье рассматриваются вопросы о необходимости обучения студентов высших учебных заведений, будущих дизайнеров, графическому дизайну. Раскрывается роль занятий графическим дизайном как будущей профессиональной творческой дисциплины, что будет служить мотивацией обучающихся к профессиональной деятельности. Отражены особенности обучения графическому дизайну и важность развития дизайнерского мышления в процессе освоения дисциплины. В статье затрагиваются вопросы о необходимости разработки специализированных образовательных программ с участием опытных дизайнеров-практиков.
Ключевые слова: it-технологии, графический дизайн, дизайн, шрифт, художественно-творческая деятельность, творческое мышление.

Abstract: The paper deals with the necessity of teaching graphic design to students of higher education institutions, future designers. The role of graphic design as a future professional creative discipline, which will motivate students for professional activity, is disclosed. The article reflects the peculiarities of teaching graphic design and the importance of developing design thinking in the process of mastering the discipline. The article raises questions about the necessity of developing specialised educational programmes involving experienced design practitioners.
Keywords: it-technology, graphic design, design, font, artistic-creative activity, creative thinking.

Для того, чтобы можно было говорить о том, какой должна быть система образования в информационном обществе и каким будет или должно быть это общество, необходимо рассмотреть современное состояние происходящих процессов в этом обществе. Глобальные процессы современности, которые действуют в настоящее время и под влиянием которых стремительно меняется мироустройство, сегодня определяют условия жизни и деятельности человека. Общество изменялось всегда, но эти изменения никогда не были так стремительными. Сегодня будущее наступает слишком быстро. Оно практически не оставляет времени на «подумать», проанализировать, адаптироваться в современном обществе. Это — вызов времени, в котором других вариантов нет. Необходимо встраиваться в этот стремительный поток.

Если говорить о новых возможностях человека в информационном обществе, то они, как показывает время, значительны. Это колоссальная экономика социального времени, которая достигается за счет новых видов информационных коммуникаций. Уже сегодня качество жизни многие люди оценивают по своей возможности использовать современные информационные ресурсы.

В современном информационном обществе одной из принципиально новых возможностей для человека является открытое образование. Сегодня даже люди старшего возраста успешно осваивают творческие it-технологии. Это говорит о том, что человек может получать образование в течение всей своей жизни, независимо от места своего проживания и своей мобильности.

В информационном обществе создаются новые возможности для реше-

ния проблем занятости человека, в том числе для людей с ограниченной мобильностью.

Современные информационные технологии создают возможность для развития интеллекта человека и его творческих способностей, в том числе в области дизайна. Сегодня в информационном обществе именно эти качества являются наиболее ценными и наиболее востребованными.

«Очевидно, что творческий процесс с помощью it-технологий коснулся жизни всех людей. Сегодня каждый продукт питания, бытовых товаров, канцелярии и пр. имеют изображения, созданные с помощью компьютера. Картинки нанесены на упаковку, этикетку, флаер и пр. Наряду с этим, цифровому творчеству отводится центральная роль в индустрии кино, игр и анимации» [10, с. 948].

В условиях стремительного развития информационных технологий задача педагогического сообщества — построить процесс обучения студентов дизайну для успешного развития способности планировать и реализовывать творческие замыслы, оптимально решать учебные проблемные ситуации.

В данной статье мы рассматриваем графический дизайн и как художественно-проектную деятельность по созданию гармоничной и эффективной визуально-коммуникационной среды, и как форму визуальной коммуникации с использованием текста, изображений или продвижения сообщения для представления информации [14]. Для овладения основами графического дизайна необходимо изучение шрифтов, может быть, краткой истории возникновения, начиная с времен палеолита, когда первобытный человек наносил

на скалы символические знаки, и кончая современными книжными шрифтами. Ведь изменения эти поистине огромны: от конкретного рисунка к абстрактной букве, от наскальных росписей до современных цифровых технологий. Теоретическое осмысление этой истории возможно только сейчас, когда на помощь пришли точные методы теории информации, теории знаков и других дисциплин. Но «есть представления, что на подобных занятиях невозможно дать навыки профессии графического дизайнера, убрать страхи и сомнения, познакомить учащегося с требованиями вуза, развить мотивацию и показать, как правильно учиться самостоятельно. Особенно это касается графического дизайна» [1, с. 296].

Так в 2020 году в Национальном институте дизайна было принято решение модернизировать программу по дисциплине «Шрифт». Необходимо было учитывать современные условия обучения в рамках программы бакалавриата. Как показывает практика, что «все тренды в графическом дизайне, основанные на компьютерных эффектах, живут недолго, и мода на них проходит очень быстро» [7, с. 78–85].

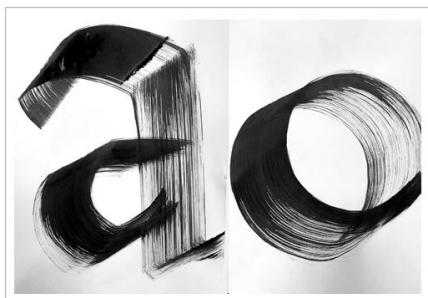
Поэтому при составлении обучающих программ в Национальном институ-

те дизайна уделяется особое внимание не только изучению современных компьютерных технологий, а также непременно основ графического дизайна и связанных с ним традиционных терминов.

В качестве участников эксперимента выступали студенты 1-го курса, не имеющие специальной подготовки по дисциплине «Шрифт». Эксперимент проводился применительно ко всем группам 1-го курса направления «Графический дизайн» и оценивался в сравнении с предыдущими годами обучения, где обучение строилось на основании начального этапа классического курса, рассчитанного на более длительный срок. Специалист в области графического и шрифтового дизайна Александра Королькова пишет: «В Полиграфе был двухгодичный основной курс, а дальше кто хотел, тот пошёл в Шрифтовую мастерскую» [11].

Одна из задач, поставленная преподавателям, предполагала объяснить студентам сложные термины в рамках ограниченного количества выделенных часов. Для выполнения данной задачи было предложено решение внедрить ряд нестандартных практических упражнений, позволяющих воспринимать информацию эмпирическим методом. Упражнения учащиеся должны были выполнять во время аудиторных занятий в присутствии пе-

Рис. 1. Гранникова Ольга. Группа 1ГК2. 2021–2025 год обучения.
Рис. 2. Харламова Анастасия. Группа 1ГК2. 2021–2025 год обучения.



дагога, который вносил комментарии в процессе выполнения задания.

Для понимания образования формы «дуктальных» шрифтов было предложено ввести ограничение амплитуды движения руки с помощью выбранного формата А4 (210 x 297 мм) и инструмента в виде поролоновой губки для мытья посуды (93 x 63 x 30 мм). Данное упражнение помогло эмпирически выявить такие особенности дуктальных шрифтов как «каллиграфический излом» и наклон «круглых» знаков (рис. 1–2).

Дуктальные шрифты – это «шрифты, форма которых образована процессом последовательного написания на мягком материале (папирусе, пергамене, бумаге, шелке и др.) с помощью пишущего инструмента (тростникового, птичьего или стального пера, кисти, стилуса). Дукт письма во многом определяет форму отдельных букв и всего шрифта в целом. Понятие каллиграфии практически целиком связано с дуктальными шрифтами» [12].

Для объяснения понятия «глиптальный» нужно обратиться к греческому корню *Glyptos* – вырезанный. Это шрифты, форма которых образована процессом вырезания букв из металла или другого твердого материала. Они получили широкое распространение после изобретения в Европе набора подвижных литер и книгопечатания. Условно к этой

категории можно причислить также рисованные шрифты [13]. Было предложено вырезать шрифтовой знак на бруске пластилина как на доступном материале. В данном случае эмпирическим методом доносилось не только понятие термина «глиптальный», но и понятие термина «кегель» (площадка для гравировки шрифтового знака, рис. 3).



Рис. 3. Храпчикова Анастасия. Группа 1Г4. 2020–2024 год обучения.

Чтобы дать понимание про формообразование «брусковых» шрифтов («Брусковые шрифты – это шрифты с засечками, но без контраста: горизонтальные и вертикальные штрихи в них примерно одной толщины. Первые брусковые шрифты появились в Англии в начале XIX века. Это были жирные выразительные шрифты, их использовали в рекламе для привлечения внимания. Сейчас брусковые шрифты можно на-



Рис. 4. Капустина Оксана. Группа 1ГМ2. 2021–2025 год обучения.

Рис. 5. Афонина Алина. Группа 1ГК2. 2021–2025 год обучения.



звать универсальными, среди них много текстовых» [15] шрифтов, где основным отличительным признаком является равная толщина штриха и засечки), было предложено сложить букву из бумажной полосы. (Рис. 4–5).

В качестве мотивации и для развития навыков ответственности за выполненный дизайн студентам было предложено, основываясь на полученном опыте, составить шрифтовую композицию и перенести её в материале на физический носитель: футболку или сумку (рис. 6–7).

В рамках проведенного курса по дисциплине «Шрифт» удалось в короткие сроки донести основы и связанные с ними традиционные термины, необходимые для дальнейшей успешной работы по предметам «Типографика» и «Проектирование».

В помощь студентам, педагогам дополнительного образования, учителям изобразительного искусства мы проанализировали следующие сайты.

– <http://nsportal.ru/nachalnaya-shkola/izo/rabochaya-programma-po-izo-avt-nemenskiy> — Социальная сеть работников образования. Удобный интерфейс: деление материала по обра-

зовательным учреждениям и возрасту (детский сад, начальная школа, средняя и старшая школа, вуз, образование в целом и в регионах). Имеются группы, параллельные сайты, форумы, фотоальбомы. Ссылки на разделы по другим предметам (удобно для прослеживания межпредметных связей). Хорошее цветовое оформление. Отсутствие рекламы.

– <http://shteltn.ucoz.ru> — Сайт учителя изобразительного искусства. Интерфейс удобный, но визуальное оформление неприятное. Сайт интересен делением тем: для учителей, учеников и родителей. Много видеопрезентаций. На форуме есть интересная и полезная информация для учителей о планировании уроков, конкурсах для детей. Также полезными будут советы для учителей ИЗО о том, как подготовить презентации.

– <http://artteodor.blogspot.com> — Изобразительное искусство Art Teacher. Блог учителей изобразительного искусства, для учеников и родителей. Есть фото и видеопрезентации с уроков ИЗО на различные необычные темы. Присутствуют ссылки на сайты других учителей ИЗО.

– <http://www.openclass.ru/wiki-pages/50648> — Страничка учителя изобразительного искусства. Сетевые образовательные сообщества. Удобный интерфейс и визуальное оформление, отсутствие рекламы. Информация по различным школьным предметам, в том числе ИЗО.

Опрос среди студентов курса подтвердил эффективность данного метода и развития творческой активности в рамках выполнения задания по применению выполненных шрифтовых композиций для оформления сувенирной продукции.

Обучение дизайну показывает положительное влияние на уровень творческого и профессионального становления будущего дизайнера.

Список использованных источников:

1. Афанасьев, В.В. Графический дизайн в системе дополнительного образования школьников как средство мотивации к художественно-творческой деятельности / В.В. Афанасьев и др. // *Bulletin of the International Centre of Art and Education*. 2021. — № 5. — С. 292–305.
2. Буровкина, Л.А. Интерактивные технологии на уроках изобразительного искусства как средство активизации творческой деятельности обучающихся в процессе выполнения тематической композиции / Л.А. Буровкина и др. // *Педагогический журнал*. 2017. Т. 7. — № 6А. — С. 88–95.
3. Ганова, Т.В. Современные тенденции и практики художественного образования / Т.В. Ганова и др. // *Bulletin of the International Centre of Art and Education*. 2022. — № 2. — С. 7–19.
4. Прищепа А.А. Методическое обеспечение интенсивных образовательных программ по архитектуре и дизайну для старших школьников / А.А. Прищепа и др. // *Антропологическая дидактика и воспитание*. 2022, Том 5, — № 4. — С. 121–133.
5. Романова, Л.Н. Применение цифровых технологий и информационной графики в процессе преподавания пропедевтики и проектирования студентам-дизайнерам / Л.Н. Романова и др. // *Современная наука: актуальные проблемы теории и практики*. Гуманитарные науки. 2021. — № 1. — С. 123–127.
6. Сайков, Б.П. Организация информационного пространства образовательного учреждения: практическое руководство / Б.П. Сайков. — М.: Бином. Лаб. знаний, 2005. — 406 с.: ил.
7. Солтан, 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. 78–85.
8. Терехова, Е.С. Информационные технологии как системный элемент подготовки будущих дизайнеров / Е.С. Терехова // *Bulletin of the International Centre of Art and Education*. 2021. — № 4. — С. 445–457.
9. Уткина, И.В. Влияние современных тенденций в сфере дизайна на процесс под-

готовки высококвалифицированных специалистов / И.В. Уткина и др. // Искусство и образование. 2022. — № 3(137). — С. 159–167.

10. Ярославцева, К.О. Освоение it-технологий людьми старшего возраста как средство мотивации и развития творчества / К.О. Ярославцева и др. // Образовательная парадигма современной творческой педагогики. Сборник статей. В 3-х частях. Под общей редакцией С.М. Низамутдиновой. — М.: УЦ Перспектива, 2022. — С. 946–952.

11. <https://typejournal.ru/articles/Korolkova-Interview> (дата обращения 05.05.2023).

12. <https://info.paratype.ru/glossary/%D0%B4%D1%83%D0%BA%D1%82-ductus> (дата обращения 05.05.2023).

13. <https://info.paratype.ru/glossary/%D0%B3%D0%BB%D0%B0%D0%B7-eye> (дата обращения 05.05.2023).

14. ru.wikipedia.org (дата обращения 05.05.2023).

15. <https://info.paratype.ru/glossary/%D0%B1%D1%80%D1%83%D1%81%D0%BA%D0%BE%D0%B2%D1%8B%D0%B5-%D1%88%D1%80%D0%B8%D1%84%D1%82%D1%8B-slab-serif-fonts> (дата обращения 05.05.2023).

Ван Юйси, аспирантка, Российский государственный университет
им. А.Н. Косыгина.

Лю Фан, аспирант, Российский государственный университет им. А.Н. Косыгина.

Wang Yuxi, Postgraduate student of Russian State University named after A.N. Kosygin.

Liu Fang, Postgraduate student of Russian State University named after A.N. Kosygin.

МОДЕЛЬ ПОДГОТОВКИ СПЕЦИАЛИСТОВ В ОБЛАСТИ ДИЗАЙНА В КИТАЙСКИХ ВЫСШИХ УЧЕБНЫХ ЗАВЕДЕНИЯХ В УСЛОВИЯХ ЦИФРОВОЙ ЭПОХИ

SPECIFIC FEATURES OF TEACHING CORE DISCIPLINES IN UNDERGRADUATE DESIGN EDUCATION

Аннотация: Постоянное обновление и широкое применение цифровых технологий породили новую цифровую эпоху, которая привнесла инновации в область дизайна в отношении дизайн-мышления, инструментов и методов.

Это изменение предвдвляет новые требования к созданию курсов для специальностей по дизайну в высшем образовании.

Ключевые слова: цифровая эпоха, профессия дизайнера, творческий талант, дизайнерское мышление, инновации.

Abstract: The constant innovation and widespread use of digital technology has given rise to a new digital age, which has brought innovation to the field of design in terms of design thinking, tools and methods. This change places new demands on the course design of design programmes in higher education.

Keywords: digital age, design profession, creative talent, design thinking, innovation.

Век назад развитие промышленной революции породило множество проблем, которые традиционные отрасли не могли решить, что способствовало слиянию искусства и науки, рождению Баухауса и дисциплины дизайна; век спустя развитие цифровых технологий также породило множество проблем, которые традиционные области и традиционные модели не могут решить,

требуя комплексных кадров и инновационных решений [1].

Широкое применение цифровых технологий породило новую цифровую эпоху, характеризующуюся расширением применения цифровых технологий в производстве, жизни, экономике, обществе, науке, культуре, образовании, национальной обороне и других областях с достижением значительных

результатов. Под влиянием цифровой основы способы создания, формы выражения и средства распространения традиционного искусства претерпели коренные изменения, границы искусства постепенно становятся размытыми. Широкое применение науки и техники и глубокое внедрение цифровых информационных технологий значительно изменили способы познания искусства людьми, а пути достижения визуального эффекта красоты стали более разнообразными.

Сегодня дизайн и дизайн-мышление все более широко встраиваются в различные области экономики и социальной жизни. Дизайн прошел путь от декоративного искусства к формированию и определению промышленных продуктов, затем к участию в стратегическом принятии решений. Его границы и определение претерпели существенные изменения, а характеристики личности дизайнера и его социальная ответственность также изменились. Переосмысление объекта дизайна, перестройка методологии дизайна и установление принципов дизайна являются основой для постоянного прогресса в образовании в дизайне и неизбежным путем. Традиционный способ образования, основанный на передаче знаний, сталкивается с вызовами, а подготовка комплексных кадров по дизайну в будущем становится новой целью и новой отправной точкой для глобального образования по дизайну.

Специфика дисциплины «дизайн» в цифровую эпоху. С развитием цифровых технологий дизайн проходит многомерную цифровую трансформацию. Объекты дизайна становятся многоговыми, сервисный компонент

и организационная структура дизайна расширяются. Продукты в цифровой культурной индустрии переходят от товарной культуры к опытной культуре, что приводит к созданию новых экономических моделей, которые объединяют инновационность, художественность и экономическую эффективность.

Подготовка специалистов по дизайну в цифровую эпоху включает в себя развитие цифрового мышления и способности к цифровому инновационному дизайну, которое основывается на правильном теоретическом руководстве и постоянно улучшается на практике, отражая требование тесного сочетания теории и практики; необходимо понимать научность и обоснованность инноваций, а также соответствовать чувствам и душе человека, отражая научность и художественность [2]. В цифровую эпоху специальность по дизайну должна удовлетворять новые потребности общества и подготавливать специалистов с комплексными навыками через новую систему курсов и методы.

Построение модели подготовки кадров по дизайну в цифровую эпоху. В цифровую эпоху переосмысление объекта дизайна, перестройка методологии дизайна и установление принципов дизайна являются основой для постоянного прогресса в образовании по дизайну и неизбежным путем. Китайский ученый Чжу Лэгэн считает, что «в будущем искусство будет двигаться в сторону междисциплинарности и интеграции, где исполнительское искусство, живопись, скульптура, медиа-искусство, физическое искусство, виртуальное искусство и другие формы будут объединены в новое искусственное поле» [3].

С начала 21-го века, с соударением и пересечением знаний различных дисциплин, многие университеты в Китае начали использовать свои преимущества в обучении. Комплексные университеты начали пробовать включать в специальность по дизайну междисциплинарные курсы, такие как эргономика, менеджмент, потребительская психология, туризм, экологическое поведение, экономика, компьютерные технологии, социология и другие, чтобы способствовать всестороннему развитию профессий в области дизайна окружающей среды, дизайна интерьера, дизайна промышленных продуктов, дизайна упаковки, управления дизайном и других [4].

Центральная художественная академия Китая в 2015 году первой начала реформу обучения по специальности «дизайн»: оптимизация и интеграция структуры модели подготовки кадров по дизайну, устранение барьеров между специальностями, внедрение открытой системы, акцент на интеграционном развитии между специальностями. В обучении бакалавров применяется модель «1 + 2: 3 + 4», то есть двухсегментная структура учебного процесса в первом и втором курсах университета. На первом и втором курсах изучаются базовые курсы по специальности, включая язык и средства, инструменты и методы, технологии и окружающую среду, историю и теорию. Курс комплексного дизайна на третьем курсе развивает комплексные способности дизайна у студентов и тесно связан с выпускным проектом на четвертом курсе университета.

Двухсегментная структура учебного процесса отвечает за преподавание и управление общеобразовательными курсами, теоретическими курсами

по специальности, базовыми курсами по специальности, курсами по профессиональному дизайну и комплексными курсами по дизайну. Формируется структура курсов из трех типов: обязательных, ограниченно выбираемых и выбираемых, увеличивается доля передовых научно-технических и гуманитарных общеобразовательных курсов, чтобы студенты могли одновременно развивать базовые профессиональные навыки, углубленные курсы по специальности и исследовательские темы.

Реформа курсов по специальности дизайна принесла значительные результаты для обучения дизайну в Центральной художественной академии Китая. В апреле 2023 года Центральная художественная академия Китая провела международный образовательный форум «Будущее» 2023 года (рис. 1) и одновременно провела выставку курсов и проектов по искусству и дизайну. Из выставленных работ видно, что с быстрым развитием информатизации, сетевизации, цифровизации и искусственного интеллекта объекты, на которые обращает внимание дизайн, становятся все более широкими, информационный дизайн, взаимодействие, включая интеллектуальный дизайн, экологический дизайн, дизайн



Рис. 1 Выставка «Серия будущего — экопроект видения», Центральная академия художеств, Китай, 2023 г.

услуг и другие новые области постоянно развиваются.

Художественная академия Китая в 2018 году основала Институт инновационного дизайна, который предлагает инновационный дизайн с высокой степенью интеграции «искусства, науки и бизнеса» и открывает три специальности: искусство и наука, промышленный дизайн и цифровое медиа-искусство.

Обучение бакалавров в институте состоит из двух лет изучения профессиональных знаний и двух лет обучения в научно-исследовательском институте (таблица 1). Институт создал семь основных научно-исследовательских институтов: «Инновации в дизайне китайских иероглифов», «Исследование дизайна приложений для государственных служб», «Общество и стратегия»,

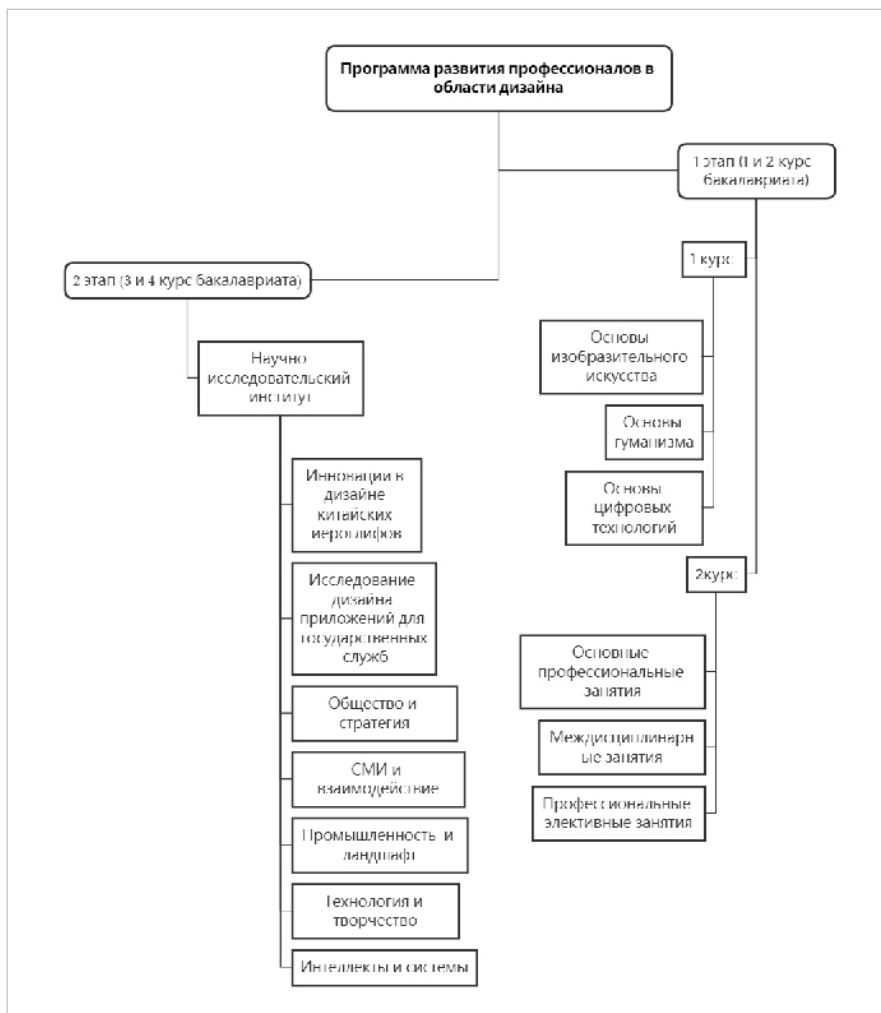


Таблица 1. Программа развития профессионалов в области дизайна.

«Средства массовой информации и взаимодействие», «Промышленность и ландшафт», «Технологии и творчество», «Интеллект и системы» вместо традиционных учебных подразделений в форме факультетов.

На первом курсе используется система смешанных классов, где студенты разных специальностей полностью интегрируются и состоят из основных курсов по формообразованию, гуманитарным наукам и цифровым технологиям. Курсы на втором курсе открываются в соответствии с областями исследований, знаниями и необходимыми навыками по специальности, включая ядерные курсы по специальности, междисциплинарные курсы и выбираемые курсы по специальности, используя самостоятельный выбор курсов. На третьем и четвертом курсах, опираясь на научно-исследовательский институт, связывается «учеба — исследование — производство» через научно-исследовательский институт, используя такие учебные методы, как профессиональная практика и проектная система для реализации учебной системы познания, эксперимента и прогнозирования.

Выводы. Новые технологии оказывают огромное влияние на традиционные производственные процессы дизайна, способствуя революционным реформам и инновациям в традиционном дизайне. Формы выражения дизайна тесно связаны с эволюцией и развитием технологий, и с приходом эры цифровых СМИ объекты, функции и отрасли дизайна сталкиваются с полной трансформацией. Цифровые медиатехнологии как новая производительная сила и производственные отношения значительно

усиливают силу распространения информации и обратной связи, тем самым способствуя инновациям в традиционной отрасли дизайна. Современные инновации в дизайне должны контролировать новое направление развития дизайна на основе цифровой среды и закономерностей развития технологий, корректировать пути и стратегии инноваций в дизайне, чтобы способствовать интеграции цифровых СМИ и дизайна.

Пересечение и интеграция дисциплин являются наиболее яркими аспектами реформы дизайнерского образования. Дизайнеры должны обладать многопрофильным системным мышлением и уметь интегрировать ресурсы на практике, а также иметь понимание концепции дизайна, которая включает все элементы общества, экономики, культуры и человеческой природы. В общем, ключевым фактором инновационного развития в области дизайнерского образования является кросс-дисциплинарная интеграция в учебном процессе. Через эффективное проектирование и реформирование курсов дизайнерской дисциплины будут созданы новые типы художественных специалистов, способных пересекать границы исследования. Традиционные специализации, такие как окружающая среда, дизайн продуктов, визуальная коммуникация, мода и текстиль, будут реструктурированы новыми способами интеграции на платформах новых приложений, которые объединят искусство и технологию, цифровые технологии и жизнь, интерактивность и медиа, и дадут новую жизнь дизайну в сфере инноваций.

Список использованных источников

1. Гао К. 2022 Международная конференция Цинхуа по образованию в области искусства и дизайна / Новости Китая. — Режим доступа: https://k.sina.cn/article_1784473157_6a5ce64502002ngt1.html?from=edu.
2. Чжоу Ли. Построение модели выращивания инновационных талантов в области дизайна в цифровую эпоху / Ли Чжоу. — Прогресс в текстильной науке и технике, 2022. — 62 с.
4. Го Сяо. Чжу Лэкэн: энергичное продвижение строительства «нового искусства и технологии» / Сяо Го. Лэкэн Чжу. Художественное образование, 2022.04. — 15 с.
5. Сюн Цинхуа. Трансграничность и интеграция: изучение режима обучения дисциплинам дизайна в контексте новых либеральных искусств / Цинхуа Сюн. Исследования в области художественного образования. 2022. №14. — 140 с.
6. Цай Синьюань. Разнообразие и интеграция: исследование трансформации и инновационного пути дизайна в эпоху цифровых медиа / Новости Пенг Пэна. — Режим доступа: https://www.thepaper.cn/newsDetail_forward_11877961.

Герасимова С.Б., доцент «Техническая эстетика и дизайн»,
доцент Национального Института Дизайна
Gerasimova S.B., Associate Professor of Technical Aesthetics and Design
Associate Professor at the National Design Institute

РОЛЬ НЕЙРОСЕТЕЙ В ПРОЦЕССЕ ОБУЧЕНИЯ СТУДЕНТОВ-ДИЗАЙНЕРОВ

THE ROLE OF NEURAL NETWORKS IN THE LEARNING PROCESS DESIGN STUDENTS

Аннотация: Рассматривается роль современных нейросетей в процессе обучения студентов-дизайнеров. Предлагается определить место нейросетей в учебных практических программах, оценить необходимость использования, а также возможные риски и недостатки.

Ключевые слова: нейросеть, нейронная сеть, технологии, запрос, варианты решений, культура использования, стилиобразование, идентификация, примеры работ студентов, уникальный код.

Abstract: The paper deals with the role of modern neural networks in the learning process of design students. It is proposed to determine the place of neural networks in educational practice programmes, assess the necessity of their use, as well as possible risks and drawbacks.

Keywords: neural network, neural network, technology, query, solution options, usage culture, styling, identification, examples of student work, unique code.

В 1943 году Уоррен Мак-Каллок и Уолтер Питтс впервые предложили математическую модель нейрона, а уже в конце 50-х Фрэнк Розенблатт представил перцептрон (или иначе «перцептрон»). Именно перцептрон можно назвать первой практической реализацией нейросети [1].

Прямо после этого и в дальнейшем нейросети стремительно развивались, со временем появлялось все большее количество многоуровневых сетей.

В настоящий момент наблюдается подлинный бум машинных сетей, они выходят на принципиально иной, новый уровень, так как их активно используют не только разработчики, но и пользователи.

Искусственные нейросети являются электронными моделями нейронной структуры мозга.

Неповторимое совершенство такого до сих пор не до конца изученного объекта, как человеческий мозг, включает в себя целый ряд качеств, отсутствующих в современных компьютерах с архитектурой фон Неймана.

К таким качествам относятся: способность к обучению и обобщению; ассоциативность и адаптивность; толерантность к ошибкам; параллельность работы. Однако множество проблем, не поддающихся решению традиционными компьютерами, могут быть эффективно решены с помощью нейросетей.

Нейросети способны выполнить сложные задачи и в сфере дизайна. Рассмотрим использование нейросетей как помощника студента-дизайнера в решении поставленных перед ним задач. При этом для получения наилучшего результата нейросети студенту важно все же не абсолютизировать роль нейросети и понимать, что они не работают без участия человека и являются только помощниками, а не непрекращаемыми «поводырями» человека.

Чтобы подготовить профессиональных специалистов в области дизайна любого профиля, нужно сформировать соответствующую культуру пользования и определить роль нейросетей в процессе обучения.

Рассмотрим некоторые варианты задач, поставленных студентом-дизайнером в нейросети в таблице.

Это только часть поставленных задач, в реальности их, конечно, намного больше.

Нужно правильно сформировать запрос («промт»), уметь предельно четко обозначить поставленную задачу —

это самое сложное для студента, не работавшего ранее с искусственным интеллектом.

Необходимо освоение пропедевтических предметов. Чем больше и лучше студент освоил, тем точнее будет его понимание, что именно запросить, а также он сможет идентифицировать предложенные нейросетью варианты.

Речь идет о дисциплинах, которые дают навыки, изучая работы художников, архитекторов, историю искусства, изучающие основные композиционные приемы и схемы:

- стилеобразование (изучение стилей и направлений в искусстве и дизайне),
- рисунок и скетчи (рисунки и наброски с натуры),
- живопись (цветоведение и рисование с натуры),
- композиция (формальная, фронтальная, объемная и объемно-пространственная),
- история искусств,
- формообразование (работа с прототипами и источниками, макетирование, пластическое моделирование формы).

Задание	Описание
Иллюстрация концепции	Мудборд или визуализация
Логотип или маскот	Генерация идей из полученных с доработкой
Создание орнамента, патерной графики	Фон для сайта, банера и т.д.
Проектные идеи	Референсы для получения вариантов в выбранной стилистике
Промежуточные варианты (эскизы)	Эскиз выбранной концепции. Получение других вариантов в различных стилистиках
Анимированное изображение	Анимирование любого изображения
Архитектура	Получение концепции
Генерация набросков	Получение в определенной стилистике графического контента

— проектирование (создание проекта, выполненного вручную, при помощи компьютерных специализированных программ двух- или трехмерной графики).

Есть и практические советы для формирования более правильного запроса («промта»). Например, запрос может быть набран на английском языке, состоять из прилагательных и глаголов, добавляться конкретные данные относительно объекта, расположения камер, освещении и т. д. Также можно указать точное количество объектов, определенную стилистику. В этом случае нет необходимости кратко формулировать запрос, пусть он будет содержать больше информации о желаемом результате.

Именно в процессе обучения у студентов есть возможность получить определенные знания в области дизайна, в том числе научиться использовать нейронные сети для получения наибольшего количества вариантов.

Культура использования нейросетей в процессе обучения студентов заключается прежде всего в формировании понимания у студентов, как правильно составить запрос на желаемый результат и найти идеально правильный период обращения к помощи нейросетей.

На мой взгляд, практический процесс обучения может модулироваться следующим образом:

- постановка задачи и цели курса обучения,
- подготовка эскизов,
- выбор эскиза, наиболее соответствующего поставленной задаче,
- формирование запроса,
- получение готового уникального решения (решений) нейросетью,
- выбор лучшего варианта для продолжения работы,

— работа с полученным вариантом (дополнения, изменения и другое).

Роль нейросети может быть только в помощь студенту-дизайнеру в учебной программе в процессе ее освоения. Если рассчитывать, что студент — будущий дизайнер сможет быстро и качественно создавать проекты для заказчика, то нейросети позволяют дать ему множество идей, которые можно воплотить. При стремительном развитии нейросетей не нужно забывать и об ошибках или недочетах, которые могут возникать при получении результатов запросов, и это связано не только с неверно введенным запросом, но и правильностью закладки материала в банк данных нейросети. Они должны быть достоверны, одобрены специалистами в различных направлениях науки и техники, культуры, просвещения, а также должна быть проверена достоверность материала, который загружается в качестве источника самим запрашиваемым.

Технический прогресс не стоит на месте и всё больше места занимает в жизни человека. Если раньше невозможно было представить использование компьютерных технологий в образовании, то сейчас всё совершенно наоборот: компьютеры и программное обеспечение являются неотъемлемой частью современной методики образования. Каждый день происходят новые открытия, усовершенствование старых систем [2].

Считаю, что искусственный интеллект может стать важным и незаменимым помощником дизайнеру, умелым инструментом, но не может и не должен заменить собой самостоятельное и свободное человеческое мышление.

Список использованных источников:

1. Очень краткая история нейросетей: от разработок 20-го века до ChatGPT <https://vc.ru/u/185962-andrey-gercen>
2. Пичужкина, Д.Ю. Искусственный интеллект: возможности в системе образования / Д.Ю. Пичужкина, Е.С. Смекалова, И.И. Сулима // Наука и образование: новое время. — 2019. — No 1(30). — С. 619-623. — <https://elibrary.ru/item.asp?id=37106434>
3. Кириченко А. Основы теории искусственных нейронных сетей, 2020, 64 с.

Каттини Х., аспирант, Дамасский университет, Сирия
Kattini Kh., postgraduate student, Damascus University, Syria
Научный руководитель: Худейр Р., д-р промышленного дизайна, профессор
кафедры «Интерьерная архитектура», Дамасский университет, Сирия
Scientific supervisor: Dr. Khoudeir R., PhD in Industrial Design, Professor of the department
Interior architecture, Damascus University, Syria

ПОСТРОЕНИЕ НОВЫХ ПРИНЦИПОВ СРЕДОВОГО ДИЗАЙНА НА ОСНОВЕ ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ ПСИХОЛОГИИ

BUILDING NEW PRINCIPLES OF ENVIRONMENTAL DESIGN BASED ON EDUCATIONAL PSYCHOLOGY DESIGN STUDENTS

Аннотация: Продвижение образования является важным фактором развития любого общества. Для того, чтобы учащиеся могли полностью раскрыть свои потенциалы, необходимо, чтобы здания были спроектированы таким образом, чтобы способствовать созданию атмосферы обучения и успеха. Для достижения этой цели необходимо учитывать современные теории образовательной психологии, которые объясняют естественные методы обучения школьников. Понимая эти теории и то, как они используются в образовательных средствах для детей, можно разработать архитектурные принципы, которые будут служить процессу проектирования среды базового образования. В этой статье рассматривается концепция образовательной психологии, ее теории и то, как их можно использовать для создания интерьеров школ базового уровня образования, особенно в первом цикле.
Ключевые слова: образовательная психология, дизайн учебной аудитории, творчество, образовательные среды.

Abstract: The advancement of education is an important factor for the development of any society. In order for students to reach their full potential, it is necessary to have buildings designed to foster an environment of learning and success. In order to achieve this goal, it is important to stay up to date with current educational psychology theories that explain natural learning methods for children. By understanding these theories and how they are used in educational products for children, it is possible to develop architectural principles to serve the design process of basic education environments. This article will examine the concept of educational psychology, its theories, and how it can be leveraged to create the interiors of basic education schools, specifically in the first cycle.
Keywords: educational psychology, classroom design, creativity, educational environments.

Вступление. Классные комнаты традиционного типа часто проектируются так, чтобы отдавать предпочтение преподаванию, уделяя недостаточно

внимания физической среде или потребностям учащихся. Это может создать такую образовательную среду, которая не способствует развитию талан-

тов, интересов и потенциала детей. Психология образования может играть ключевую роль в проектировании образовательной среды, поскольку она помогает выявить потребности учащихся и способы, с помощью которых их обучение может быть улучшено.

Педагогическая психология может послужить пониманию влияния дизайна классной комнаты на обучение и поведение учащихся. Это также может помочь определить потенциальные дизайнерские решения, которые могут сделать класс более благоприятным для обучения. Например, исследования в области педагогической психологии могут дать представление о факторах, влияющих на обучение и поведение учащихся, таких как размер и расположение классной комнаты, освещение и использование технологий. Эта информация может быть использована для создания классных комнат, спроектированных таким образом, чтобы максимально увеличить объем обучения, а также создать комфортную и привлекательную среду для учащихся.

Кроме того, педагогическая психология может быть использована для понимания того, как различные конструкции классных комнат могут влиять на динамику классной комнаты. Это может быть особенно важно при создании среды, способствующей сотрудничеству и творчеству среди студентов. Это также может помочь определить стратегии создания классной комнаты, которая была бы гостеприимной и поддерживающей учащихся с различными стилями обучения и потребностями. Более того, это может помочь в разработке образовательной среды, адаптированной к конкретным

потребностям учащихся и предполагающей создание пространств, предоставляющих соответствующие ресурсы и инструменты, позволяющие учащимся заниматься осмысленным обучением. Понимая потребности учащихся, психология образования может дать представление о видах деятельности, которые могут быть использованы для проектирования образовательной среды в школах.

Теоретические основы психологии образования. С позиции научной терминологии, психология характеризуется как систематическое исследование человеческого поведения с целью наблюдения, объяснения, прогнозирования, контроля и модификации поведения. Эта дисциплина играет важную роль в повседневной жизни людей и имеет разнообразное применение в различных областях. Психология завоевала значительное уважение со стороны других наук, учитывая, что в центре внимания и изучения находятся люди. Психология образования считается одной из пятнадцати областей психологии, которая определяется как научное исследование поведения человека в образовательной среде. Основной целью этой области является измерение и описание поведения, его понимание и интерпретация и, в конечном счете, прогнозирование, контроль и модификация поведения с целью улучшения процесса обучения. Центральным объектом исследований в области психологии образования является человеческий разум и поведение [1]. Психологи Дэвид Л. Хортон и Томас У. Тернэйдж разделили историческое развитие исследований в области обучения на три этапа: доповеденческий этап, поведенческий этап и современный этап, на котором наблюдается всплеск

интереса к мотивации, подкреплению и соединению [2].

Американский психолог Эдвард Ли Торндайк широко известен как основоположник в области педагогической психологии, и ему приписывают становление трех важных предшественников этой дисциплины. Этими тремя важными предшественниками являются Уильям Джеймс, Стэнли Холл и Джон Дьюи [3]. Основополагающим вкладом Торндайка в область психологии является первое исследование, заложившее основу того, что позже стало известно как теория обучения с подкреплением. Он предположил, что вознаграждения играют ключевую роль в облегчении обучения, и это понимание широко используется в современной образовательной практике. Исследование Торндайка значимо в понимании важности использования стимулов и положительного подкрепления для улучшения и формирования поведения [4].

Торндайк считал, что образование — это наука, и утверждал, что научные эксперименты и измерение фактов могут заставить их служить инструментами для покорения природы. Одной из его наиболее выдающихся теорий является «Закон эффекта», который гласит, что связь между стимулом и реакцией усиливается при удовлетворенности и ослабляется при неудовлетворенности. Закон эффекта работает в двух направлениях: положительное и отрицательное подкрепление. Уильям Джеймс сосредоточился на философии преподавания, и его главным вкладом в психологию образования стало его внимание к чувствам ученика и их взаимосвязи со способностями, личной компетентностью и самоуважением. Он считал,

что крайне важно находить учебные материалы, соответствующие представлениям детей, и естественным и систематизированным образом увязывать новые знания с их уже существующими знаниями и оригинальными интересами. Джон Дьюи находился под сильным влиянием философских теорий Джеймса и основывался на его идее «потока сознания». Дьюи подчеркивал, что стимул и реакция идут рука об руку, и метод декламации в образовании пренебрегает ответной частью сознательного понимания [5].

Психология образования стремится предоставить совокупность систематизированных фактов и обобщений, которые могут помочь в достижении профессиональных целей и признании важности человеческих взаимоотношений в классе для содействия развитию личности. Студенты, изучающие педагогическую психологию, получают представление о точных методах оценки, оценивании результатов учащихся и разъяснении принципов, регулирующих поведение. Несколько теорий способствуют этому пониманию, в том числе поведенческая теория, впервые предложенная Торндайком, Скиннером, Уотсоном и Павловым, когнитивная теория, введенная Жаном Пиаже, и социально-когнитивная теория Альберта Бандуры [4]. Принцип бихевиоризма в обучении гласит, что «обучение поддается измерению и наблюдению», «комплексное обучение происходит постепенно» и «обучение является результатом подготовки к ответу». Поведенческая теория основана на взаимосвязи между стимулом и реакцией и может быть разделена на три типа:

— Побуждение: реакция возникает до появления наблюдаемого стимула,

как в случае с учеником, вздрагивающим в ожидании пощечины от учителя.

— Результат: стимул немедленно следует за реакцией, определяя, будет ли реакция приятной или неприятной, и влияя на вероятность ее повторения в будущем.

— Подсказка: стимул, который побуждает учащегося изменить свое поведение. Например, учитель может хранить молчание и пристально смотреть на болтливого ученика, подавая ему сигнал обратить внимание и вести себя тихо.

Поведенческая теория опирается на пять ключевых принципов:

1. Окружающая среда и ее влияние на поведение. Поведенческая теория подчеркивает важность окружающей среды в формировании поведения, включая физическую и социальную среду.

2. Обучение через стимул и реакцию. Поведенческая теория фокусируется на взаимосвязи между конкретным стимулом и конкретной реакцией, исходя из идеи, что обучение происходит, когда индивид испытывает эту связь между стимулом и реакцией.

3. Вера в события, которые происходят внутри человека. Хотя поведенческая теория не фокусируется непосредственно на мыслях и чувствах, бихевиористы признают, что внутренние события могут влиять на поведение.

4. Обучение связано с изменением поведения. Поведенческая теория утверждает, что обучение отражается в изменениях в поведении, с акцентом на наблюдаемые и измеримые изменения в поведении.

5. Обучение происходит, когда реакция на стимул повторяется в течение короткого периода времени. Поведенческая теория подчеркивает важность

немедленной обратной связи или подкрепления для закрепления поведения и увеличения вероятности его повторения в будущем [6].

Когнитивная теория в образовании подчеркивает роль таких психических процессов, как мышление, память, внимание и восприятие в обучении. В ней утверждается, что учащиеся активно обрабатывают информацию из окружающей среды и формируют свои собственные знания на основе своего опыта. Швейцарский психолог Жан Пиаже — одна из самых значительных фигур в когнитивной теории, и его работа сосредоточена на развитии когнитивных способностей у детей. Пиаже считал, что дети формируют свое собственное понимание окружающего мира посредством взаимодействия с окружающей средой, и он предложил несколько этапов когнитивного развития. В работах советского психолога Льва Выготского подчеркивался социальный и культурный контекст обучения. Выготский полагал, что обучение происходит посредством социальных взаимодействий и сотрудничества с другими людьми. Теории Выготского также подчеркивают важность языка в когнитивном развитии. Работа Ноама Хомского — профессора лингвистики Аризонского университета — в области современной лингвистики оказала значительное влияние на когнитивную теорию, поскольку он предположил, что овладение языком является врожденным и что люди обладают уникальной способностью к языку, которой нет у других животных. Работа Джерома Брунера в области поддержки навыков подчеркивает важность предоставления учащимся инструментов и стратегий, необходимых им для успешного обучения.

Брунер считал, что учащиеся являются активными участниками процесса обучения и что они могут сформировать свое собственное понимание материала посредством взаимодействия с ним [7].

Теория когнитивного развития Пиаже предполагает, что дети проходят четыре различные стадии когнитивного развития, и эти стадии основаны на возрасте и способности ребенка понимать окружающий мир и размышлять об этом. Четыре стадии — это сенсомоторный период, предоперационный период, конкретный операционный период и формальный операционный период [4]. Каждый этап основывается на предыдущем и представляет собой значительный сдвиг в мышлении ребенка и его понимании окружающего мира. На третьем этапе (конкретный операционный период 7–11 лет) у детей начинает развиваться логическое мышление, они способны мысленно манипулировать объектами и понимать такие понятия, как сохранение (количество вещества остается неизменным, несмотря на изменения его внешнего вида). Однако их мышление по-прежнему ограничено конкретными, наблюдаемыми явлениями, и они могут испытывать трудности с пониманием абстрактных или гипотетических концепций. Это имеет важные последствия для образования, поскольку предполагает, что маленькие дети на этом этапе могут испытывать трудности с традиционным преподаванием в лекционном стиле, которое фокусируется на абстрактных понятиях. Вместо этого учителям, возможно, потребуется использовать более конкретные, практические методы обучения, которые позволяют детям физически взаимодействовать с изучаемым материалом. Это может включать в себя

такие вещи, как эксперименты, групповые проекты и другие виды деятельности, которые задействуют множество органов чувств и обеспечивают более осязаемый опыт обучения.

Когнитивные теории играют значительную роль в области образования. Тремя основными когнитивными теориями являются теория образного знания, теория операционного знания и социально-когнитивная теория. Эти теории дают представление о том, как учащиеся учатся, что их мотивирует и как лучше всего их обучать. В этой статье я расскажу о ключевых моментах каждой теории.

— Теория образного знания подчеркивает, что учащиеся приобретают знания посредством естественного восприятия, возникающего в повседневной жизни. Другими словами, дети учатся, наблюдая за своим окружением и людьми в своей жизни. Теория предполагает, что лучший способ обучения — это имитировать эти реализации. Например, ребенок учится сосать соску бутылочки для кормления самостоятельно, без стороннего обучения. Поэтому, чтобы наилучшим образом преподавать образные знания, учителям следует разрабатывать мероприятия, позволяющие детям наблюдать, исследовать и открывать для себя что-то новое.

— Теория операционного знания утверждает, что учащиеся накапливают знания посредством игры и опыта. Дети должны делать выводы и накапливать свои знания на основе опыта. Теория когнитивного обучения, как правило, создает ментальные ассоциации между информацией, принципами, идеями и событиями. Это означает, что учащиеся должны учиться посредством активного участия в учебном процессе. Например, дети

должны взаимодействовать со своим окружением, манипулировать предметами и решать задачи. Учителя могут наилучшим образом обучать практическим знаниям, предоставляя детям возможность открывать для себя знания посредством исследований и экспериментов.

— Социально-когнитивная теория подчеркивает важность наблюдения и подражания другим в процессе обучения. В нем предполагается, что люди учатся, наблюдая за другими, и что это внутренний процесс, который может привести к определенному поведению. Наблюдение за другими может побудить людей узнать что-то новое. Таким образом, теория подчеркивает роль образцов для подражания и то, как они могут влиять на поведение учащихся. Теория предполагает, что дети учатся, подражая взрослым, а также мультяшным и другим вымышленным персонажам, которых они считают ролевыми моделями. Чтобы преподавать социально-когнитивную теорию, учителям следует сосредоточиться на моделировании поведения, которому учащиеся могут подражать, и использовании положительного подкрепления для поощрения желательного поведения. Пятью ключевыми принципами социально-когнитивной теории являются следующие:

1. Люди учатся, наблюдая за другими: наблюдение за поведением других, особенно за теми, кого считают образцами для подражания, может оказать значительное влияние на процесс обучения.

2. Обучение — это внутренний процесс, который может привести к поведению: социально-когнитивная теория подчеркивает, что обучение — это активный психический процесс, который включает внимание, память и мышление.

3. Наблюдение за другими может побудить людей научиться чему-то новому: обучение с помощью наблюдений может мотивировать людей к новому поведению, показывая им потенциальные преимущества таких действий.

4. Поведение в итоге может регулироваться человеком автоматически: благодаря повторению и подкреплению усвоенные формы поведения могут стать автоматическими и усвоиться внутренне, что приведет к развитию привычек и установок.

5. Поощрение и наказание оказывают косвенное влияние на обучение: социально-когнитивная теория утверждает, что поощрение и наказание могут напрямую не влиять на обучение, но они могут влиять на вероятность повторения определенных форм поведения в будущем [5].

Проектирование классных комнат с учетом педагогической психологии: стратегии и лучшие практики. К дизайну классной комнаты обычно подходят линейно, а это означает, что дизайн основывают на предполагаемом назначении здания, часто пренебрегая сложностью человеческого мозга и его опытом. Однако при проектировании для детей важно учитывать их уникальные потребности. Теории психологии образования дают ценную информацию о понимании потребностей детей и наилучших способах предоставления информации с помощью различных образовательных продуктов, которые соответствуют этим теориям и образовательным целям [7]. Одним из таких продуктов являются образовательные детские телепрограммы. Эффективность образовательных телепрограмм зависит от отношения ребенка к телевидению, в том числе от того,

как он воспринимает и интерпретирует программу и как он связывает ее с событиями реального мира. Исследование Эллен Вартеллы объясняет, как дети обрабатывают информацию, полученную из телевидения. Внимание ребенка к программе зависит от таких элементов, как движение, шаги, тусклые и яркие цвета, а также смена декораций, которые важны для детей в возрасте от 4 до 10 лет [8].

Понимание является ключевым фактором в определении того, будут ли дети смотреть программу. По словам Вартеллы, то, что дети воспринимают и узнают из телевизора, всегда зависит от их когнитивных навыков. В целом, роль телевидения в жизни детей сложна и интерактивна. Игрушки Монтессори и подарки Фребеля — это два примера развивающих игр, которые были проанализированы на предмет их потенциала в обучении. Эти две школы предложили применение теорий обучения в школах и попытались реализовать их с помощью игр и архитектуры. Чтобы воплотить в жизнь свои идеи и методы обучения, Фребель разработал серию развивающих игр для детей под названием «Подарки», а также серию мероприятий под названием «Занятия», дополняющих использование игр. «Подарки» характеризуются их упрощенным представлением для детей с точки зрения формы, эстетических ценностей и специфики трехмерных геометрических фигур [9].

Фребель также связал основные геометрические формы «Подарков» с формами, встречающимися в мире, что связывает образование с повседневной жизнью. Кроме того, «Подарки» побуждают детей создавать свои собственные узоры и упрощенные формы, тем самым

вдохновляя на творчество, понимание и любознательность. В рамках подхода Монтессори была разработана арифметическая игра с использованием красных и синих палочек, которая учит детей счету, градации, единицам измерения и простым операциям сложения и вычитания. Представленный в виде интерактивной и автоматической игры, этот гибкий образовательный инструмент позволяет детям играть творчески и экспериментировать, интуитивно осваивая математику и принципы построения блоков. По словам Марии Монтессори, идея градации у детей заложена с рождения, поэтому они могут расположить кусочки в порядке возрастания или убывания без руководства наставников или родителей, естественным образом закрепляя идею градации в своем подсознании. Эти визуально-физические игры используют множество органов чувств для оптимального обучения [10].

Детские музеи по всему миру предлагают разнообразные мероприятия, обогащающие дизайн образовательных пространств. Эти музеи предоставляют детям богатую информацией среду для знакомства с окружающим миром, своим культурным наследием и даже самими собой. Включая науку, промышленность, здравоохранение и историю в свои экспозиции, музеи стимулируют стремление детей к лучшему пониманию этих предметов. Мероприятия, предлагаемые детскими музеями, могут служить примерами для создания привлекательных, интерактивных и информативных образовательных пространств. Например, научный музей COSI в Огайо придерживается философии образования, которая делает упор на практическое

обучение как способ продвижения образования. Они рассматривают детей как ученых-естествоиспытателей, которые исследуют и экспериментируют с раннего возраста. Экспонаты музея разработаны таким образом, чтобы привлекать и увлекать детей, используя такие элементы, как цвет, размер и интерактивность. Например, главная историческая улица построена в масштабе 3/4, что создает впечатление погружения для детей и позволяет им почувствовать себя частью истории. Океанский зал — еще одна выставка, которая побуждает детей взаимодействовать с воображаемой средой, разжигая их воображение [11].

В заключение можно сказать, что анализ различных образовательных продуктов показал, что эффективные инструменты обучения основаны на нескольких ключевых элементах. К ним относится привлечение внимания ребенка, поощрение взаимодействия и положительных реакций, а также использование его врожденной мотивации к игре и исследованию. Понимая и внедряя эти элементы, мы можем оптимизировать образовательные преимущества различных продуктов и использовать их для закладки новых основ проектирования и изучения образовательных пространств.

Интеграция принципов педагогической психологии в современный дизайн классных комнат. Дизайн современных школ претерпевает ощутимое развитие под руководством таких организаций, как ЛЭЭД («Лидерство в энергетическом и экологическом дизайне»), ОКСФ (Олдхэмский колледж «Сикс Форм») и НЦОИ («Национальный центр обмена информацией для обра-

зовательных учреждений»). Национальный саммит школьного дизайна (НСШД) выступил за отказ от универсальных подходов к школьному дизайну в пользу небольших, более разнообразных образовательных сред, которые удовлетворяют потребности как учащихся, так и родителей в том, что, где и как изучают школьники. Размер школы должен определяться потребностями сообщества, принимая во внимание академические и экономические цели. Преимущества культуры малых школ были подчеркнуты Уильямом Коудиллом, специалистом в области прикладной медицинской антропологии, который рекомендует проектировать школы с учетом детской специфики. Школы должны развивать отношения с местными культурными организациями, такими как музеи, библиотеки и университеты, чтобы расширить возможности обучения и усилить их влияние на общество [12]. Существует тесная взаимосвязь между эстетикой школы и посланием, которое она доносит до учащихся, учителей и сообщества, что влияет на символическую и функциональную роль школы в сообществе. НСШД рекомендует преобразовать государственные школы в академические деревни, которые предоставляют эффективные услуги соседям или району, в котором они расположены. НСШД в дополнение к вышеупомянутым рекомендациям предложил несколько других направлений для проектирования школ, включая необходимость создания школ с уникальным дизайном, поддерживающим разнообразные методы обучения, и интеграцию технологий в учебный процесс. Они также подчеркнули важность культуры малых школ, поддержки местных школ и превращения школ

в общественные центры. Чтобы вовлечь сообщество в процесс проектирования, более 600 горожан были ознакомлены с принципами школьного дизайна и сотрудничали со школьными чиновниками и архитекторами для разработки Филладельфийской школы в соответствии с принципами Франклина. Это включало в себя проектирование школы, которая служила бы гостеприимным и безопасным пространством с такими характеристиками, как гибкость, естественное освещение и хорошее качество воздуха, поощряющее взаимодействие и интегрирующее сообщество со школой. Кроме того, НСШД рекомендовал создавать здоровые, комфортные и гибкие учебные пространства и отходить от стереотипов, предоставляя широкий спектр услуг и занятий [13].

В своей статье для НЦОИ Дэн Бутин объясняет, что класс является фундаментальной единицей обучения, и подчеркивает важность дизайна и организации классной среды для формирования образовательного опыта. Он отмечает, что в начале 1900-х годов сидячие места в классе были расположены упорядоченно и каскадно, при этом учащиеся располагались лицом к учителю в прямоугольном пространстве [14]. Со временем в дизайне классных комнат произошли изменения, и использование террас и наклонных площадок стало популярным при расстановке сидений. Однако прямоугольный дизайн классной комнаты остался универсальным и по-прежнему широко используется, за исключением классных комнат открытой планировки и школ Монтессори и Фребеля. Важно сделать так, чтобы обстановка в классе была гибкой и адаптируемой к различ-

ным ситуациям, и это следует учитывать при проектировании школы. Изменение мебели в классе может оказать положительное влияние на обучение и развитие детей [15]. На определенные занятия по конкретным предметам учащиеся могут переходить из одного класса в другой, что помогает мотивировать их к обучению. Бутин предполагает, что полезно думать о классе как о гостиной, интерактивном музее или библиотеке, где исследуются и открываются знания, а не как о пространстве, где информация просто передается от учителя к ученику. Основываясь на теории педагогической психологии и рекомендации образовательных организаций, мы можем определить некоторые принципы архитектурного проектирования, которые могут улучшить образовательную среду в школах начального образования. Эти принципы включают в себя следующие.

1. Линия является одной из наиболее важных составляющих в формальной организации элементов дизайна интерьера, поскольку она определяет структуру дизайна. Выразительные и эстетические оттенки линий могут быть разнообразными, с вариациями формы, толщины и цвета при определении внешних элементов фигур. Изогнутые линии часто считаются более красивыми, чем прямые, потому что они перекликаются с ритмом природы и передают ощущение веселья и раскрепощенности.

Простые и понятные геометрические фигуры дети воспринимают легче, чем сложные формы. Это связано с тем, что дети все еще развивают свои когнитивные способности и зрительное восприятие, и им может быть трудно обрабатывать и интерпретировать сложные формы.

Цвета, встречающиеся в природе, такие как синий, желтый и красный, нравятся детям и могут быть использованы для создания визуально стимулирующей обстановки. Чтобы создать более захватывающий и эффективный образовательный опыт, дизайн должен задействовать разные органы чувств, включая зрение, осязание и слух [16].

2. Школьный дизайн должен быть связан с человеком, с природой и обществом в целом. Наличие торговых точек и больших окон в классах может помочь учащимся взаимодействовать со своим сообществом и ценить природную среду [17].

3. Гибкость и настраиваемость являются важными факторами при проектировании школы. Предоставление открытых и разделяемых пространств с помощью подвижных стен может повысить креативность и мотивацию учащихся, а также позволить нескольким преподавателям работать вместе [18].

4. Эстетический элемент школьного дизайна также имеет решающее значение, поскольку исследования показали сильную корреляцию между красотой школы и тем посланием, которое она доносит до учащихся, учителей и общества. Образовательное пространство должно быть не только функциональным, но и приятным и вдохновляющим для детей [19].

Вывод. На основе принципов педагогической психологии следует предложить набор архитектурных рекомендаций для проектирования школ. В этих рекомендациях подчеркивается важность ясности в дизайне, использования простых и понятных геометрических форм, учета множества смыслов, связи дизайна с обществом и эстетикой, а также обеспечения гибкости и настраиваемости дизайна. С учетом этих принципов школы могут быть спроектированы таким образом, чтобы лучше удовлетворять потребности учащихся, учителей и общества в целом. Использование этих принципов может оказать положительное влияние на процесс обучения и способствовать общему успеху образовательных учреждений. Поэтому крайне важно применять эти принципы при проектировании образовательных пространств, поскольку окружающая среда оказывает значительное влияние на когнитивное, поведенческое и эмоциональное развитие учащихся.

Список использованных источников

1. Salkind N. J., ed. Encyclopedia of educational psychology // SAGE publications. – 2008. – P. 1208.
2. Al-Jasmani A. Education science and child psychology / Arab House for Science. Lebanon. 1994.
3. Caudill WW. Toward better school design / FW Dodge Corporation. 1954.
4. Edgar DW. Learning theories and historical events affecting instructional design in

- education: Recitation literacy toward extraction literacy practices / Sage Open. – 2012. – P. 9.
5. Woolfolk A. Educational Psychology, Global Edition // Pearson Higher Education AU. – 2016. – P.720.
 6. Fetsco T, McClure J. Educational psychology: An integrated approach to classroom decisions / Allyn & Bacon, Boston. – 2005. – P.24.
 7. Jelacic M. The Language of School Design: Design Patterns for 21st Century Schools / Education Design Architects. – 2009. – P. 236.
 8. Pecora N, Murray JP, Wartella EA, editors. Children and television: Fifty years of research / Taylor and Francis. – 2009. – P. 388.
 9. Provenzo Jr EF. Friedrich Froebel's Gifts: Connecting the Spiritual and Aesthetic to the Real World of Play and Learning / American Journal of Play. 2009. – pp. 85–99.
 10. Jelacic M. The Language of School Design: Design Patterns for 21st Century Schools / Education Design Architects. – 2009. – P. 236.
 11. Wagner L, Speer SR, Moore LC, McCullough EA, Ito K, Clopper CG, Campbell-Kibler K. Linguistics in a science museum: Integrating research, teaching, and outreach at the language sciences research lab. Language and Linguistics Compass. – 2015. – pp. 420–31.
 12. Caudill WW. Toward better school design / FW Dodge Corporation. 1954.
 13. Gelfand L. Sustainable school architecture: Design for elementary and secondary schools / John Wiley & Sons. – 2010. – P. 352.
 14. Butin D. Classrooms / National Clearinghouse for Educational Facilities. Washington, DC. – 2000. – P.5.
 15. Etemadi M, Kia K. Environmental Psychology and School Space Designing / Proceedings of the 7th IASME/WSEAS International Conference on Energy, Environment, Ecosystems and Sustainable Development (EEESD '11). Angers, France. – 2011. – pp. 43–48.
 16. Raafat, Ali. Architectural Creativity Trilogy / Interconsult Research Center. – 2002. – P. 448.
 17. Miles KH, Ferris K. Designing Schools That Work: Organizing Resources Strategically for Student Success / Education Resource Strategies. Massachusetts, USA. – 2017. – P. 20.
 18. Steelcase, education. How Classroom Design Affects Student Engagement / Steelcase.com. open access, URL: <https://www.steelcase.com/eu-en/research/articles/topics/learning/how-classroom-design-affects-student-engagement/> (date of access: 16.02.2023).
 19. Walden R. Schools for the Future: Design Proposals from Architectural Psychology / Springer Wiesbaden. Switzerland. – 2015. – P. 297.

Кичева И.В., доктор педагогических наук, профессор
ФГБОУ ВО «Пятигорский государственный университет»
Kicheva I.V., Doctor of Pedagogical Sciences, Professor
Federal State Budgetary Educational Institution of Higher Education
"Pyatigorsk State University

СТРАТЕГИИ И ИННОВАЦИОННЫЕ ОРИЕНТИРЫ РАЗВИТИЯ ДИЗАЙН-ОБРАЗОВАНИЯ

STRATEGIES AND INNOVATIVE GUIDELINES FOR THE DEVELOPMENT OF DESIGN EDUCATION

Аннотация: В статье рассматриваются актуальные стратегические ориентиры развития высшего образования в корреляции с характеристикой современного дизайн-образования в России. Автор выделяет особенности ключевых стратегий развития образования в условиях цифровизации, уделяет внимание социокультурному подходу в трактовке дизайна и формированию личности выпускника вуза.

Ключевые слова: инновационное развитие образования, стратегия развития, дизайн-образование, диверсификация образования, социокультурный подход, воспитание творческой личности.

Abstract: The article deals with current strategic guidelines for higher education development in correlation with the characteristics of modern design education in Russia. The author highlights the peculiarities of key strategies of education development in the conditions of digitalization, pays attention to socio-cultural approach in interpretation of design and personality formation of a university graduate.

Keywords: innovative development of education, development strategy, design-education, diversification of education, sociocultural approach, education of creative personality.

В современном мире постиндустриальный этап развития мировой экономики, процессы структурных трансформаций в научно-технологической, социальной и институциональной сферах неумолимо ведут к формированию общества знания; все в большей степени успех развития страны, народа, индивида ставится в зависимость от качества образования, от человеческого капитала.

Российская система образования реагирует на вызовы времени, стремится к устойчивому развитию, ориентируясь на стратегические приоритеты будущего.

Задача высших учебных заведений состоит в подготовке специалистов будущего и укреплении единого образовательного и культурного пространства.

Несомненно, сфера образования и происходящие изменения российской высшей школы связаны с целью обеспечения экономического роста и научно-технического прогресса. Образование выступает важнейшим ресурсом такого инновационного развития в интересах нашей страны.

Согласно характеристикам развития высшего образования, иннова-

ционные перспективы не могут быть спонтанными, напротив, они выстраиваются с учетом ряда стратегических принципов. В их числе отметим следующие: обеспечение непрерывности образования; системность инноваций в образовательной и научной деятельности; принцип диверсификации – одновременное внедрение нескольких научно-образовательных продуктов и включение нескольких учебных направлений, специальностей; принцип стратегического партнерства [1; 6]. В настоящих условиях, на наш взгляд, важно учесть также принцип гуманизации, связанный с формированием и развитием личности обучающихся как носителей российских традиционных ценностей [5].

Так, выбирая непрерывность образования как стратегическое направление развития, вуз создает условия для постоянного обновления содержания образования; работает над формами и структурой связей с социумом. Это выражается в разработке образовательных программ высшего образования, среднего профессионального и дополнительного образования, расширении актуальной и потенциальной аудитории вуза; большое внимание уделяется социокультурной деятельности, внедрению просветительских программ, курсам повышения квалификации и др.

Руководствуясь стратегическими приоритетами, вузы системно и последовательно внедряют инновационные разработки в образовательной и научной деятельности, в том числе в секторе вузов творческой направленности[3]. Действительно, одноразового, фрагментарного внедрения какой-либо инновации недостаточно. В условиях нарастающей цифровиза-

ции внедрение инновационно-цифровых технологий обучения неизменно влечет за собой изменение подготовки педагогических кадров для реализации такого обучения; это в свою очередь связано с изменением управления качеством образования и постоянным совершенствованием образовательной среды, в том числе информатизацией. Далее перед вузами стоит задача создания инновационных продуктов интеллектуальной деятельности в сотрудничестве с бизнесом, с учетом региональных потребностей рынка труда и образовательных потребностей субъектов[6].

В настоящее время диверсификация очень широко охватывает высшее образование. Диверсификация предполагает разнообразие и разносторонность в образовательной деятельности вуза. Наиболее восприимчивой к диверсификации оказывается область дополнительного образования в рамках вуза. Она не только дает возможность реализовать непрерывность образования и повышения профессиональной компетентности, но и является инструментом повышения общей культуры молодежи, поиска личностной самореализации. В перспективе диверсификация ориентирует вуз на то, чтобы стать инвестиционно привлекательным. Иными словами, диверсификация в экономике накладывает свой отпечаток на развитие образования: чем быстрее вуз реагирует на складывающиеся экономические и социальные тенденции, тем эффективнее будут формироваться его преимущества. Но важно подчеркнуть, что сущность процесса всегда должна быть направлена на удовлетворение образовательных потребностей обучающихся, их интересов и ожиданий.

Стратегическим ориентиром следует признать необходимость изменений, связанных цифровой трансформацией образовательного процесса, которая предусматривает использование цифрового образовательного контента, выстраивание виртуальной образовательной среды, создание собственных цифровых продуктов, обмен опытом применения конкретных цифровых технологий в разных вузах [1; 4; 8].

Положительный опыт межвузовского партнерства, накопленный в мировом и российском образовании, позволил сделать заключение о том, что инновационная стратегия развития вуза должна включать такой ориентир, как расширение партнерских связей между вузами. Это продуктивное взаимодействие университетов объединяет усилия и ресурсы разных вузов для достижения научно-образовательных целей. Создающиеся научно-образовательные сообщества, консорциумы вузов позволяют перевести формат конкуренции в формат взаимодействия и поддержки инициатив [2].

Эти общие инновационные тенденции прослеживаются в российском дизайн-образовании, обнаруживая свои особенности и характерные черты.

Следует отметить, что в свете технологических и культурных изменений последних десятилетий проблемы творчества и гуманизации окружающей среды особенно актуальны для общества [8]. Дело в том, что в постиндустриальном мире, где уверенно занимают позиции технологии и искусственный интеллект, социум глубоко заинтересован в сохранении именно человекоцентризма, который немислим без культурно-нравственного контек-

ста, без человеческого ресурса, ведь способность человека к творчеству дает импульс дальнейшим преобразованиям [10].

В этом аспекте существенно усилилась роль дизайна в жизни общества; инновационными переменами охвачена сама идеология дизайна и, как следствие, назрела необходимость изменений в содержании дизайн-образования. Если ранее в проблематике эволюции дизайна обсуждались вопросы о доминанте художественного или проектно-технологического начала, то с учетом выхода современного дизайна за традиционные границы проектирования предметного мира и окружающей человека среды сегодня ставится вопрос о расширении функций и границ понятия «дизайн». Современный дизайн задает восприятие образа жизни, формирует социокультурный контекст, что также заставляет по-новому осмысливать задачи формирования личности обучающихся-дизайнеров.

В российской системе образования рост числа вузов, реализующих подготовку в сфере дизайна и художественного образования, указывает на позитивные сдвиги в развитии и внедрении инновационных разработок. В рамках комплекса «колледж-вуз» действуют сегодня многие вузы, реализуя непрерывность дизайнерского образования.

Динамика содержания понятия «дизайн» обуславливает диверсификацию дизайн-образования, т.е. требует расширения горизонтов дизайн-образования: это определяет выбор современных сфер приложения дизайна (веб-дизайн; графический дизайн, брендинг, ай-дентика, моушн-дизайн, аэрография, пиксельная графика, типографское

искусство, цифровая скульптура и др.) и, следовательно, ведет к разработке содержания образования дизайнеров. Цифровизация разных аспектов жизни общества находит отражение в организации художественного образования и дизайн – образования. Цифровые условия реализации дизайн-деятельности требуют соответствующих знаний, умений и навыков, а следовательно, обеспечения подготовки в рамках образовательных программ.

Важным показателем стратегий развития дизайн-образования является направленность на воспитание личности выпускника как человека культуры, как личности, способной осознать культурную значимость творчества и свою социальную ответственность: ведь дизайн, как отмечалось, проектирует и транслирует социуму идеи, смыслы, концепты, образы, символы, метафоры, определяющие ценностное отношение к действительности. Таким образом, на первый план выходит задача эстетического и мировоззренческого воспитания будущего дизайнера на основе ценностного и социокультурного подходов [7].

В деятельности дизайнера всегда выделяется адресованность обществу и нацеленность на эмоциональное благополучие человека во взаимодействии с предметно-пространственным окружением. Возможности дизайна так широки, что он стал играть важную роль в трансляции и восприятии человеком культурных норм, моральных идеалов и ценностей. Именно поэтому сегодня требует стратегической разработки проблема соотносительности высшего образования в сфере дизайна с социальными, экономическими и культурными вызовами времени. В ее основе лежит

обеспечение процесса гуманизации дизайн-образования как насыщения его гуманистическими традиционными ценностями, духовно-нравственным содержанием, этикой человечности [4].

В условиях многокультурной России важно учитывать, что проектная деятельность требует учета этнокультур и сохранения культурного наследия, а это в свою очередь с необходимостью диктует усиление в подготовке дизайнеров поликультурного воспитательного и образовательного компонента. Кроме того, обратим внимание, что к функциям дизайна все чаще сегодня присоединяют смыслообразующую: «объекты дизайна как тексты материальной культуры несут смысловое послание и формируют новые смыслы и ценности» [9].

Опыт стратегических инноваций дизайн-образования разносторонний и многообразный. Так, ФГБОУ ВО «Пятигорский государственный университет» представляет одну из моделей развития художественного и дизайнерского образования в современной России.

Высшая школа дизайна и архитектуры (ВШДиА) как структурное подразделение ФГБОУ ВО «Пятигорский государственный университет» существует с 2017 года. Однако свою историю Школа начала в 1998 году, когда по инициативе и непосредственной поддержке Союза художников России, Союза дизайнеров России и Российской Академии художеств она открылась в г. Железноводске. В 2004 году Высшая школа дизайна стала филиалом Ростовской государственной академии архитектуры и искусства, а через два года — филиалом Южного федерального университета в г. Железноводске, в качестве которого просуществовала до 2016 г.

Сегодня ВШДиА осуществляет образовательную деятельность по следующим основным профессиональным программам высшего образования уровня бакалавриата: 54.03.01 Дизайн, направленность (профиль): Дизайн среды; 54.03.01 Дизайн, направленность (профиль): Коммуникативный дизайн; 54.03.02 Декоративно-прикладное искусство и народные промыслы, направленность (профиль): Художественный текстиль, Арт-технологии в декоративно-прикладном искусстве; 07.03.01 Архитектура, направленность (профиль): Архитектурное проектирование.

Ориентированность на диверсификацию и непрерывность образования ВШДиА отражает одно из востребованных направлений - 44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки): Изобразительное искусство и английский язык; а также программа подготовки на уровне СПО: 54.01.20 Графический дизайнер; программа магистратуры 07.04.03 Дизайн архитектурной среды, направленность/профиль «Дизайн архитектурной среды».

Две программы – «Декоративно-прикладное искусство и народные промыслы» и Архитектура с профилем «Архитектурное проектирование» — являются уникальными для Ставропольского края.

Среди выпускников ВШДиА лауреаты различных премий и победители творческих конкурсов, авторы многих крупных проектов в области дизайна, ДПИ и архитектуры, члены Союзов архитекторов, дизайнеров и художников России. Более 20 лет студенты и преподавательский коллектив ВШДиА совместно с отделением Союза дизайнеров России на КМВ проводят Всероссий-

ский фестиваль дизайна, архитектуры, декоративно-прикладного искусства и народных художественных промыслов «Феродиз». Его социокультурная и смысловопорождающая миссии отмечены как специалистами, так и всеми, кто прикоснулся к творческому феномену фестиваля «Феродиз».

Обучение в ВШДиА нацелено на подготовку высококвалифицированных специалистов, в которых остро нуждается регион, способных гармонично преобразовывать окружающий мир и окружающее пространство, в котором существует человек.

Межвузовское партнерство выступает сегодня одним из факторов успешного развития целостного образовательного пространства, способствует личностной мобильности студентов, обеспечивает платформу сотрудничества для новых творческих коллективов и реализации образовательных программ.

Итак, можно говорить, что происходит стратегическое реформирование в сфере российского дизайн-образования, образуются новые направления, большое внимание уделяется методологии и идеологии дизайна, расширяется спектр функций дизайна. Результативность выстраивания инновационных концепций дизайнерского образования требует учета как современных потребностей экономики, технологических инноваций, так и социальных ориентиров, а вместе с тем и разработки актуальных образовательных траекторий, гуманизации дизайнерского образования.

Список использованных источников:

1. Бредихин А.П. Развитие профессионального художественного образования в условиях глобализации культуры: традиции, проблемы, противоречия // Ученые записки. Электронный научный журнал Курского государственного университета. 2021. № 3(59). С. 261-272.
2. Гуськова Н.Д., Краковская И.Н. Стратегическое партнерство вуза: принципы формирования и развития // Высшее образование в России. 2013. № 7. С. 95-98.
3. Зива В.Ф. Инновационное художественное образование в современной социально-культурной практике России // Декоративное искусство и предметно-пространственная среда. Вестник РГХПУ им. С.Г. Строганова. 2018. № 3-2. С. 92-99.
4. Кичева И.В., Ковалева О.А. К вопросу о модернизации художественного образования России: основные подходы и проблемы // Университетские чтения – 2022: Материалы региональной межвузовской научно-практической конференции, Пятигорск, 13–14 января 2022 года. Часть VIII. Пятигорск: Пятигорский государственный университет, 2022. С. 30-35.
5. Кичева И.В., Асанова Е.Н. Проблемы актуализации ценности в воспитании // Экономические и гуманитарные исследования регионов. 2021. № 5. С. 27-29.
6. Масловская А.Г. Инновационная деятельность вуза как фактор устойчивого развития экономики региона // Вестник Белгородского государственного технологического университета им. В.Г. Шухова. 2016. № 7. С. 226–231.
7. Первина Л.И. Формирование модели специалиста в контексте методологических проблем дизайн-образования на опыте ведущих вузов России // Вестник Удмуртского университета. Серия «Философия. Психология. Педагогика». 2015. №2. С.73-77.
8. Проблемы концептуальной разработки проекта стратегического планирования развития художественно-промышленного вуза // Декоративное искусство и предметно-пространственная среда. Вестник РГХПУ им. С.Г. Строганова. 2021. № 3-2. С. 9-18.
9. Чижиков В.В. Дизайн в системе культурных ценностей : монография. М., 2006. 361 с.
10. Artificial intelligence and morality: psychological aspects of interaction / D.A. Medvedev, I.V. Kicheva, N.M. Shvaleva // Advances in Research on Russian Business and Management. 2021. Vol. 2021. P. 251-261.

СИСТЕМА ДИЗАЙН-ОБРАЗОВАНИЯ В КОНТЕКСТЕ РАЗВИТИЯ ИНДУСТРИИ НА СОВРЕМЕННОМ ЭТАПЕ

THE DESIGN EDUCATION SYSTEM IN THE CONTEXT OF CURRENT INDUSTRY DEVELOPMENT

Аннотация: Статья поднимает вопрос о реформировании дизайн-образования как ответ на сложности геополитического и экономического характера, возникшие на современном этапе в России. Статья показывает, что развитие дизайн-образования нельзя рассматривать отдельно от индустрии.

Ключевые слова: дизайн, дизайн-образование, дизайнер, индустрия дизайна, федеральные государственные образовательные стандарты.

Abstract: The article raises the question of reforming design education as a response to the geopolitical and economic difficulties that have arisen at the present stage in Russia. The article shows that the development of design education cannot be considered without from the industry.

Keywords: design education, educational field, subject area, art and technology, industry.

Под системой дизайн-образования мы видим сложную совокупность различных компонентов (как содержательных, так и организационно-методических), которые объединены в целое. У дизайн-образования есть системообразующий фактор (обучение людей, создающих смыслы), которым определяются содержание образовательного процесса, методики и техники обучения, формы организации учебного процесса и т.п.

Отталкиваясь от понятия «образование», данное в статье 2 ФЗ №273 «Закон об образовании в Российской Федерации», где говорится, что «образование — единый целенаправленный процесс воспитания и обучения, являю-

щийся общественно значимым благом и осуществляемый в интересах человека, семьи, общества и государства, а также совокупность приобретаемых знаний, умений, навыков, ценностных установок, опыта деятельности и компетенции определенных объема и сложности в целях интеллектуального, духовно-нравственного, творческого, физического и (или) профессионального развития человека, удовлетворения его образовательных потребностей и интересов», мы приходим к пониманию того, что дизайн как отдельная область знаний, направленная на проектную деятельность, объединяющую художественно-предметное творчество и научно-обоснованную инженерную практику в сфере индустрии

стриального производства, гармонично включается в процесс образования, так как отвечает фундаментальным установкам, включенным в понятие «образование». Именно в образовательном процессе, направленном на подготовку дизайнеров, человек приобретает целый комплекс знаний, умений, компетенций, опыта, что развивает его интеллектуальные, духовно-нравственные, творческие, в определенной мере физические и профессиональные потребности.

Очевидно, что профессии «дизайнер» можно научить, обучить, развить и воспитать профессионала в этой области, используя целостный педагогический процесс, так как педагогика — наука о специально организованной целенаправленной и систематической деятельности по формированию человека, о содержании, формах и методах воспитания, образования и обучения.

Однако дизайн как образовательная специальность или деятельность выделяется в российских документах, регламентирующих образование и науку, как часть области искусства или технической эстетики.

На сегодняшний момент в научных областях дизайн относится к технической эстетике.

В законе об образовании отдельно выделена область образовательных программ по искусству [1]: «Статья 83. Особенности реализации образовательных программ в области искусств» [2]. И хотя в этом законе слово «дизайн» не употребляется, в связанном документе (Приказ Минкультуры России от 16.07.2013 N 998 «Об утверждении перечня дополнительных предпрофессиональных программ в области искусств» [3]) дизайн упоминается в пе-

речне дополнительных предпрофессиональных программ в области искусств и только [4].

Если рассмотреть существующие на сегодняшний момент Федеральные государственные образовательные стандарты (далее ФГОС), то мы увидим, что дизайн упоминается, начиная с «Начального общего образования» в программе «Технология» как «художественно-конструкторские» задачи [5]. В стандарте для основного общего образования (5–9 кл.) дизайн упоминается как элемент предметной области «Искусство» — «Изобразительное искусство» наряду с живописью, графикой и архитектурой [6]. Аналогичный контекст указания на дизайн мы находим во ФГОС «Начальное общее образование обучающихся (обучающиеся с ограниченными возможностями здоровья)» [7]. Он включает упоминание дизайна в двух областях: область «Искусство» — «Изобразительное искусство» и в предметную область «Технология».

В программу «ФГОС среднего общего образования (10–11 кл.)» дизайн не входит как элемент какой-либо образовательной области. Но указывается, что в учебный план может быть включен курс по дизайну. В данном случае он выделяется как самостоятельный предмет, что нетипично для регламентированных документов.

ФГОС среднего профессионального образования относит дизайн к наукам «Искусство и культура», группе «54.00.00 Изобразительное и прикладные виды искусств» [8]. При этом в программе «ФГОС 54.02.01 Дизайн (по отраслям)» от 2020 года [9] поясняется, что применять навыки выпускники могут и в других

областях: от геодезии до общественного питания. Аналогично для высшего образования — дизайн отнесен к искусству, но в стандарте уточняется, что осуществлять профессиональную деятельность выпускники могут в разных сферах, в которую входят и технические специальности [10].

В других документах, связанных с образованием, но не регулирующих его действие напрямую, дизайн также находится в области искусств. Например, в Концепции развития образования в сфере культуры и искусства в Российской Федерации на 2008–2015 годы [11] дизайн отнесен в укрупненную группу «культура и искусство» наряду с музыкальным, театральным образованием и декоративно-прикладным искусством.

Таким образом, в стандартах, которые напрямую определяют подход к образованию, дизайн относится скорее к искусству или — что реже — к технологии. При этом подчеркивается, что специалист с образованием в области дизайна может применять свои знания и навыки в совершенно разных областях: от автомобилестроения до СМИ.

Поэтому даже на уровне одних только документов проявляется напряжение между определением места дизайна в образовательной структуре (тяготеет к искусству) и ожиданиями от специалистов в этой области (разнородные сферы).

Далее рассмотрим, как определяется предметная область дизайна и дизайн-образования в самой индустрии дизайна.

Очевидно, что дизайн-образование напрямую связано с тем, как сама область дизайна определяется в обществе. История дизайна показывает, как

наполнение этой отрасли расширялось за счет включения в понимание дизайна новых компетентностных установок. Это иллюстрируют примеры Баухауса и ВХУТЕМАСа. Постепенно формировался комплексный подход к дизайну.

На сегодняшний день дизайн-образование соответствует тому, как дизайн воспринимается в индустрии. Это понимание дизайнера как производство смыслов, понимание его межотраслевой природы, ориентацию работы дизайнеров на выработку стратегии и повышение конкурентоспособности, на проектирование пользовательского опыта и разработку новых идей.

Существует подход среди исследователей, согласно которому дизайн-образование относится к области художественного образования. Однако нам такой взгляд не кажется корректным в силу большой вариативности задач, которые стоят перед дизайнерами и индустрией [12].

Предметная область дизайн-образования определяется предметом профессиональной деятельности дизайнера. Поэтому область дизайн-образования в разных направлениях наполняется разными составляющими, тяготеющими, например, к технической или творческой части.

Таким образом, дизайн-образование (вслед за дизайном) стало областью, в которой пересекаются различные науки, практики и специалисты. Это самостоятельная область, которая не сводится только к искусству или только к техническому проектированию. Поэтому дизайн-образование предметно разнообразно и неоднородно.

Теперь рассмотрим и изучим сопряжение понимания предметной области

дизайн-образования в регламентах и в индустрии.

Сложность, вариативность и многосоставность дизайна однозначно артикулируется в дизайн-индустрии и просматривается в регламентных документах. Очевидно, что дизайнер в области среды и интерьера будет обладать таким набором навыков и знаний, каким не будет обладать веб-дизайнер. Это определяет и подход к дизайн-образованию и обучению специалистов.

Противоречие в регламентных документах об образовании обнаруживается, когда мы видим, что практическая сфера применения знаний и навыков в дизайне распространяется на широкий спектр профессий и областей наук. При этом в структуре образовательных областей дизайн располагается в узкой области: либо в искусстве, либо в технологиях.

В индустрии такое положение дел не воспринимается как противоречие. Напротив, мульти- и метапредметность дизайна воспринимается как органическая часть дизайна, его уникальность и отличие от других предметных областей.

Сопоставление того, как дизайн представляется в регламентных документах об образовании и в индустрии дизайна, показывает существенный разрыв между двумя концепциями. Очевидно, что образовательные стандарты не отражают комплексное и сложное понимание дизайна, существующее в индустрии. Это приводит к тому, что формально дизайн-образование замыкается в одной из образовательных областей: технической или художественной. Такое положение дел противоречит подходу к дизайн-образованию,

при котором его содержание определяется вызовами, стоящими перед дизайнерами, и включает в себя знания из областей за пределами, обозначенными стандартами.

Вследствие того, что дизайн с точки зрения регламентных документов не является самостоятельной и отстроенной от других предметной областью, обучение дизайну зачастую сводится к художественному ремеслу или техническому проектированию. Это затрудняет выстраивание системы дизайн-образования. В то же время подход к дизайну, который существует в индустрии, рассматривает дизайн-образование как самостоятельную образовательную систему, которая учитывает его мульти- и метапредметность.

Рассматривая в этом контексте дизайн-образование, обнаруживаем, что вот уже несколько десятилетий как в России, так и за рубежом (там значительно дольше) идет процесс развития системы дизайн-образования.

Разными исследованиями дизайн-образование описывается как особая педагогическая область и как образовательная система [13], процесс подготовки педагогов в области дизайна [14], как институт, отвечающий за выпуск кадров, способных решать поставленные задачи в социуме и производстве [15], сложная междисциплинарная и наддисциплинарная отрасль [16], как сложная и многоуровневая система [17].

В контексте исследований по осмыслению содержания дизайн-образования не проводится четкого деления между образовательной областью, отраслью и системой. Нет единогласия в использовании того или иного определения или предпочтения одного другому.

Эти термины употребляются как синонимы и могут использоваться одновременно в рамках одного определения [18].

Дизайн-образование может рассматриваться в целом как система и отрасль. Если подходить к определению формально, то оно будет в этом случае включать в себя и элементы школьной подготовки, и среднее специальное образование, и высшее. В этом случае мы будем рассматривать в качестве доминантного признака преемственность и постепенное погружение в профессию. Мы можем рассматривать и отдельно дизайн-образование в высшей школе.

Однако общеизвестно, что образовательную систему отличает наличие ключевого содержательного элемента. И в этом случае дизайн-образование в высшей школе можно назвать образовательной системой. В ней есть все элементы, составляющие образовательную систему: образовательная стратегия, характерная для высшей школы, педагогические технологии, применимые именно в дизайн-образовании и успешно реализуемые именно в нем, особые модели обучения. Они взаимосвязаны и определяются единым предметом дизайна как особой областью. Поэтому педагогические технологии и образовательные траектории, которые применимы в дизайне, не будут эффективны при обучении, например, математике, физике, медицине.

Педагогические принципы дизайн-образования специфические. Они определяются тем, как в индустрии дизайнеры понимают сам дизайн, на чем акцентируют внимание и профессиональный фокус. Поэтому в дизайн-образовании используются специфические практики, ориентированность обучения на практику [19]: учитывается творческий ком-

понент дизайна и дизайн-образования, процесс и результат художественно-технического проектирования (если такое требуется), его социальное значение. Практики могут иметь разные формы, но они ориентируются, как правило, «на достижение наиболее полного соответствия создаваемых объектов и среды в целом возможностям и потребностям человека, как утилитарным, так и эстетическим» [20].

Из-за того, что в регламентных документах дизайн понимается всего лишь как подтема в искусстве или техническом проектировании, усугубляется разрыв между образованием и индустрией, вызовами, которые перед ней стоят. Программы обучения дизайну, как правило, сейчас настроены на конкретное решение определенных задач и, следовательно, «неспособны показать взаимосвязи между проблемами и решениями в открытом пространстве междисциплинарных связей всех видов дизайна» [21].

При этом количество разнообразных программ подготовки дизайнеров демонстрирует: на практике дизайн-образование ближе к индустрии. Примером может служить тот факт, что подготовка дизайнеров осуществляется и в непрофильных вузах. Это открывает возможности для междисциплинарного развития, но, как отмечается, «слишком частыми становятся рекламации работодателей на качество подготовки выпускников» [22]. Есть мнение, что в качестве одной из мер можно ввести в вузы единую систему подготовки дизайнеров: «усилить художественный компонент в технических вузах и, наоборот, технический — в художественных. Такой подход позволит дизайнерам

воплощать творческие идеи на производстве» [23]. Очевидно, что, это далеко не те меры, которые позволили бы повысить качество образования выпускников таких непрофильных вузов. Кроме того, такой экстенсивный подход «добавления дисциплин» наоборот редуцирует дизайн-образование снова до отношений «искусство для производства», отсекая колоссальный пласт иного, ставшего современным, расширенного понимания сущности дизайна и его задач.

Также специалисты отмечают, что дизайн-образованию не хватает структур, которые способны интегрировать обучающихся дизайнеров в реальные секторы экономики. В дизайнерских вузах, как правило, практически отсутствуют службы или специалисты, функционально заинтересованные в продвижении креативного интеллектуального продукта, создаваемого в процессе образовательной деятельности. В.А. Клименко указывает: «В лучшем случае дело ограничивается регистрацией базы данных или подачей заявки на промышленный образец» [24].

Проблема может быть решена не за счет дополнительных служб-медиаторов, а путем пересмотра системы дизайн-образования. Дизайн-образование, согласно одной из концепций, «должно преодолеть узкоспециализи-

рованную ориентацию, открыть новые стороны привлекательности и востребованности специалистов дизайнерского профиля, предоставить выпускникам этих вузов возможность более свободного продвижения по различным профессиональным траекториям» [25]. Сейчас, когда дизайн-образование в нормативных документах сводится к художественному ремеслу, преодолеть границу между требованиями рынка и образованием крайне сложно.

Нормативная база делает дизайн-образование менее поворотливым и, как следствие, актуальным. Особенно, если речь идет о школах, колледжах, вузах, а не о частных курсах или кружках. Это ставит вопрос о необходимости пересмотреть нормативную часть и переопределить в ней систему дизайн-образования.

Подводя итог, еще раз акцентируем внимание на необходимости коренного пересмотра структуры и содержания системы дизайн-образования для повышения ее эффективности, главными критериями достижения которой стали бы востребованность и конкурентоспособность выпускников-дизайнеров, повышение уровня экономических достижений страны за счет привлечения высококвалифицированных специалистов.

Список источников

1. Об образовании в Российской Федерации: Федеральный закон от 29.12.2012 №273-ФЗ // Консультант. – 2012. – http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_140174/
2. Об образовании в Российской Федерации: Федеральный закон от 29.12.2012 №273-ФЗ // Консультант. – 2012. – http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_140174/a5d2392110dd4d9f34c0b82fa85725f669d35d16/
3. Об утверждении перечня дополнительных предпрофессиональных программ

в области искусств: Приказ Минкультуры России от 16.07.2013 №998 // Консультант. — 2013. — (ред. от 25.11.2015). — http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_150499/

4. Об утверждении перечня дополнительных предпрофессиональных программ в области искусств: Приказ Минкультуры России от 16.07.2013 №998 // Консультант. — 2013. — (ред. от 25.11.2015). — http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_150499/22328004b8248c820958abeb9b1513b96e1e9f2a/

5. ФГОС Начальное общее образование // ФГОС: сайт. — URL: <https://fgos.ru/fgos/fgos-noo/> (дата обращения: 15.01.2023)

6. ФГОС Основное общее образование // ФГОС: сайт. — URL: <https://fgos.ru/fgos/fgos-ooo/> (дата обращения: 15.01.2023)

7. ФГОС Начальное общее образование обучающихся (обучающиеся с ограниченными возможностями здоровья) // ФГОС: сайт. — URL: <https://fgos.ru/fgos/fgos-1598/> (дата обращения: 15.01.2023)

8. ФГОС 54.02.01 Дизайн (по отраслям) // ФГОС: сайт. — URL: <https://fgos.ru/fgos/fgos-54-02-01-dizayn-po-otraslyam-1391/> (дата обращения: 15.01.2023)

9. ФГОС 54.02.01 Дизайн (по отраслям) // ФГОС: сайт. — URL: <https://fgos.ru/fgos/fgos-54-02-01-dizayn-po-otraslyam-658/> (дата обращения: 15.01.2023)

10. ФГОС 54.03.01 Дизайн // ФГОС: сайт. — URL: <https://fgos.ru/fgos/fgos-54-03-01-dizayn-1015/> (дата обращения: 15.01.2023)

11. Концепция развития образования в сфере культуры и искусства в Российской Федерации на 2008–2015 годы // ГАРАНТ: сайт. — URL: <https://base.garant.ru/193788/53f89421bbdaf741eb2d1ecc4ddb4c33/> (дата обращения: 15.01.2023)

12. Плотникова Е.В., Пурик Э.Э. Художественный образ в дизайн-образовании // Вестник Оренбургского государственного университета. — 2014. — №. 5 (166). — С. 223–226.

13. Кожуховская С.М. Дизайн-образование: структура, содержание и методы реализации: специальность 13.00.08: автореферат диссертации на соискание доктора педагогических наук / Кожуховская Светлана Махтиевна. — Нальчик, 2011. — 40 с.

14. Кожуховская С.М. Дизайн-образование: структура, содержание и методы реализации: специальность 13.00.08: автореферат диссертации на соискание доктора педагогических наук / Кожуховская Светлана Махтиевна. — Нальчик, 2011. — 40 с.

15. Львова И.А. Методика формирования художественно-проектной деятельности специалистов в области дизайн-образования: специальность 13.00.02: автореферат диссертации на соискание кандидата педагогических наук / Львова Инна Алексеевна. — Калуга, 2010. — 27 с.

16. Кувшинова Г.А. ОСОБЕННОСТИ ДИЗАЙН-ОБРАЗОВАНИЯ В РОССИИ // МНКО. 2021. №4 (89). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/osobennosti-dizayn-obrazovaniya-v-rossii> (дата обращения: 15.01.2023).

17. Климов В.П., Климова Г.П. Цели и социально-культурные версии дизайн-образования. — 2000.

18. Кожуховская С.М. Дизайн-образование: структура, содержание и методы реализации: специальность 13.00.08: автореферат диссертации на соискание доктора педагогических наук / Кожуховская Светлана Махтиевна. — Нальчик, 2011. — 40 с.
19. Кожуховская С.М. Дизайн-образование: структура, содержание и методы реализации: специальность 13.00.08: автореферат диссертации на соискание доктора педагогических наук / Кожуховская Светлана Махтиевна. — Нальчик, 2011. — 40 с.
20. Панкина М.В., Захарова С.В. Экологический дизайн как направление современного дизайна. Определение понятия // *Современные проблемы науки и образования*. — 2013. — Т. 4. — <https://science-education.ru/ru/article/view?id=9670>
21. Алексеева И.А. ТРУДНОСТИ И ПЕРСПЕКТИВЫ ТРАНСФОРМАЦИИ ДИЗАЙН-ОБРАЗОВАНИЯ // *Научные труды Московского гуманитарного университета*. 2021. №6. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/trudnosti-i-perspektivy-transformatsii-dizayn-obrazovaniya> (дата обращения: 15.01.2023).
22. Клименко В.А., Павловская Е.Э. Аналитические заметки о проблемах высшего дизайн-образования в России // *Вестник Томского государственного университета. История*. — 2019. — №59. — С. 210–217. <https://cyberleninka.ru/article/n/analiticheskie-zametki-o-problemah-vysshego-dizayn-obrazovaniya-v-rossii>
23. Чжэньюнь Цюй ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ ЭЛЕМЕНТ В СИСТЕМЕ ОБУЧЕНИЯ ДИЗАЙНУ УПАКОВКИ В РОССИЙСКИХ ВУЗАХ НАЧАЛА XXI ВЕКА // *Общество: социология, психология, педагогика*. 2022. №3 (95). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/hudozhestvennyy-element-v-sisteme-obucheniya-dizaynu-upakovki-v-rossijskih-vuzah-nachala-xxi-veka> (дата обращения: 15.01.2023).
24. Клименко В.А., Павловская Е.Э. Аналитические заметки о проблемах высшего дизайн-образования в России // *Вестник Томского государственного университета. История*. — 2019. — №59. — С. 210–217. <https://cyberleninka.ru/article/n/analiticheskie-zametki-o-problemah-vysshego-dizayn-obrazovaniya-v-rossii>
25. Ковешникова Е.Н., Ковешникова Н.А. Дизайн-образование в контексте эволюции проектирования // *Ученые записки ОГУ. Серия: Гуманитарные и социальные науки*. 2012. №2. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/dizayn-obrazovanie-v-kontekste-evolyutsii-proektirovaniya> (дата обращения: 15.01.2023).

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ МУЛЬТИМЕДИЙНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ С ЦЕЛЮ ИНДИВИДУАЛИЗАЦИИ ОБУЧЕНИЯ ПРИ ПОДГОТОВКЕ БУДУЩИХ ДИЗАЙНЕРОВ

USE OF MULTIMEDIA TECHNOLOGIES FOR THE PURPOSE OF INDIVIDUALIZATION OF TRAINING IN THE PREPARATION OF FUTURE DESIGNERS

Аннотация: В трансформирующемся мире меняется парадигма мышления у субъектов этого мира, что напрямую коррелирует с требованиями к процессам обучения и системе образования. Индивидуализация обучения — необходимое направление в этих обстоятельствах.

Ключевые слова: цифровизация образования, индивидуализация, дифференциация, персонафикация, цифровые технологии, мультимедиа технологии.

Abstract: In the transforming world, the paradigm of thinking among the subjects of this world is changing, which directly correlates with the requirements for learning processes and the education system. Individualization of learning is a necessary direction in these circumstances.

Keywords: digitalization of education, individualization, differentiation, personification, digital technologies, multimedia technologies.

Изменчивость — атрибут сегодняшнего мировоззрения. Меняются технологические процессы, с поразительной скоростью накапливается новая информация, складываются новые модели поведения, возникают новые виды деятельности. На этом фоне высшее образование сталкивается с рядом проблем.

Надежда Федорова, начальник управления индивидуальных образовательных траекторий Тюменского государственного университета, выделяет

три ключевых фактора, напрямую влияющих на сегодняшнее образование [1].

Первое — обучение в ВУЗе воспринимается как профессиональная подготовка, и сам только этот факт, по мнению старшего поколения, должен обеспечить рабочее место по его окончании. Но жизненный цикл профессий сокращается, и начавший свое обучение студент через несколько лет может оказаться невостребованным на рынке труда, поэтому специалистам необхо-

димо приобретать новые знания и своевременно адаптироваться в условиях растущей конкуренции.

Второе — изменение самого субъекта образования (студента). В постиндустриальном обществе парадигма мышления меняется на нелинейную: профессия уже не воспринимается как выбор на всю жизнь.

И третье — постоянный рост объема информации и ее непосредственное влияние на интеллектуальные практики.

В этих реалиях образование берет вектор на индивидуализацию обучения. Образовательное пространство должно воспитывать ответственность и самостоятельность обучающихся в постановке целей, чтобы в дальнейшем они могли адаптироваться под новые обстоятельства.

Галина Анатольевна Кувшинова, ректор Национального института дизайна, подробно исследует процессы дифференциации обучения, позволяющие создать оптимальные условия для развития индивидуальных способностей и интересов учащихся. Это дает возможность соответствующим образом изменить содержание и методику преподавания [2].

Индивидуализация и персонализация — это движение от стандартных, общих для всех учеников программ и форматов обучения к ответу на индивидуальные образовательные запросы. Применение технологий индивидуализации очень логично, ведь и во обычной жизни персонификация становится ведущим паттерном коммуникации: мы получаем индивидуальные предложения, выбираем персональные услуги и потребляем контент, сформированный нашими же личными запросами в интернете.

Индивидуализация обучения — это:

- организация учебного процесса, при котором выбор способов, приемов, темпа обучения обусловливается индивидуальными особенностями учащихся;
- различные учебно-методические, психолого-педагогические и организационно-управленческие мероприятия, обеспечивающие индивидуальный подход [3].

Технология индивидуализированного обучения — это такая организация учебного процесса, при которой индивидуальный подход и индивидуальная форма обучения являются приоритетными.

Индивидуализированный подход может применяться к выбору программ, проектной деятельности, команд и других активностей, связанных с неформальным образованием. Реализация принципов индивидуализации возможна в разных масштабах: в рамках одного занятия, всего учебного плана, образовательного учреждения и среды в целом.

Важно отметить, что эти подходы обнаруживают существующие проблемы в образовании, проявляя их в более явных красках. Так, на проведенной Московской высшей школой социальных и экономических наук (Шанинка) в феврале 2021 года Международной научно-практической конференции «Тенденции развития образования» обсуждался ряд препятствий, с которыми сталкивается система образования с индивидуализированным подходом [4]. Среди них:

- усугубление неравенства, связанного в первую очередь с разным финансовым статусом семей обучающихся;
- отсутствие самостоятельности обучающегося в управлении своим образованием;
- неготовность учителей к новым подходам;

— недостаток ресурсов для реализации подхода;

— сложности в налаживании процесса цифровизации для отслеживания результатов.

Здесь важно понимать, конечную цель использования методов индивидуализации в обучения. По мнению заведующей лабораторией индивидуализации и непрерывного образования Московского городского педагогического университета (МГПУ) Татьяны Ковалёвой, «если мы обсуждаем индивидуализацию, которая выводит нас на разное содержание, то, действительно, она усиливает этот контекст неравенства. <...> Если же мы обсуждаем содержание как единый учебный материал, а индивидуализацию — как контекст способов освоения этого материала, то в этой логике она, наоборот, расширяет возможности, работает на равенство, потому что увеличивает число способов освоения одного и того же учебного материала» [5].

И пока теоретики договариваются, преподавателям-практикам приходится искать пути реализации заявленных принципов в обучении. Дизайн-образование напрямую соотносится с принципами индивидуализации, так как в самой его основе лежит проектная деятельность, которая в свою очередь является одним из главных методов персонализации обучения. Так, в Национальном институте дизайна проектная деятельность дифференцируется в соответствии со ступенями обучения: в процессе обучения по программам бакалавриата в основном выполняются информационные, прикладные и творческие проекты, при переходе на обучения по программам магистратуры в полной мере реализуются исследовательские проекты.

Отметим, что это могут быть как моно-, так и межпредметные проекты, личные и групповые, что стимулирует наработку не только жестких, но и мягких навыков.

В формировании методов обучения должны учитываться особенности восприятия и обработки информации современным человеком. Уже в 1970-х годах философ Элвин Тоффлер описывал общество, несущее новый тип существования, главным источником которого выступает информация. Именно современный технологический мир, само его устройство и логика существования — главная причина информационных перегрузок, — считал Тоффлер [6]. Человек испытывает стресс от невозможности обрабатывать информацию так же быстро, как она поступает, его «операционная память» переполнена. Этот фактор должен изначально закладываться в условия задач, решаемых в обучении.

С одной стороны, глобальная цифровизация провоцирует бесконечный информационный поток, с другой, открывает дополнительные возможности в образовании: применение интернет-технологий, дистантные формы обучения, цифровые обучающие платформы. Одним из главных инструментов, позволяющих преподавателю на практике реализовать методы индивидуализации обучения, являются мультимедийные технологии. С их помощью становится возможным и удобным применение нетрадиционных способов подачи информации.

Образовательный мультимедиа-продукт — это синтетический продукт, включающий предметную часть и компьютерные технологии, опирающийся на принципы психологии и педагогического дизайна [7].

Мультимедиа (multimedia) — это современная компьютерная информационная технология, позволяющая объединить в компьютерной системе текст, звук, видеоизображение, графическое изображение и анимацию (мультипликацию). Под этим термином понимается одновременное воздействие на пользователя по нескольким информационным каналам. Дословный перевод слова «мультимедиа» означает «многие среды» [8].

Использование мультимедиа материалов в обучении позволяет подключать одновременно несколько анализаторов (чаще всего, зрение и слух, а при различных технологиях и осязание с обонянием), что значительно упрощает и ускоряет процесс запоминания. Мультимедийные методические материалы помогают осуществлять сегментацию информации, проводить предварительное обучение и закрепление уже пройденного материала и таким образом избегать когнитивной перегрузки.

А.В. Крапивенко в своем пособии «Технологии мультимедиа и восприятие ощущений» отводит центральную роль при разработке или выборе определенного метода создания мультимедиа-продукции человеческим ощущениям и их анализу, потому что именно для человека-пользователя как конечного субъекта восприятия и создаются все эти технологии (учебники, методические пособия и материалы). Поэтому осуществлять проектирование и разработку мультимедиа-средств необходимо таким образом, чтобы каждый выразительный аспект этой продукции стал результатом продуманного решения, осознанно связанного с максимально

эффективным способом воздействия на ощущения человека [9].

При этом различают линейные и нелинейные мультимедиа-продукты. В первом случае обучающийся может самостоятельно выстраивать траекторию своего исследования. Но также важно учитывать силу индивидуальности (феномена сознания), и помнить, что субъективное восприятие мультимедиа-сообщений пользователем неоднозначно. Именно поэтому незаменимым в обучении является участие в этом процессе ментора — преподавателя.

Важно отметить, что в рамках дизайн-образования применяемые мультимедийные методические материалы служат также примером подачи проектов для самих студентов, таким образом воспитывается эстетическое восприятие, выводится на новый уровень визуальная составляющая.

Применение информационных компьютерных технологий позволяет индивидуализировать и дифференцировать подход к учащимся с разным уровнем готовности к обучению. Мультимедийные средства и программные продукты позволяют уже сегодня по-новому строить занятия. Обучение превращается в занимательный и эмоциональный процесс, повышается эстетический уровень и качество подачи информации, преподаватель получает возможность форматировать занятие, распределить усилия, сфокусироваться на более сложных моментах и использовать учебное время гораздо эффективнее, повысить наглядность материалов, вовлечь слушателей в активное участие и обсуждение обучающего материала, изложить новый материал с разных ракурсов и точек зрения, упростить применение командных форм

работы и развить творческие способности учащихся.

Таким образом, индивидуализация расширяет возможности обучения, предоставляет вариативность в решении

задач, увеличивая число способов освоения одного и того же учебного материала, а само обучение становится личностно-ориентированным.

Список использованных источников:

1. <https://theoryandpractice.ru/posts/18652-individualizatsiya-i-gibkost-kakim-dolzno-byt-obrazovanie-budushchego>

2. Дифференциация обучения в отечественной педагогике: 1946–1991 гг. Кувшинова Г.А. Диссертация на соискание ученой степени кандидата педагогических наук. — Владикавказ, 2006. — 179 с.

Научная электронная библиотека [Электронный ресурс]. — URL: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=16087982> (дата обращения: 18.05.2023).

3. <https://nsportal.ru/shkola/materialy-metodicheskikh-obedinenii/library/2020/04/04/tehnologiya-individualizatsii>

4. <https://www.msses.ru/announcement/konferentsiya-tendentsii-razvitiya-obrazovaniya-globalnaya-vyzovy-i-neravnye-vozmozhnosti/>

5. https://skillbox.ru/media/education/nuzhny_li_individualnye_obrazovatelnye_traektorii_v_massovoy_shkole_mneniya_ekspertov/

6. Тоффлер Э. Третья волна. М.: Издательство АСТ, 2004, сс. 6–261.

7. <https://science-education.ru/article/view?id=26242>

8. https://studbooks.net/2195459/informatika/vozmozhnosti_sredstv_multimedia

9. Крапивенко А.В. Технологии мультимедиа и восприятие ощущений: учебное пособие. — М.: Бинوم. Лаборатория знаний, 2009. — 271 с.

АНИМАЦИОННАЯ ГРАФИКА В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ СРЕДЕ

ANIMATION GRAPHICS IN EDUCATION FIELD

Аннотация: Анимационная графика в настоящее время получила масштабное распространение во всех сферах донесения и распространения информации. Важно понимать ее потенциал как инструмента для обучения в образовательной среде.

Ключевые слова: анимационная графика, тенденции, 2D- и 3D-анимация, образование, видео-эксплейнер, наглядность.

Abstract: Currently, animated graphics gained massive popularity in various fields of spreading and distributing information. It is important to understand its potential as an instrument of education

Keywords: animated graphics, tendencies, 2d and 3d animation, education, explainer, clarity.

Образование всегда являлось неотъемлемой частью жизни как каждого человека, так и общества в целом. Большая часть человечества проходила по крайней мере некоторую начальную стадию обучения, будь то систематизированное или более спонтанное и разрозненное. Соответственно, это приводит к постоянному поиску новых, более простых и понятных способов донесения информации до абсолютно разных групп людей. Деятели образования разрабатывают новые программы, реструктурируют и пересматривают старые, внедряют различные новые и порой неожиданные технологии и решения в сферу обучения.

Одной из таких технологий является анимационная графика. По своей сути она является одним из самых действенных способов донести информацию до человека почти любого возраста, рода деятельности и других определяющих факторов. Одним из главных

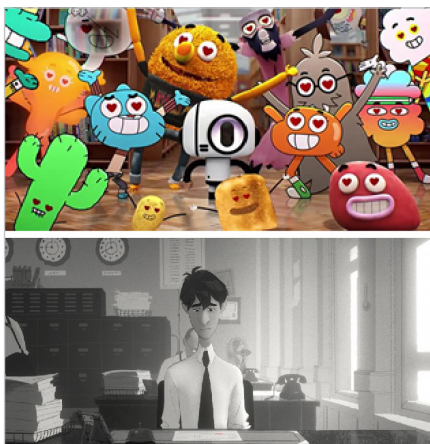
преимуществ анимации является ее доступность и наглядность в демонстрации любых концептов с помощью использования прямых образов, и, при необходимости, метафор.

Сфера образования постоянно нуждается в различных новых способах донесения доступной информации. Изучение эффективности и внедрение более частого использования анимации в обучение может значительно облегчить объяснение многих, более сложных для восприятия людьми (в особенности — детьми) концептов.

Анализ современных трендов и тенденций анимационной графики.

На данный момент самыми известными «правилами» любой современной анимации, неважно, в какой именно технике она сделана, будь то классическая кадровая анимация, стопмоушен или даже 3D, являются так называемые «12 принципов диснеевской анимации». Данные приемы помогают движению в анима-

Рис. 1. Кадр мультсериала
«Удивительный Мир Гамбола» [8]
Рис. 2. Кадр мультфильма «Бумажный роман» [6]



ции казаться более живым за счет работы с растяжением и сжатием масс объектов, грамотной расстановкой таймингов (фазовкой), направлением и характером движения и так далее [4–5].

Если же говорить о менее фундаментальных концептах в анимационной графике, нельзя не выделить тот факт, что в современных реалиях развития технологии анимация становится все более и более доступной, ни одна техника (кроме разве что стопмоушена, да и то он порой не сильно отстает, хотя требует, на мой взгляд, наибольшего мастерства и времени) не является более или менее используемой, и в итоге все всегда сводится к доступным в конкретный момент ресурсам и специалистам, а также требованиям непосредственно со стороны сценария и задумки для конкретного проекта.

Однако все чаще и чаще можно увидеть своеобразные сочетания различных техник, таких как использование поккадровой анимации и риггинга, 3D-моделей и 2D-анимации поверх них, заменяющей текстуры [11]

Если говорить о конкретных примерах, то можно вспомнить мультсериал

«Удивительный мир Гамбола», где создатели сумели достаточно органично совместить почти все известные способы анимирования. Персонажи варьируются от нарисованных поккадрово до 3D-моделей, имитации стопмоушена и даже живых съемок (рис. 1).

Другим примером также является короткометражка от Пиксар «Бумажный роман» (рис. 2), где студия впервые представила технологию подобного стиля совмещения 3D- и 2D-анимации. Здесь они как раз и воспользовались приемом наложения рисованного поккадра на объемные модели (что интересно, после этого сам Пиксар достаточно редко использовал данную технологию), однако другие студии, такие как Сони в своих «Человек-паук: Через вселенные» (рис. 3) и «Кот в сапогах: Последнее желание» (рис. 4), или Riot Games с их «Аркейн» (рис. 5) сделали с помощью нее свою графику более уникальной.

Систематизация и типология жанров и стилевых направлений анимационной графики в образовательной среде. Если же говорить об образовательной сфере, то здесь все зависит от инфор-

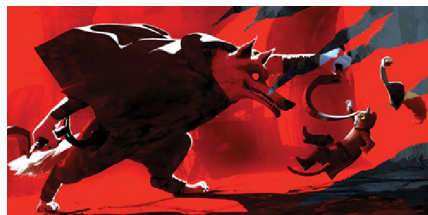
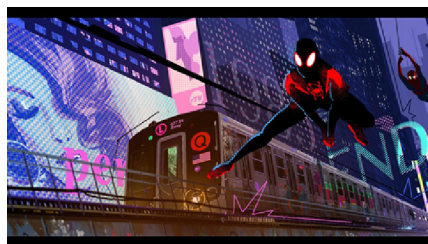


Рис. 3. Кадр мультфильма «Человек-паук: Через вселенные» [9]
Рис. 4. Кадр мультфильма «Кот в сапогах 2: Последнее желание» [7]

мации, которую стараются донести, а также от целевой аудитории. Зачастую используется большое количество анимированной инфографики, что можно отследить во многих видео о безопасности или различных анимированных инструкциях. Анимация тут позволяет быть уверенным, что действия, которые необходимо принять в той или иной ситуации, будут выполнены с меньшим количеством ошибок и недопонимания.

Главная цель образовательного анимационного видеоролика — передача информации в целях получения новых знаний и навыков. В таком видео важно дать ответ на вопрос, максимально наглядно и эффективно объяснить сложные концепты с помощью простой графики. Это обуславливает определённую структуру повествования в данном типе видео: постановка проблемы, описание ее решения, призыв к действию и др.

Эксплейнер — это инструмент, который вмещает в себя максимальное количество информации и выдает ее зрителю за минимальное количество времени. В ролике можно понятно и наглядно представить смотрящему большой объем информации, рассказать о технологии, преимуществах, мотивировать приобрести продукт, в то время как в текстовом виде или в статичных изображениях эта информация была бы не настолько эффективной.

Основными особенностями подобного рода видео являются: наличие процесса объяснения чего-либо, хронометраж в 60–120 секунд, объяснение нового концепта, использование мультимедийных технологий (анимации) а также упор на размещение в сети интернет [3].

Примерами отличной передачи сложной информации через анима-

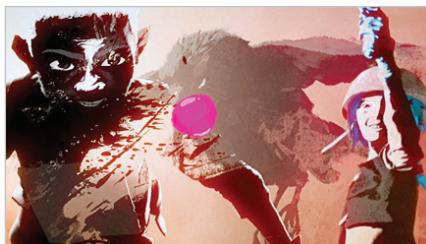


Рис. 5. Кадр мультсериала «Аркейн» [10]

цию являются ролики с Ютуб-канала Kurzgesagt — In a Nutshell [1]. Здесь авторы через многоцветную анимацию и юмор рассказывают об абсолютно разных сложных темах, но в форме, доступной даже никак не связанному с подаваемой информацией субъекту (рис. 6). Типографика тут используется довольно редко, но это обосновано закадровым текстом, а также большим количеством визуальных метафор.

Другим примером сложной информации в анимационной «обертке» может послужить Ютуб-канал Амо-Блог [2]. Здесь авторы через юмор и метафоры объясняют принципы ведения бизнеса в России (рис. 7) Серия роликов более сюжетная и продолжительная, чем обычное видео-эксплейнер, но это и понятно,

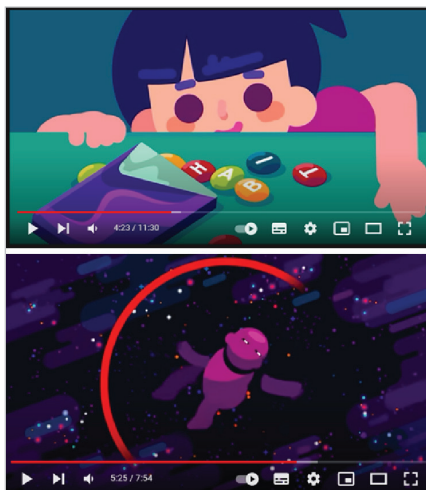


Рис. 6. Кадры из роликов Kurzgesagt [1]

Рис. 7. Кадры из роликов Амо-Блога [2]



так как подаваемая информация более комплексная и подробная, это требует большего хронометража. В этих роликах неплохо сочетается работа с образами и типографикой. Создатели стараются ограничивать цветовую палитру, что также добавляет роликам уникальности среди аналогов.

Описание концепта по теме. Поскольку предметом исследования является не статичная графика, а анимация, подразумевающая под собой видео, то результатом визуализации будет лишь несколько концептов персонажа и идеи.

За основу можно взять уже имеющегося персонажа-маскота, который был использован в рекламном ролике колледжа НИДа (рис. 8). Если в том ро-



Рис. 8. Персонаж
Рис. 9. Примеры графики потенциального ролика

лике он просто рекламировал колледж, то в нынешнем проекте он может стать способом непосредственного преподавания рекламируемых дисциплин, особенно учитывая упор на визуал в тематике обучения (рис. 9).

Возможно, реализация подобного проекта станет темой будущей магистерской работы.

Заключение. В настоящее время анимация является одним из самых наглядных способов подачи информации, так как она характеризуется простотой восприятия, запоминаемостью, а также более обширным спектром возможностей, чем реальные съемки. Это позволяет автору передать свою задумку зачастую более неожиданным способом, что приводит к большей узнаваемости.

Анимация приятна глазу, понятна и развязывает создателю руки, т. к. в ней нет ограничений съемки или отсутствия подходящего оборудования или условий, все что вам требуется — экран и сами ролики, а учитывая распространенность продвинутых средств связи, до-



ступность подобного способа обучения возрастает в десятки, если не сотни раз. У анимации есть свои недостатки и сложности, для разработки требуются хорошо подготовленные специалисты, однако результат чаще всего оправдывает ожидания, при условии приложения должного количества усилий.

Список использованных источников:

1. Kurzgesagt – In a Nutshell – URL: https://www.youtube.com/watch?v=75d_29QWEIk (дата обращения: 15.03.23)
2. Ано-Блог – URL: <https://www.youtube.com/channel/UC03-38a1dlkFAAc8IE6MQg> (дата обращения: 15.03.23)
3. Эксплейнер в видеопродакшене. Что это такое и зачем он нужен? Какие выгоды несет для вас? – URL: <https://videozayac.ru/blog/jeksplejner-v-videoprodakshene/> (дата обращения: 15.03.23)
4. «12 принципов анимации» от AlanBeckerTutorials – URL: <https://www.youtube.com/watch?v=uDqjldl4bF4&t=10s> (дата обращения: 15.03.23)
5. Ричард Уильямс: Аниматор. Набор для выживания. Секреты и методы создания анимации, 3D-графики и компьютерных игр / пер. с англ. Энгельс Е. Редактор: Сабанова З. – Издательство: Бомбора, 2019 г. – 392 с.
6. «Бумажный роман» на Кинопоиске: URL: <https://www.kinopoisk.ru/film/680642/> (дата обращения: 15.03.23)
7. «Кот в сапогах: последнее желание» на Кинопоиске: URL: <https://www.kinopoisk.ru/film/840821/> (дата обращения: 15.03.23)
8. «Удивительный сир Гамбола» на Кинопоиске: URL: <https://www.kinopoisk.ru/series/591964/> (дата обращения: 15.03.23)
9. «Человек-паук: Через вселенные» на Кинопоиске: URL: <https://www.kinopoisk.ru/film/920265/> (дата обращения: 15.03.23)
10. «Аркейн» на Кинопоиске: URL – <https://www.kinopoisk.ru/series/4445150/> (дата обращения: 15.03.23)
11. Использование 3D-графики в 2D-анимации: URL: <https://dtf.ru/cinema/706718-ispolzovanie-3d-grafiki-v-2d-animacii> (дата обращения: 15.03.23)

Солтан С.Л. и. о. заведующий кафедрой «Графический дизайн»
АНО ВО «Национальный Институт Дизайна»
Soltan S.L. Acting Head of Graphic Design Department
ANO VO National Design Institute

ПРИНЦИП ФОРМИРОВАНИЯ ПРОГРАММЫ ОБУЧЕНИЯ СТУДЕНТОВ ВЫСШЕЙ ШКОЛЫ НА КАФЕДРЕ «ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН» В НАЦИОНАЛЬНОМ ИНСТИТУТЕ ДИЗАЙНА

PRINCIPLE OF SHAPING THE CURRICULUM OF TERTIARY STUDENTS IN THE GRAPHIC DESIGN DEPARTMENT AT THE NATIONAL INSTITUTE OF DESIGN

Аннотация: В данной статье рассматривается опыт формирования и модернизации образовательных программ направления подготовки 54.03.01 (Дизайн) студентов бакалавров на кафедре «Графический дизайн» в Национальном институте дизайна. Описывается создание новой структуры кафедры. Раскрываются принципы комплектования специальных дисциплин в рамках учебного плана.

Ключевые слова: графический дизайн, образовательная программа, профессиональные компетенции, компьютерные технологии, техники графики, проектирование в графическом дизайне, междисциплинарные связи, профессиональная подготовка дизайнера.

Abstract: The paper deals with the experience of the formation and modernization of educational programs of training direction 54.03.01 (Design) of bachelor students at the department of graphic design at National Institute of Design. The creation of a new structure of the chair is described. The principles of staffing the special disciplines within the curriculum are disclosed.

Keywords: graphic design, educational programme, professional competencies, computer technology, graphics techniques, design in graphic design, interdisciplinary links, professional training of a designer.

В современном мире происходят существенные изменения, связанные с экономическими преобразованиями и технологическим развитием, что влечет за собой появление новых профессий и модернизацию уже существующих специальностей. Очевидно, что образо-

вательная система откликается непрерывной работой над формированием новых и обновлением существующих учебных программ, используя главным образом синергетический подход, так как современное образование является открытой и самоорганизующейся

системой, привлекая из реального сектора профессионалов для передачи практического опыта и воспитывая кадры внутри школы для сохранения образовательной структуры и обучения основам, лежащим в фундаменте любой профессии. «Современный этап развития российского общества характеризуется быстрой сменой технологий, что обуславливает формирование новой системы образования, предполагающей постоянное обновление.» [5, с. 4]

В связи с новыми запросами, обусловленными потребностями общества, а также стремительным развитием технологий на кафедре «Графический дизайн» в Национальном институте дизайна формируются программы обучения студентов на основе следующих принципов: создается новая структура направлений специализации подготовки дизайнеров, проводится модернизация существующих и вводятся новые дисциплины.

Для того, чтобы соответствовать современным запросам рынка, на кафедре «Графический дизайн» было сформировано три мастерских по направлениям:

1. Визуальные коммуникации.
2. Мультимедиа-дизайн
3. Книжный дизайн и иллюстрация.

При формировании новой структуры кафедры учитывались также личные особенности абитуриентов, а именно их предрасположенность к обучению классических творческих дисциплин, творчески-прикладных материально-ориентированных и творчески-прикладных виртуально-ориентированных.

Основной задачей в подготовке специалистов ставится подготовка графических дизайнеров классического профиля, специализирующихся на проектировании комплексных графических

систем и упаковки; дизайнеров книги, владеющими навыками создания авторской иллюстрации и макета книги; дизайнеров мультимедиа, специализирующихся на оформлении продуктов для цифровой среды.

В качестве эксперимента была переосмыслена последовательность дисциплин в учебном плане. Программа специальных дисциплин модернизировалась, добавлены новые дисциплины и сформирован порядок введения дисциплин, соответствующий логике: от простого к сложному, от основ к профессиональным специализациям, от изучения технических инструментов к проектному мышлению.

При формировании учебного плана кафедры «Графический дизайн» специальные дисциплины были сформированы в пять блоков, их можно классифицировать следующим образом: «Основы профессионального мастерства», «Компьютерные технологии», «Изобразительные практики», «Теоретические дисциплины» и «Проектные дисциплины».

На первых двух курсах студенты осваивают два блока дисциплин «Основы профессионального мастерства» и «Компьютерные технологии». Эти два блока целенаправленно преподаются в течение первых двух лет обучения для формирования у студентов необходимых профессиональных знаний и навыков для успешного освоения проектных дисциплин на старших курсах. Компьютерные технологии сознательно преподаются на начальном этапе обучения параллельно основам профессионального мастерства, для того чтобы студенты имели необходимый инструментарий для выполнения проектных задач и создавали более совершенный

дизайнерский продукт. Что значительно ускоряет процесс обучения и способствует углублению в освоении проектных дисциплин.

Основы профессионального мастерства включают «Пропедевтику», «Шрифт», «Каллиграфию», «Типографику», «Макетирование», «Колористику», «Основы дизайна упаковки», «Фотографику», «Мастерство иллюстрации», «Конструирование многостраничных изданий» и «Основы анимации». Эти дисциплины преподаются на первом и втором учебных курсах и обеспечивают получение основ изобразительной и конструкторской практики, знакомят с основными понятиями профессии и общехудожественной грамотности.

Сформирован блок дисциплин «Компьютерные технологии», включающий изучение редакторов векторной графики, растровой графики, верстки многостраничных изданий, видеомонтажа, анимации и видеоэффектов, трехмерной графики, прототипирования приложений и верстки сайтов, оцифровки шрифтов. «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» [7, с. 159]. На данном этапе эти задачи решаются при помощи программ Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Adobe Indesign, Adobe Premiere, Adobe After Effects, Cinema 4D, Blender, Figma, Font Lab. Эти дисциплины дифференцируются по времени и глубине изучения в зависимости от направления обучения. Так как компьютерные технологии преподаются на начальном этапе обучения, это дает возможность с первого курса

ставить студентам задачи выполняемые классическим рукотворным способом и обрабатывать их результат в графических редакторах. Это значительно упрощает и ускоряет процесс обучения, а также максимально вводит студентов в современный актуальный процесс дизайн-проектирования и облегчает в дальнейшем применение полученных знаний в профессиональной практике. Например, такие дисциплины, как «Колористика» и «Шрифт», уже преподаются с применением компьютерных технологий. Благодаря такому подходу количество преподаваемого материала и выполненных заданий по предмету «Колористика» значительно увеличилось, что позволило глубже и обширнее изучать эту дисциплину, а по дисциплине «Шрифт» уже на первом курсе проектировать наборные акцидентные шрифты в виде готового к использованию компьютерного файла. Перенос обучения «Компьютерным технологиям» на начальные курсы поддерживается и в других вузах, так Алейникова А.С., преподаватель кафедры «Художественно-техническое оформление печатной продукции», Института графики и искусства книги имени В.А. Фаворского, ФГАОУ ВО «Московский политехнический университет» пишет: «Изучение программ для работы с 2D- и 3D-анимацией в курсе компьютерных технологий необходимо начинать как можно раньше и продолжать оттачивать полученные навыки с точки зрения работы с графиками скорости, пластикой, художественной выразительностью и дизайн-задачами» [2, с. 441–442].

Блок «Изобразительные практики» преподается на протяжении всего срока обучения и рассчитан на развитие творческой активности и расширение

методов и приемов создания графики. В этот блок включены дисциплины «Проектная графика», «Специальный рисунок», «Специальная живопись», «Техники графики» и «Иллюстрирование». В рамках этих дисциплин осваиваются ручные классические и экспериментальные печатные техники, осваиваются различные инструменты, материалы и связанные с ними приёмы создания графики. Как указывает Рошин С.П., «существует дуалистическое отношение к художественному явлению. То есть реципиент воспринимает произведение изобразительного искусства не только с позиции „что изображено“, но может быть в большей степени „как изображено“» [6, с. 114].

Поэтому освоение множества графических материалов и техник позволяет студентам расширить диапазон поисков пластических решений в своих проектах. В Национальном институте дизайна для обеспечения материальной базы процесса обучения создана графическая лаборатория, оборудованная печатными офортными станками и аэрографом. Работа с графическими техниками позволяет студентам сразу видеть материализованный результат своего творчества, экспериментировать при создании графики, что является сильным мотивирующим фактором. В результате освоения «Изобразительных практик» возникают нестандартные графические решения, которые положительно сказываются на формировании творческих способностей студентов. В дальнейшем такие находки используются в проектных работах.

Блок «Теоретические дисциплины» способствует формированию междисциплинарных связей между дизайном

и маркетингом, искусствоведением и производством. «Принципы межпредметных связей в образовательном процессе являются необходимыми и важными факторами комплексного и всестороннего развития обучающихся» [1, с. 479]. В рамках этих дисциплин помимо изучения теории студенты выполняют практические работы. Это способствует более эффективному и осознанному освоению материала. Этот блок включает в себя дисциплины: «Основы маркетинга», «Маркетинговые технологии», «Рекламные технологии», «Теория и практика рекламной кампании», «История графического дизайна», «Основы полиграфического производства». В этих дисциплинах было введено несколько экспериментальных программ, маркетинговые и искусствоведческие дисциплины стали полупрактическими. На каждом занятии студенты выполняют проектные работы. В рамках предмета «История графического дизайна» изучается история графических стилей, и это формирует более комплексное понимание графики и дизайна у студентов, а также позволяет применять эти знания на практике при создании проектов, учитывая исторический контекст материала. Этот эксперимент оказался удачным, и на данном этапе на всех направлениях подготовки института вводится новый предмет «Стилеобразование». Этот предмет сформирует общие образовательные компетенции для студентов по направлению подготовки «Дизайн», данное предложение выдвинуто учебной администрацией вуза. «Обучение графическому дизайну состоит из ряда дисциплин, представляющих единую систему учебного плана, определенную федеральным государственным

образовательным стандартом. Учебные планы построены таким образом, что существует определенный баланс между изучением теории дисциплин и практическими занятиями» [3, с. 390].

Блок дисциплин «Проектирование» распределен по всем курсам обучения и реализует направление подготовки «54.03.01 Дизайн», обобщает знания, умения и навыки, полученные в процессе освоения других дисциплин и направлен на формирование профессиональных компетенций:

— способность реализовать дизайн-проект, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики (ОПК-4 в соответствии с ФГОС);

— способность использовать современные информационные ресурсы (информационные технологии и графические редакторы) в процессе конструирования объектов дизайна и создания доступной среды (профессиональные компетенции, устанавливаемые образовательной организацией) [8].

Количество проектных дисциплин увеличивается на старших курсах и включает следующие дисциплины: «Проектирование», «Дизайн многостраничных изданий», «Специальный шрифт», «Художественно-техническое редактирование». За последние годы были введены также дисциплины «Дизайн цифровых изданий», «UI/UX-дизайн», «Мультиме-

диа-проект». Дополнительные проектные дисциплины вводятся для формирования новых компетенций, чтобы отвечать запросам современной дизайн-индустрии. Появление этих дисциплин стало возможно благодаря увеличению количества изучаемых программ в блоке «Компьютерные технологии». Таким образом, на третьем и четвертом курсах в каждом семестре студенты создают по 3–4 готовых проекта, повышая свой профессиональный уровень и формируя творческое портфолио, которое служит подтверждением профессиональной квалификации и позволяет конкурировать на дизайнерском рынке после завершения обучения.

Эксперимент по созданию новых направлений внутри кафедры «Графический дизайн» в Национальном институте дизайна позволяет, опираясь на базовые дисциплины, преподаваемые на ранних курсах, вводить на старших курсах дисциплины, необходимые для подготовки специалистов узкой специализации, обладающих необходимыми компетенциями в соответствии с потребностями современного рынка. Что соответствует тезису президента Российской Федерации В.В. Путина, озвученным в послании Федеральному собранию в 2023 году: «При этом даже в рамках одной специальности и одного вуза могут быть предложены разные программы подготовки в зависимости от конкретной профессии, отрасли и запросов рынка труда» [9].

Список использованных источников:

1. Аверьянов В.С., Рошин С.П., К вопросу метапредметности и межпредметных интеграций на занятиях изобразительным искусством / В.С. Аверьянов, С.П. Рошин // Актуальные проблемы и современные тренды науки, культуры, искусства в творческом образовании. — [Под. ред. С.М. Низамудиновой]. — М.: УЦ Перспектива,

2021. — С. 478–483.

2. Алейникова А.С. Об актуальности изучения моушн-дизайна при подготовке графических дизайнеров / А.С. Алейникова // *Bulletin of the International Centre of Art and Education*. 2021 — № 4 — С. 435–444.

3. Алейникова А.С., Роцин С.П. К вопросу интеграции электронных образовательных ресурсов в образовательную среду графического дизайна / А.С. Алейникова, С.П. Роцин // *Современные проблемы высшего образования. Теория и практика: Актуальные проблемы творческого образования в период пандемии* — [Под. ред. С.М. Низамудиновой]. — М.: УЦ Перспектива, 2021. — С. 389–394

5. Печеркина, А.А. Развитие профессиональной компетентности педагога: теория и практика [Текст] : монография / А.А. Печеркина, Э.Э. Сыманюк, Е.Л. Умникова : Урал. гос. пед. ун-т. — Екатеринбург : [б.и.], 2011. — 233 с.

6. Роцин С.П. Парадигма пластических искусств в развитии современных методов преподавания изобразительного искусства / С.П. Роцин // *Современные тенденции образования в культуре и искусстве (характеристика, структура, развивающий потенциал)*. Коллективная монография. — М.: УЦ Перспектива, 2021. — С. 112–121.

7. Уткина И.В., Буровкина Л.А. Влияние современных тенденций в сфере дизайна на процесс подготовки высококвалифицированных специалистов / И.В. Уткина, Л.А. Буровкина // *Искусство и образование*. — 2022. — №3(137). — С. 159–167.

8. Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн (уровень бакалавриата): утвержден приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 13.08.2020 №1015 / Министерство образования и науки Российской Федерации. — М., 2020.

9. <https://www.interfax.ru/russia/887155> (дата обращения 09.05.2023)

ТРАДИЦИОННОЕ НАРОДНОЕ ИСКУССТВО В ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ДИЗАЙНЕРА КОСТЮМА

TRADITIONAL FOLK ART IN THE PROFESSIONAL ACTIVITY OF A COSTUME DESIGNER

Аннотация: Публикация посвящена проблеме духовно-нравственного становления молодого поколения, необходимости приобретения теоретических знаний и практического опыта творческой деятельности, а также профессиональных навыков будущих дизайнеров средствами традиционного народного искусства. Публикация посвящена также особой форме творческой деятельности человека — искусству народного костюма, превратившегося за столетия своего становления в художественную систему.

В публикации приводятся примеры использования традиций народного костюма для изготовления повседневной и праздничной одежды с 20-х годов XX века до настоящего времени ведущими брендами и индивидуальными производителями современной одежды.

Ключевые слова: традиции народного костюма, духовно-нравственные качества, профессиональные качества, декоративное искусство, история костюма и моды.

Abstract: This publication is dedicated to the problem of spiritual and moral formation of the young generation, the need to acquire theoretical knowledge and practical experience in creative activities, as well as professional skills of future designers by means of traditional folk art. The publication is also dedicated to a special form of human creative activity - the art of traditional costume which over the centuries has evolved into an artistic system. The publication provides examples of the use of traditions of folk costume for everyday and festive wear from the 20s of XX century up to the present day by the leading brands and individual producers of modern clothes. Keywords: folk costume traditions, spiritual and moral qualities, professional qualities, decorative arts, history of costume and fashion.

Гуманизация образования и возрождения современного общества в духовно-нравственном и интеллектуальном аспекте невозможна без усиления роли эстетического воспитания в образовательной и воспитательной среде. Невозможно представить воспитание

образованной, творческой, нравственной личности без участия культурного и духовного наследия родной страны, объединившего разные направления культуры и искусства на территории нашей страны, которые не просто украшали быт предков, но и были наполнены глубо-

ким духовным смыслом. Духовно-нравственное и интеллектуальное развитие, формируемое с ранних лет на базе традиционного народного искусства, имеет большое влияние на становление личности, выбор будущей профессии, процесс подготовки к профессиональной деятельности. Заложенное с детства мировоззрение, эстетическое восприятие мира и стремление к гармонии, а также сформированное цвето-фактурное восприятие, знание основ композиции, опыт художественно-творческой деятельности, выстроенный в ходе занятий декоративным искусством, вносят неоценимый вклад в обучение дизайнеров костюма.

Профессиональная деятельность современного дизайнера также неотделима от глубоких знаний культуры предшествующих поколений. Ежегодно создаваемые образы в изменчивой и скоротечной моде нашего времени всегда оставляют место для традиций народного костюма, заимствуя принципы модульного кроя, пропорционирования, композиции в расположение декора, приёмы формообразования. Народный костюм, как в начале XX века, так и в наши дни является источником творческого вдохновения и предметом пристального изучения дизайнеров костюма.

Традиция использования элементов народного костюма в повседневной и рядовой одежде зародилась во времена увлечения эстетикой народного искусства творческой интеллигенцией конца XIX века. Она ярко проявилась в работах художников декоративно искусства, занимающихся дизайном текстиля и моделированием костюма: М.К Тенишевой, Е.Д. Поленовой, Н.П. Ламановой, М.В. Якунчиковой, Е.И. Прибыльской и многих других.

«В авангарде советского стиля одежды начала XX века стояли художники-создатели школы советского дизайна. С 1910-х годов в экспериментальных театральных лабораториях создавали новый стиль советского костюма: А. Экстер, А. Веснин, И. Нивинский, А. Родченко, В. Стенберг и Г. Стенберг, В. Ходасевич и другие. Они использовали театральные подмостки, чтобы заявить о новом времени и продемонстрировать стиль одежды будущего, базирующийся во многом на принципах формообразования и кроя народного костюма: на удобстве и простоте изготовления, рациональности и многофункциональности, элементах трансформации, способах декорирования» [1, с. 156]. Первые образцы гражданской одежды, созданные по этим принципам, появились в серийном производстве одежды уже в 1919 году.

Во втором десятилетие XX века, в условиях НЭПа, в России началось восстановление работы швейных и текстильных предприятий. Уже в 1922 году начался выпуск текстиля на «Первой ситценабивной фабрике». Молодые российские художники декоративно искусства В. Степанова и Л. Попова в 1924 году начали создание экспериментальных рисунков для текстильной продукции, в основу которых были положены принципы отделки русских набивных тканей.

В 1923 году, при художественно-производственном подотделе Наркомпроса по инициативе российского и советского модельера Н.П. Ламановой была создана первая лаборатория новых форм одежды «Мастерские современного костюма». В её деятельности также приняли участие В. Мухина и Н. Макарова. «Центр по становлению нового

советского костюма», переименованный в «Ателье мод», был следующим большим шагом к утверждению народного стиля в российской одежде того времени. Именно в эти годы «творческий тандем Н. Ламановой (модельера, основателя советской школы моделирования) и В. Мухиной (российского скульптора-монументалиста) совместно с художниками разных творческих направлений создали альбом „Искусство в быту“. В 1925 году они представили миру новый облик советского костюма, созданный из простых материалов. В основе его создания лежали базовые принципы народного костюма: рациональность и эстетика» [1, с. 157–158].

Художник Е. Прибыльская с 1922 года возрождала и популяризировала искусство народной вышивки. Она была одним из создателей Кустарного музея в Москве, а в 1928 году Е. Прибыльская и Н. Ламанова совместно с кустарной группой Декоративного комитета Государственной академии наук организовали выставку «Кустарная ткань и вышивка в современной женской одежде». В 1920–1930 годы столовое бельё с «крестьянскими вышивками», созданными в мастерской Е. Прибыльской экспортировались за границу [1, с. 157–158].

«Теория промышленного моделирования» Н. Ламановой в 1930–1940 годы сделала переворот в производстве готовой одежды. Основываясь на народном принципе модульного кроя и единой базовой конструкции массовой одежды, она фактически заложила фундамент легкой промышленности России XX века [1, с. 157–158]. Народные мотивы и традиционные способы декорирования народного костюма в 1936 году были положены в основу обучения кон-

струированию и художественному моделированию одежды в Московском текстильном институте.

Два главных дома моделей страны, созданные в послевоенное время (Ленинградский дом моделей и Общесоюзный Дом моделей одежды), ставили художникам-модельерам новые требования: эстетика, функциональность и утилитарные качества костюма. В 1950 годы изменился и ассортимент промышленных товаров, в которых творческое заимствование и переосмысление народного стиля переросло в производство головных уборов, аксессуаров, украшений, обуви.

«VI Всемирный фестиваль молодежи и студентов в Москве в 1957 году был важным историческим и политическим событием в России, и с момента подготовки к фестивалю началась модернизация продукции текстильной промышленности, так как понадобился новый яркий облик столицы, важной составляющей которого был костюм» [1, с. 160–161]. Задача производителей текстиля состояла в создании новых рисунков, в которых должен был чувствоваться неповторимый национальный колорит текстиля России. Художники обратились к традиционному народному искусству, заимствуя стилистику изображения русского лубка, дымковской и скопинской игрушки, традиционной вышивки. Графический язык набивных тканых рисунков и народных вышивок, сочетающий в себе плоскостную композицию и колорит, построенный на использовании цветовых контрастов, открытый заново в середине XX столетия, был близок современности. Старинные ткани с вышивками и набойками разных регионов России определили вектор развития

моды и новый стиль повседневной одежды, возникший в условиях крупного серийного производства.

«В 1958 году в Москве проводился Всемирный конкурс одежды, для которого были сформированы следующие требования: создание современной одежды разных направлений по мотивам народного костюма, а также моделей из недорогих материалов, пригодных для массового производства одежды. Высших премий в этом конкурсе были удостоены работы российского модельера Общесоюзного дома моделей В. Араловой» [1, с. 160–161]. На конкурс была представлена коллекция платьев и костюмов свободного рубашечного кроя в народном стиле: «Суздаль» и «Плахта». Знакомство Европы с русским стилем в одежде произошло благодаря творчеству модельеров, стоящих в авангарде советской моды середины столетия: Т. Осмеркиной, Н. Голиковой, Л. Алексеевой, С. Качараве, Е. Стерлиговой, Л. Телегиной, В. Зайцева и других. Традиции народного костюма, используемые модельерами для создания повседневного и нарядного ассортимента одежды того времени, привели к возникновению этнического стиля, утвердившего элементы национального костюма в женской и мужской одежде 1960 годов.

Признаками этнического стиля были: формообразование и модульный крой одежды, многослойность, натуральные ткани, традиционные мотивы рисунков, органично сочетающиеся контрастные цвета принтов, крупные украшения, аппликации и вышивки, созданные по мотивам традиционных костюмов народов России. Ассортимент летнего женского костюма начал включать рубаху и платье-сарафан, юбку, головной платок

с яркими расцветками тканей в народном стиле.

В моде России XX века наиболее удачно прижились элементы национального костюма в одежде романтического стиля. Использовались такие элементы костюма, как рюши, оборки, кулисы, кокетки, а также кружева и вышивки, декоративная тесьма и разнообразные отделки в виде цветочных узоров. В 1970 годы выбор ткани также определялся традициями народного костюма: клетчатое и полосатое шерстяное сукно, набивное льняное полотно и узорные ситцы, шерстяные и хлопчатобумажные узорные фланели, тонкое хлопковое шитьё с растительными мотивами, шёлковые ткани с ковровыми узорами и другие.

К 1980 годам ассортимент тканей и материалов меняется, пришёл в моду ансамблевый тип костюма, в котором народный и этнический стиль костюма утвердился наравне с другими стилями. Открывшийся в 1982 году флагман российской моды — дом моды Вячеслава Зайцева на протяжении всех лет существования обращался за вдохновением к народному стилю, творчески переосмысливая русский народный костюм в контексте нового времени. В наше время в доме мод работают десятки учеников В.М. Зайцева, продолжая заданный вектор народности в costume XXI столетия.

Научно-технический прогресс, оказавший колоссальное влияние на текстильную индустрию XXI века, привёл к созданию широкого ассортимента материалов и тканей нового поколения, способных светиться в темноте, менять цвет под воздействием ультрафиолетовых лучей и тепла, удалять вирусы

и микробы, абсорбировать влагу и даже производить мониторинг состояния здоровья человека. Крупнейшие производители готовой одежды и популярные мировые бренды используют передовые технологии и современные материалы в производстве одежды, но неизменно год за годом на самых престижных мировых подиумах встречается востребованный потребителем и всегда модный народный стиль [2, с. 612]. Он давно утвердился в творческих проектах современных брендов, в эстрадном и театральном костюме, в одежде специального назначения и повседневной массовой одежде. В наше время интерес и новое прочтение вековых традиций народного костюма встречается в творческих проектах ряда известных российских брендов: У. Сергиенко, В. Аверьяновой, С. Левадной, А. Ахмадулиной, Е. Леанович и многих других.

Богатая воспитательно-познавательная функция русского народного костюма раскрывает духовный облик, гармонию жизни, мировоззрение народа, что положительно влияет на формирование внутреннего мира молодого поколения. Русский народный костюм объединяет в себе информацию о культуре, ментальности народа, отношении к жизни, нравственных принципах. Его можно рассматривать как полноценное художе-

ственное произведение, источник художественного развития и формирования личности, путь к профессионализму. Изучение традиционного народного костюма формирует эстетическую зрелость начинающего дизайнера, приобщает к различным видам ручного труда, знакомя с такими видами художественного творчества, как окрашивание материалов, набойка, вышивка, аппликация, лоскутное шитьё, узорное ткачество и другими.

На протяжении веков народы средстами искусства создавали свой образ мира, содержащий в себе духовные и нравственные представления. Сегодня народное искусство как нить связывает прошлое, настоящее и будущее народов, сохраняя ранее полученный духовный опыт, коллективную память, способствуя их развитию и приумножению. Целенаправленное и систематическое приобщение молодёжи к декоративно-прикладному и народному творчеству с раннего возраста является необходимым условием гармоничного развития будущих поколений. «Привлечение внимания молодого поколения дизайнеров костюма к национальным традициям, культуре и народному искусству в наши дни приобретает особую актуальность» [3, с. 48–49].

Список использованных источников:

1. Усенкова Е.Ю. Традиции русского народного костюма в одежде XX–XXI веков. Электронный научно-методический журнал теории, методики и практики художественного образования и эстетического воспитания №4. Бюллетень Международного центра «Искусство и образование». М.: Международный Центр «Искусство и образование», 2021. — 575 с., С. 155–163.

2. Усенкова Е.Ю. Влияние моды на эволюцию текстильных материалов. Современные проблемы высшего образования. Творчество в дистанционном форма-

те — [Под ред. С.М. Низамутдиновой]. — М.: УЦ Перспектива, 2021. — 656 с., С. 607–612.

3. Усенкова Е.Ю. Пучкова Н.Н. Роль творчества в активизации детского мышления Среднее профессиональное образование. Ежемесячный теоретический и научно-методический журнал №4 (308). М.: Алмакс, 2021. —79 с., С. 48–49.

КОМПЛЕКСНАЯ ПОДГОТОВКА СПЕЦИАЛИСТОВ В ОБЛАСТИ ГРАФИЧЕСКОГО ДИЗАЙНА С УЧЕТОМ РАЗЛИЧНЫХ АСПЕКТОВ МУЛЬТИМЕДИЙНОГО ПРОЕКТИРОВАНИЯ

COMPREHENSIVE TRAINING OF SPECIALISTS IN THE FIELD OF GRAPHIC DESIGN TAKING INTO ACCOUNT VARIOUS ASPECTS OF MULTIMEDIA DESIGN

Аннотация: Рассматриваются основные принципы планирования дизайн-проекта с учетом современных технологий мультимедиа, рассматриваются особенности экспонирования продуктов в коммуникационном пространстве.

Ключевые слова: компьютерные технологии, экспозиционная среда, дизайн-проектирование, коммуникативный дизайн, мультимедиа.

Abstract: The main principles of planning a design project are considered, taking into account modern multimedia technologies, and the features of exhibiting products in a communication space are considered.

Keywords: computer technologies, exposition environment, design engineering, communicative design, multimedia.

Условия развития современного общества привели к изменению средств общения и изменению требований к организации визуальной коммуникации. Всё больше в качестве средств передачи сообщения используются разные медиа [2].

Любая дизайн-разработка, сделанная посредством мультимедийных технологий, — комплексное решение, в котором задействованы результаты действий в различных графических пакетах, а также ряд отдельно взятых компетенций

во многих областях. Современный специалист в области коммуникационного дизайна должен быть способен решать целый ряд задач:

- использовать наиболее выразительные визуальные средства передачи сообщений,
- учитывать модификацию образной подачи сообщения на различных носителях,
- продумывать и осуществлять визуальное сопровождение дизайн-проектов в рамках презентации в мультимедийной среде,

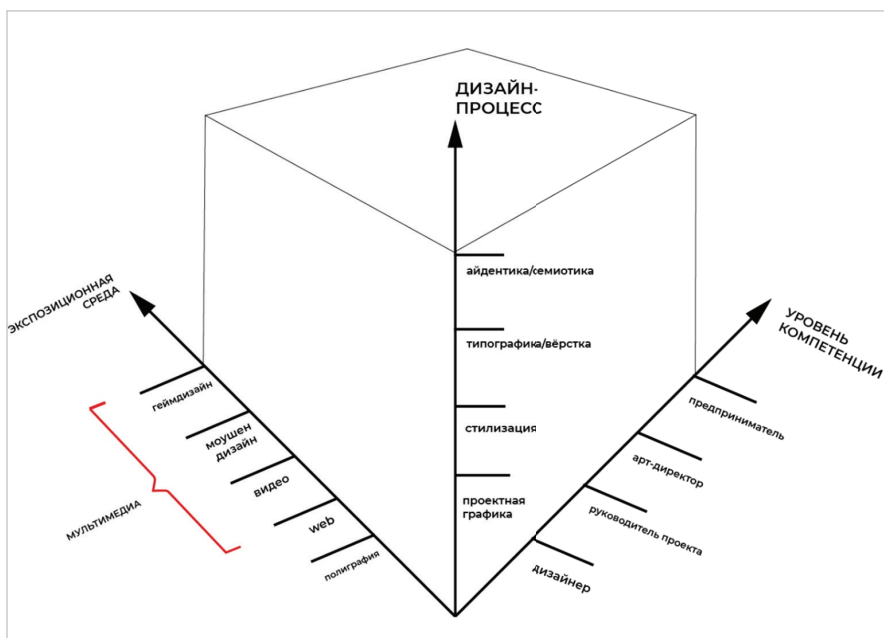


Рис. 1. Профессиональные сферы деятельности специалиста в области графического дизайна.

— осуществлять комплексные решения в области дизайн-проектирования.

Взяв за основу схему С.А. Семина по представлению профессиональных компетенций специалиста в области дизайна [1, с. 221], мы представляем профессиональные сферы деятельности специалиста в области графического дизайна в контексте изучения мультимедийного проектирования следующим образом (рис. 1).

Параметр «среда и носитель» характеризует экспозиционную среду, для которой создаётся дизайн проект. Значительная часть из этого параметра занимает мультимедийный дизайн.

Параметр «дизайн-процесс» определяется фундаментальными знаниями в области графического дизайна и навыками перевода в визуальную форму идей и образов.

Параметр «уровень компетенции» — это сложность тех задач, которые дизай-

нер решает с точки зрения рефлексии и организационных способностей. Предполагая, что после окончания обучения по направлению «коммуникативный дизайн» студент будет готов не только создавать комплексные проекты, но и будет способен работать в роли руководителя дизайн-проекта, продюсера, предпринимателя, становится очевидно, что в ходе профессиональной подготовки ему необходимо предоставить возможность разностороннего и комплексного развития компетенций [3].

Процесс мультимедийного проектирования предполагает организацию различных медиа в одном пространстве и учитывает специфику большого количества направлений дизайна. К содержательным аспектам мультимедийного проектирования можно отнести графическое оформление, информационное содержание, функциональное назначение с учетом особенностей экспозиционной

среды и особенностей технических параметров мультимедийного продукта.

Для решения задач, предъявляемых современному дизайнеру, в разработке современных дизайн-проектов, на наш взгляд, необходимо использовать комплексный подход, предполагающий включение задач мультимедийного проектирования во все дисциплины, изучаемые студентами в процессе обучения графическому дизайну. Такая работа может быть начата на первом курсе и продолжена в рамках всего учебного процесса на учебных практиках и в ходе научно-исследовательской работы магистра [5].

Непосредственно в задачи дисциплины «мультимедийное проектирование» входит освоение обучающимися методологии создания медиаконтента. При этом творческая часть проектиро-

вания заключается не только в создании идей, но и в анализе общего процесса решения системных задач и их реализации в мультимедийной экспозиционной среде. В исследованиях Сергина Р.П. рассматриваются основные профессиональные навыки, формируемые в процессе изучения основ анимационной графики [4]. В контексте нашего эксперимента навыки дизайнера мультимедиа можно представить следующим образом (рис. 2).

В ходе изучения таких дисциплин, как композиция в графическом дизайне, иллюстрирование печатных и электронных изданий, креативное проектирование и мультимедийные технологии в рекламе и СМИ, нами было осуществлено выполнение ряда заданий из области мультимедийного дизайна. В рамках практического эксперимента мы разде-



Рис. 2. Профессиональные навыки дизайнера мультимедиа.

лили подготовку обучающихся в области мультимедийного дизайна на 4 основных раздела.

Первый раздел включает:

1. создание серии анимированных работ на основе средств графической композиции: ритм, контраст, баланс, точка фокусировки и т. д.;

2. создание серии анимированных постеров с использованием средств достижения композиционной целостности;

3. создание типографической композиции из нескольких сцен с простейшим сценарным моделированием и с использованием звукового ряда.

Второй раздел включает:

1. работу с визуальной метафорой при создании анимированных логотипов, иконок и стилизованных образов с использованием аудиоэффектов;

2. создание анимированной инфографики с визуализацией числовой информации;

3. создание объясняющего видео из нескольких сцен с простейшим сценарным моделированием средствами линейной графики и с включением разнообразного аудиосопровождения.

Третий раздел включает:

1. создание объясняющего видео в технике стоп-моушен анимации;

2. создание рекламного видео с использованием различных способов перехода между сценами, анимированной типографикой и звуковым оформлением. Проектирование дизайна для различных вариантов экспозиционной среды.

Четвертый раздел включает:

1. создание мультимедиа-проекта для рекламной кампании бренда как системы мультимедийных продуктов с учетом различных экспозиционных сред;

2. создание мультимедиа-проекта для

освещения социально-значимой темы с учетом различных экспозиционных сред и задач образной выразительности.

На данном этапе большую роль играет развитие навыков коллективного творчества и организация условий для выступления обучающегося в роли лидера проекта. Данный аспект требует дополнительного изучения и дальнейшего экспериментального исследования.

В результате использования данной системы заданий в области мультимедиа-проектирования мы пришли к выводу, что в первую очередь необходимо ориентировать обучающихся от создания единичных изображений и форм к их динамическим сериям, включать элементы комбинаторики в процесс создания подготовительных изображений. С этой целью на этапе предварительного проектирования мультимедийного проекта важно, на наш взгляд, уделять внимание развитию креативного мышления обучающихся. В таком случае, в ходе создания динамических композиций и развития навыков комбинирования различных техник мультимедиа у обучающихся формируется творческий подход к процессу проектирования мультимедийного дизайн-продукта, столь востребованного в наши дни.

Таким образом, практика показывает, что системный подход к процессу обучения современной визуализации посредством включения мультимедийных средств является достаточно перспективным и представляет интерес для дальнейшего исследования.

Список использованных источников:

1. Зинченко А.П. Технология системного мышления: Опыт применения и трансляции технологий системного мышления / А.П. Зинченко, В.Б. Христенко, А.Г. Реус, Д.С. Телянский, А.В. Макин, С.А. Малявина, С.Б. Крайчинская, Н.Ф. Андрейченко, С.А. Семин. — М.: Альпина Паблишер, 2016. — Т. 9. — 280 с.
2. Маклюэн М. Понимание медиа. Внешние расширения человека / М. Маклюэн. — М.: Кучково поле, 2018. — 464 с.
3. Проблемы дизайна / Под ред В.Л. Глазычева. — М.: Союз дизайнеров России, 2003. — 256 с., илл.
4. Сергин Р.П. Опыт применения моушен-дизайна в образовательном процессе. Декоративное искусство и предметно-пространственная среда. // Вестник МГХПА. 2020. № 4–2. — С. 343–351.
5. Хабибова А.С. Развитие креативности и творческого мышления средствами моушен-дизайна и кинетической типографики // Современные тенденции изобразительного, декоративного прикладного искусств и дизайна. — 2018. — № 1. — С. 85–90.

Чекина О.Г. , доцент, Национальный институт дизайна,
Метельская В.Ю., магистр истории искусств, преподаватель,
Национальный институт дизайна
Chekina O.G., docent, National Design Institute
Metelskaya V.Y., MA in Art History, lecturer, National Design Institute

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЦИФРОВЫХ ВЕРСИЙ ПАМЯТНИКОВ КИРИЛЛИЧЕСКОГО ПИСЬМА ПРИ ОБУЧЕНИИ ДИЗАЙНЕРОВ-ГРАФИКОВ

DIGITAL VERSIONS OF CYRILLIC ANCIENT MANUSCRIPTS AS A MEANS FOR TRAINING GRAPHIC DESIGN STUDENTS

Аннотация: Оцифровка фондов книгохранилищ и размещение на общедоступных интернет-ресурсах цифровых версий древнерусских рукописных книг, грамот и других памятников делают доступным ценный материал, который может быть использован для обучения будущих дизайнеров-графиков каллиграфии, шрифтовому дизайну, проектированию книги, иллюстрированию, стилиобразованию, истории дизайна и широкому спектру навыков исследовательской работы. Данные материалы могут быть использованы на всех уровнях подготовки дизайнеров от колледжа до магистратуры и аспирантуры. Ключевые слова: графический дизайн, образование, рукописные книги, кириллические рукописи, цифровые версии.

Abstract: The digitization of book depositories and the placement of digital versions of Old Russian handwritten books and other types of Cyrillic manuscripts on public Internet resources provide teachers with valuable material that can be used to train future graphic designers in calligraphy, type design, book design, illustration, style formation, design history and a wide range of research skills. These materials can be used at all levels of design training up to master's and postgraduate studies. Keywords: graphic design, education, handwritten books, cyrillic manuscripts, digital versions.

Краткий обзор электронных ресурсов. В настоящее время происходит оцифровка фондов архивов, музеев и библиотек. Хотелось бы поговорить о том, какие дополнительные возможности появляются для обучения дизайнеров-графиков в связи с открытием доступа к полным цифровым копиям

рукописных книг и других памятников, в первую очередь древнерусских. Остановимся на ресурсах, которые дают такой доступ.

Страница Отдела рукописей Российской национальной библиотеки (РНБ) в Санкт-Петербурге [1] делает возможным просмотр коллекции манус-

криптов библиотеки, в том числе таких рукописей, как Остромирово Евангелие 1056–1057 гг., Пантелеймоново Евангелие XII–XIII в., памятник глаголического письма Зографское Евангелие XI–XIII в., Благовещенский Кондакарь XIII в. — памятник древнерусской музыкальной письменности, Киевская Псалтирь 1397 г. и многие другие. Кроме того, здесь проводятся виртуальные выставки. Имеется раздел для специалистов, позволяющий производить поиск по тексту рукописей.

Большой интерес вызывает раздел «Древнерусский автограф» [2], представляющий образцы книжного, делового и личного письма на протяжении нескольких веков русской истории. Здесь имеются подразделы, нацеленные на учащихся и профессионалов, и сборник методических материалов.

Фонд рукописей Российской государственной библиотеки (РГБ) в Москве [3] составляет более 650 тыс. единиц хранения. В электронном виде доступно около 1300 рукописей до 1500 года, в том числе грамоты, написанные скорописью. Среди рукописных книг такие выдающиеся памятники, как Добролюво Евангелие 1164 г., Симоновское Евангелие XIII века, Евангелие Хитрово 1400 г.

Значительные собрания существуют в Государственном историческом музее (Отдел рукописей и старопечатных книг [4]). К сожалению, большинство документов в открытом доступе представлено лишь несколькими страницами, однако есть и исключения.

Библиотека Свято-Троицкой Сергиевой Лавры [5] является своеобразным интегратором и позволяет осуществить доступ к ряду хранилищ, в том числе архивов. Обилие документов может обескуражить начинающего исследователя,

и, возможно, этот ресурс больше ориентирован на богословов и историков, но и для искусствоведов он представляет огромный интерес.

Особенно хочется сказать о ресурсе «Национальная электронная библиотека» (НЭБ) и его разделе «Книжные памятники» [6]. Для публикации здесь отбираются наиболее значительные рукописи, в том числе из книгохранилищ РНБ и РГБ, публикация дополняется подробным описанием. Разрешено скачивание файлов. Этот ресурс очень удобен для начинающего исследователя.

Отдельного интереса заслуживает цифровая библиотека Ватикана [7]. Коллекция насчитывает 332 435 цифровых документов, из которых 51 217 — это рукописи на разных языках мира, в числе которых есть богатое собрание памятников на кириллице и глаголице. В основном тут представлены книги религиозного характера.

Самым большим собранием оцифрованных рукописей (около 160 000) обладает Библиотека университета Гейдельберга (Bibliotheca Palatina) [8]. Ресурс имеет сложную навигацию. Собрание рукописей нацелено на специалистов точно знающих цель своих поисков.

Примерно столько же средневековых рукописей содержит самостоятельный проект Кембриджского и Гейдельбергского университетов [9]; внутри одного ресурса содержится несколько коллекций. Например, уникальное собрание карт [10] и музыкальных рукописей донотного периода (крюковое, знаменное письмо) [11]. Ресурс нацелен на историков и искусствоведов, однако, представленные памятники могут быть интересны и дизайнеру.

Объединенный ресурс Национальной библиотеки Франции и Британской библиотеки [12] насчитывает около 3 500 манускриптов из национальных музеев, среди которых попадаются и кириллические издания, хотя основная масса приведенных манускриптов латиничная.

Наряду с рукописями интерес представляет и эпиграфика, внимания заслуживает проект «Свод русских надписей» [13], насчитывающий 1 428 оцифрованных памятников монументальной эпиграфики Средневековой Руси, из которых 964 объекта представлены в формате высокоточных трехмерных моделей. Благодаря высокой детализации можно восстановить не только материалы исполнения памятников, но и отследить последовательность создания дуктов. К сожалению, этот проект нельзя назвать полностью открытым источником, так как материалы сайта выдаются по запросу.

Внимания заслуживает и база оцифрованных берестяных грамот X–XV вв. В настоящее время на ресурсе представлено 1 223 памятника, к каждому документу прилагается историческая справка с расшифровкой и переводом на современный русский язык [14].

Использование цифровых копий рукописей в учебном процессе. Изучение рукописных документов по цифровым копиям может стать этапом в получении студентами навыков исследовательской работы. В рамках дисциплин «Музейная практика», «Типографика», «Дизайн книги», «История графического дизайна» возможно изучение рукописных книг и других документов и их описание, в том числе изучение истории создания и бытования рукописи. В настоящее время, задание по анализу рукописной книги выполняют студенты 3 курса в рамках

изучения курса «История графического дизайна», преподаватель — Чекина О.Г. В рамках этого задания рассматриваются не только памятники кириллического письма, но и манускрипты, написанные латиницей, арабские, армянские, коптские, эфиопские источники и т. д. Цель данного ознакомительного задания — пробудить интерес студентов к такого рода источникам, показать, что они могут быть использованы в проектной работе современного дизайнера.

Цифровые копии, как правило, дают достаточно информации для определения форматов, сеток, используемых для текста и изображений, параметров шрифта, изучения колористического решения, графики. Полезно копирование изобразительного и каллиграфического решения.

В рамках дисциплин «Каллиграфия» и «Шрифт» возможно более подробное изучение почерков, используемых для основного текста книг, и дополнительных почерков для выделений и заголовков. Здесь, безусловно, важно наличие достаточно высокого разрешения цифровой копии, которое позволяет увеличивать текст. Рассмотрение мельчайших деталей позволяет восстановить технику письма.

Далее почерк источника может воспроизводиться в каллиграфических композициях, а в дальнейшем возможно создание компьютерных шрифтов на основе рукописных (в рамках дисциплины «Специальный шрифт»). При работе со шрифтом основное внимание уделяется именно кириллическим источникам, поскольку кириллица является основой нашей национальной культуры, и в то же время ее классификация недостаточно разработана, а история слабо изучена,

и значит, необходимо привлекать к ее изучению силы молодых исследователей.

В качестве примера работы с рукописными кириллическими источниками приведем задание, которое выполняли студенты первого курса кафедры графического дизайна Национального института дизайна в рамках дисциплины «Шрифт (Font Lab)» под руководством В.Ю. Метельской. Ставилась задача создать наборный шрифт на основе предоставленных преподавателем ориги-

налов. Требовалось проанализировать систему шрифта, отследить пропорции, масштаб, созависимость элементов построения, создать цифровую наборную гарнитуру. На основе исторического источника — Толкования на Апокалипсис — рукописной книги XVII в. [15] (рис. 1), в котором заголовки выполнены каллиграфической кириллической вязью (рис. 2), создано несколько цифровых наборных шрифтов.



Рис. 1. Толкование на Апокалипсис. Лицевая рукопись XVII в.
Рис. 2. Толкование на Апокалипсис. Фрагмент заголовка, выполненного вязью.



Рис. 3. Шрифт «Катор», автор: Зеркальщикова Елизавета.

Скриптор довольно свободно варьирует масштабы каллиграфических композиций внутри одного памятника. Графемы букв внутри фрагментов сильно отличаются знак от знака. Это позволяет получить большее разнообразие в проектных работах студентов, выбравших данный памятник в качестве оригинала.

Для построения шрифта (рис. 3) студентом создавалась усредненная по масштабу исторического референса сетка. Графика концевых элементов знаков сохранена. Шрифт состоит из двух начертаний: базового, не имеющего ярко выраженных декоративных элементов, за исключением капли, которая заполняет чрезмерные внутрибуквенные просветы, а также декоративного, которое, наоборот, изобилует большим количеством вставок.

Сложность вязи как каллиграфической системы не позволяет так же просто создавать цифровые лигатуры. Поэтому система лигатур, ярко представленных в первоисточнике, не использовалась. Цифровой шрифт за счет этого стал строже, но в то же время сохранил связь с историческим прототипом.

Имея тот же референс и задачу, другой автор получил кардинально отличающийся результат (рис. 4). Шрифт тут больше похож на геометрический гротеск, нежели на рукописную архаичную вязь. Такой эффект получился за счет проведения тщательного отбора графем — в проекте оставлены графемы больше похожие на современные буквознаки. От исторического референса осталась пропорциональная вытянутость и некоторые присущие каллиграфическим шрифтам соединительные элементы.

В следующей работе на основе того же оригинала (рис. 5) автор довольно



Рис. 4. Шрифт Scoville, нормальное и декоративное начертание, автор: Зайцева Мария.

далеко отошел от исторического образца, получив в ходе эксперимента гротеск. Однако в построении знаков В, И, Й, К, М, Я вполне отчетливо можно заметить влияние рукописи.



книг дадут представление о книге как о целостном объекте проектирования, представляющем в единстве шрифтовое, изобразительное, орнаментальное решение. Этому аспекту рукописей может

Студенты первого курса только начинают знакомство со шрифтовым проектированием. Учитывая специфику рукописных знаков, в результате разрабатываются не цифровые версии максимально близкие к оригиналу, а авторские вариации кириллических каллиграфических шрифтов, при проектировании которых студенты приобретают углубленные знания и опыт работы со шрифтовыми гарнитурами, осознают специфику кириллического шрифта, знакомятся с национальным шрифтовым наследием на практике и понимают, что опыт создателей рукописной книги может использоваться в современном дизайне.

Чрезвычайно интересно и колористическое решение рукописных книг. В некоторых случаях электронные версии рукописей снабжаются цветовыми шкалками, которые позволяют определить используемые в рукописи цвета достаточно точно. Цветовые решения рукописей имеют не только исторический интерес, но и могут использоваться в дальнейшем в конкретных дизайнерских проектах.

Миниатюры рукописной книги могут рассматриваться в рамках дисциплины «Иллюстрирование». И, безусловно, полные цифровые копии рукописных

будет уделено внимание в рамках дисциплины «Дизайн книги».

Изучение цифровых копии рукописных книг в их полноте даст студентом новое осознание понятий целостности, гармоничности, дополнит понимание серийности (например, на основе анализа системы буквиз конкретной рукописи), что в дальнейшем поможет при создании самостоятельных проектов. В целом, работа с рукописями позволит увидеть развитие жанра книги во времени, изменение стилей письма и графики, углубит представление о национальной визуальной культуре.

Следует отдавать себе отчет и в возможных трудностях на пути работы с рукописями — в большинстве своем это книги религиозного содержания (Евангелия, Псалтири и пр.) на церковнославянском языке, что, конечно, затруднит непосредственный контакт студентов с текстом, рукописи содержат символы, некоторые из которых отсутствуют в современной кириллице. Также непонятна для современного человека символика большинства орнаментальных элементов.

Поэтому необходимо создавать специальные задания для каждого уровня подготовки — от более частных задач

для работ в рамках программы колледжа, до комплексных исследований в рамках магистратуры и аспирантуры.

Работа с рукописной книгой и другими памятниками требует существенно погружения в тему. Однако именно это может стать основой как интересных открытий личного масштаба, так и последующего перехода к серьезным исследованиям. Тем более что взгляд дизайнера на рукописный памятник будет существенно отличаться от исследований искусствоведов, историков и палеографов. Особенно большие перспективы видятся в изучении шрифта, поскольку традиционные исследователи обычно основное внимание сосредотачивают на истории рукописи и ее иллюстративной части (миниатюрах), особенностях языка, изучении материала, а шрифту уделяется, как правило, лишь незначительное внимание.

Как результат, возможна подготовка выпускных квалификационных работ бакалавров с использованием стилизации графики и шрифта, разработка компьютерных шрифтов на основе рукописных оригиналов. Магистерские работы могут быть посвящены исследованию и обобщению приемов рукописной книги с целью использования в современных дизайнерских проектах, в том числе развивающих шрифтовую традицию в новых формах.

Чрезвычайно интересным может оказаться использование результатов исследования рукописей в проектах на основе новых технологий — в том числе с применением 3D-моделирования, средств мультимедиа, виртуальной и дополненной реальности.

Список источников:

1. Отдел рукописей Российской национальной библиотеки (РНБ) в Санкт-Петербурге, <https://nlr.ru/manuscripts>
2. Раздел Древнерусский автограф сайта РНБ, <https://expositions.nlr.ru/rusautograph/>
3. Фонд рукописей Российской государственной библиотеки (РГБ) в Москве, <https://www.rsl.ru/ru/about/funds/rukopisi>
4. Отдел рукописей и старопечатных книг Государственного исторического музея, <https://shm.ru/kolleksii-i-muzeynyj-kompleks/fondovye-otdely/otdel-rukopisey-i-staropечатnih-knig/>
5. Библиотека Свято-Троицкой Сергиевой Лавры, <https://stsl.ru/lib/>
6. Раздел Книжные памятники Национальной электронной библиотеки (НЭБ), <https://kp.rusneb.ru/item/category/rukopisi>.
7. Библиотека Ватикана, <https://digi.vatlib.it/>
8. Библиотека университета Гейдельберга <https://digi.ub.uni-heidelberg.de/en/bpd/index.html>, индекс поиска <https://bibliophilly.library.upenn.edu/>
9. Проект объединенной электронной библиотеки Кембриджского и Гейдельбергского университетов, <https://cudl.lib.cam.ac.uk/>
10. Собрание оцифрованных карт, <https://cudl.lib.cam.ac.uk/collections/maps/1>

11. Собрание оцифрованных музыкальных изданий, <https://cudl.lib.cam.ac.uk/collections/music/1>
12. Объединенный ресурс Национальной библиотеки Франции и Британской библиотеки, <https://manuscripts-france-angleterre.org/polonsky/en>
13. Свод русских надписей <https://cir.rssda.su/>
14. Свод берестяных грамот <http://gramoty.ru/birchbark/document/list/>
15. Толкование на Апокалипсис из коллекции РНБ, <https://nlr.ru/manuscripts/RA1527/elektronnyiy-katalog?ab=5B86A016-2125-4983-B41E-28AD88908D6E>

ГЛАВА 2

«ДИЗАЙН-ПРОЕКТИРОВАНИЕ»

CHAPTER II

"DESIGN-ENGINEERING"

ИНСТРУМЕНТЫ СОВРЕМЕННОЙ ЦИФРОВОЙ ЖИВОПИСИ

MODERN TOOLS OF DIGITAL PAINTING

Аннотация. Компьютер, как инструмент для живописи, приносит в работы художника определенное количество особенностей, отражающихся на процессе и на конечной работе. Исследование таких особенностей сможет в дальнейшем упростить решение проектных задач, создание учебных программ и стилизацию художественных работ.

Ключевые слова: цифровое искусство, цифровая живопись, современное искусство, растровая графика, живопись.

Abstract: The computer, as a tool for painting, brings into the artist's work, a certain number of features that are both reflected in the process and in the final work. Research of such features may assist in design projects, education curricula and stylization of artistic works.

Keywords: digital art, digital painting, modern art, raster graphics, painting.

Цифровое искусство — творческая деятельность, основанная на использовании информационных (компьютерных) технологий, результатом которой являются произведения искусства в цифровой форме. Традиционное или физическое искусство в данном контексте означает искусство, созданное без использования компьютерных технологий.

Цифровая живопись — это, в свою очередь, направление цифрового искусства, где компьютер функционирует как инструмент для создания графики. Цифровая живопись, в отличие от генеративного цифрового искусства, создается человеком напрямую с помощью симуляции традиционных инструментов.

Цифровая живопись начала свою историю в конце 1950-х годов. В этот период она была скорее экспериментом, чем серьезным искусством. Графические работы на компьютере имели

возможность создавать только люди с доступом к соответствующим технологиям, зачастую военные и учёные. Так, первой известной работой цифровой живописи стал пин-ап, созданный неизвестным военным инженером в 1956 на экране системы противовоздушной обороны SAGE.

Однако с развитием и популяризацией персональных компьютеров цифровая живопись стала намного популярнее. Цифровая живопись из-за особенностей создания и хранения нацелена скорее на обычного потребителя, тем самым относясь к массовому искусству. Цифровые художники в подавляющем большинстве не создают абстрактные или концептуально прорывные работы. Сейчас цифровая живопись широко применяется в различных областях, от коммерческого дизайна до художественных проектов.

Особенность процесса цифровой живописи. Особенности создания художественных работ в цифровом пространстве обусловлены во многом спецификой устройств ввода, методами хранения и отображения работы и функциями программного обеспечения.

Для создания живописи в цифровом пространстве требуется специальное оборудование. В этом качестве могут быть использованы любые координатные инструменты ввода, однако традиционно цифровые художники используют специализированное графическое оборудование, графические планшеты и мониторы. Принцип их работы заключается в отслеживании искажения электромагнитного поля планшета, которое создает наконечник стилуса.

Таким образом, компьютер переводит привычные физические движения работы с карандашом или кистью в стандартный ввод мыши. Крайне важным преимуществом специализированного оборудования являются датчики нажима и наклона стилуса.

Метод хранения цифровой живописи в корне отличаются от физической. Каждая работа хранится в файле и может быть перемещена изменена или удалена в любой момент. Благодаря функции использования слоев, каждый отдельный элемент цифровой живописи может быть модифицирован отдельно.

Цифровые работы могут быть бесконечно размножены и отправлены в любой уголок мира в течении секунд. Ранее, до появления NFT-технологий, автор работы не мог даже привязать своё имя к ней. Сейчас к каждой работе может быть присвоен знак владения ей, однако препятствовать свободному распространению копий все равно на данный момент невозможно.

Цифровая кисть в корне отличаются от физической как по сути, так и в применении. Цифровая кисть — не кисть вовсе, это и карандаш, и баллончик с краской, и ручка, и ластик. Стилус — это многофункциональный инструмент, функции которого могут меняться в любой момент по нажатию кнопки. Эта функция в том числе ускоряет и упрощает процесс работы, однако есть определенные минусы.

Цифровой кистью нельзя наносить тонкие или объемные мазки, нельзя брать несколько цветов на разные части кисти, нельзя размахнувшись ударить по холсту. Цифровая кисть — это определенный рисунок, который повторяется с заданной периодичностью, функциями и эффектами, следуя за координатами устройства ввода. Цифровая кисть делает только то, что ей задано, и работает строго по тому, как симулирует ее программа.

Существует ряд программ, используемых цифровыми художниками, у каждой есть свой фокус и нюансы, наиболее популярными программами для цифровой живописи являются:

Adobe Photoshop — программное обеспечение для редактирования изображений, которое широко используется для создания цифровой живописи. На данный момент Adobe Photoshop является стандартной программой для коммерческой цифровой живописи. В нем присутствует расширенный функционал для работы с фотографиями в целом, а также более продвинутые функции типа фильтра liquify с определением лица.

Krita — программа, изначально созданная для художников. Особенностью программы является ее открытый код

и огромное количество тонких настроек любой функции, особенно кистей.

Paint tools Sai — программа для цифровой живописи с акцентом на построении цифровой кисти, основным преимуществом программы является её интуитивность и простота в использовании. В Sai также есть расширенный функционал для создания комиксов и манги.

Procreate — это приложение Apple Store, используемое для создания цифровых иллюстраций и графического дизайна. Оно содержит продвинутые функции работы с кистями, масками, исправления и многие уникальные инструменты, такие как управление жестами и выравнивание форм в правильные при удержании стилуса. Основным достоинством Procreate является портативность программы.

Corel Painter — это программа для художников, которая содержит большое количество разных кистей, материалов и инструментов. Когда-то лидер рынка, на данный момент программа занимает более нишевую функцию благодаря своей качественной симуляции натуральных кистей и материалов.

Существует также значительное количество более специфичных программ, симулирующих традиционные материалы, без компьютерных функций. Однако они крайне узко используются и скорее служат как введение для художников ранее работающих с физической в цифровую живопись.

Создание цифровой живописи практически во всех случаях быстрее физической. Эта особенность — главным образом заслуга функционала программного обеспечения, который позволяет редактировать картину с ранее невиданной степенью свободы. При выстроенном процессе работы со слоями

эти функции позволяют редактировать и перерисовывать отдельные элементы работ по желанию художника или заказчика. Можно менять цвет или контрастность на всей картине, например, сделать тени немного холоднее, а блики окрасить персиковым.

Со стороны функционала наиболее значимыми в процессе работы являются: отмена действий, слои, инструмент лассо, рамка и пипетка, масштабирование, искажение и отзеркаливание изображения, копирование и вставка, эффекты наложения слоев, маски слоёв, настройка тона цвета и контрастности и компьютерные эффекты.

Благодаря скорости работы, цифровая живопись бурно развивается, занимая значимую долю в оформлении книг и преобладая в индустрии компьютерных игр, современных фильмов и коммерческих проектов в целом. Следует отметить, что цифровая живопись, благодаря вышеперечисленным особенностям, хорошо подходит для выполнения коммерческих проектов, и, как направление искусства, развивается под влиянием коммерции. Даже photoshop в своё время получил функции для рисунка благодаря консультации цифровых художников, работающих в то время в игровой индустрии. На данный момент владение цифровыми инструментами являются обязательным условием для работы художником в этих индустриях.

Стилистические особенности цифровой живописи. Вышеперечисленные особенности в процессе создания цифровой живописи могут создавать ряд стилистических особенностей, отличающихся от традиционных.

Повторяющиеся элементы. Цифровая кисть, будучи линией из повто-

ряющийся отпечатков, может быть использована для создания не воспроизводимого традиционно эффекта в работе. Мазок кисти как бы дробится в паттерн, создавая необычный визуальный шум.

Также, используя миксер-кисть, компьютер может вытянуть любой цвет на картине с неестественно длинным, градиентным мазком кисти. Такими приёмами достаточно часто пользовался Крэйг Маллинс, один из основоположников традиционных техник в цифровом пространстве.

Во многих программах есть возможность использования разных паттернов, как векторных, так и растровых. Они во многом работают как трафареты в физической живописи, но без ограничений по внутренним формам и с расширенным функционалом использования. Этот приём использует Влад Радра для быстрого создания больших элементов в своих работах.

Существует также возможность вырезать и копировать части изображения, которая может быть использована для создания повторяющихся фрагментов. Это может быть сделано в том числе в виде глитч-эффекта с хаотичным смещением фрагментов изображения в разные стороны.

Цифровые эффекты. В цифровой живописи существуют масса эффектов, как тех, которые могут быть повторены в традиционной живописи, так и эксклюзивно цифровых.

Среди первых стоит отметить хроматическую аберрацию, где RGB-каналы отдельно смешиваются в разные стороны, создавая расслоение цветов. Этот эффект часть используемую для добавления разнообразия в цвете работы.

Второй эффект — это эффект шума, или film grain, создающий чувство детализированности и кинематографичности.

Третий, исключительно цифровой эффект, — это разнообразные эффекты размытия, использующиеся для создания фокуса и имитации объектива камеры. Все эти эффекты постоянно использует Рамон Нуньез, создавая схожие с кадрами киноработы.

Из переносимых в физическую живопись эффектов могу отметить некоторые глитч-эффекты, как делает Энди Денцлер в своих работах, эффекты наложения слоев по типу вычитания. Также стоит отметить эффект внутреннего свечения, который достигается в цифровом пространстве в разы быстрее, чем в физической живописи. Ангел Ганев, например, обрел известность, перенеся эффект свечения схожий с компьютерным на бумагу.

3D-модели. 3D-модели используются как в процессе, для упрощения работы с перспективой и композицией, так и для финального результата. Практически все коммерческие художники работают на основе graybox-моделей, чтобы заказчики могли легко включить их работу в фильм или игру. Например, цифровой художник Mack Sztaba постоянно использует 3D-модели и обрабатывает их кистью поверх для создания своих работ.

Также 3D-модели сильно упрощают сложную работу с камерой в анимационных проектах или повторяющиеся элементы в комиксах и манге, где художники часто вставляют 3D-модели на фон, без прорисовки вручную, просто применив к ним эффект нахождения углов.

Фотобаш. Включение элементов фототрафий в работу. Ключевое отличие цифровых инструментов от обычного

коллажа заключается в широкой массе эффектов наложения, манипуляциях тона контрастности и цвета, искажении и сглаживании углов. В цифровом пространстве фото можно включить в изображение практически незаметно, не теряя атмосферы и не отвлекая от сути работы. Эта техника крайне популярна в коммерческих проектах среди концепт-художников, дизайнеров и художников по окружению.

Медиа особенности. Анимация в наше время почти всегда делается в цифровом пространстве. Там, в свою очередь, существуют отдельные особенности. Например, векторная живопись, также невозпроизводимая в традиционной живописи. Цифровая живопись может использовать размер холста как эффект сжатия, создавая вначале большое разрешение и уменьшая его по мере работы. Художник Ruan Jia стал известен своими плотными и детализированными работами, которые он получает за счёт в том числе такого метода.

Передовые технологии. Современная физическая живопись давно закончила свой технологический прогресс, в то время как цифровая живопись постоянно изменяется и получает новые функции и инструменты.

Последним нововведением, перевернувшим всю цифровую живопись, стали нейросети. Нейросети по типу Midjourney и Dalle в процессе генерации работ могут создавать неподражаемый эффект шума, который сплавляет и размывает несколько элементов в композиции.

На данный момент Россия отстает в образовании по этим направлениям. Цифровое искусство и цифровая живопись практически исключительно проходит на онлайн-курсах. В то время как в США, Франции, Сингапуре и Британии уже существует сотни школ и вузов, обучающих цифровому искусству, в России их можно пересчитать на пальцах. Уже сейчас специалисты по созданию компьютерной графики и живописи нужны бурно растущим индустриям развлечений, в то время как система образования игнорирует этот спрос.

Будучи новым и развивающимся направлением, инструменты цифровой живописи постоянно модернизируются и меняются. Соответственно, образование в этой области должно идти в ногу с этим прогрессом. Изучение и систематизация современных инструментов цифровой живописи в дальнейшем может помочь при создании программ образования, отвечающим этому требованию.

Список использованных источников

1. Перова О.В. Отличительные приемы и узнаваемость авторского стиля в работах цифровых художников // Вестник науки и образования. 2018. №10 (46).

URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/otlichitelnye-priemy-i-uznavaemost-avtorskogo-stilya-v-rabotah-tsifrovyyh-hudozhnikov> (дата обращения: 22.04.2023).

2. Турлюн, Л.Н. Цифровая живопись как вид компьютерного искусства / Л. Н. Турлюн. — Текст : непосредственный // Молодой ученый. — 2016. — № 4 (108). — С. 876–879.

URL: <https://moluch.ru/archive/108/26005/> (дата обращения: 25.04.2023).

3. Алиев Э.В. ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ ПРОЦЕСС В ЦИФРОВОЙ ЖИВОПИСИ //

Художественная культура. 2021. №2 (37).

URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/hudozhestvennyy-protsess-v-tsifrovoy-zhivopisi> (дата обращения: 26.04.2023).

4. Воложанина Е.А. Проблематика цифровой живописи // Архитектура и дизайн. — 2019. — № 1. — С. 9–13.

URL: https://nbpublish.com/library_read_article.php?id=29622 (дата обращения: 26.04.2023).

5. Benj Edwards. The Never-Before-Told Story of the World's First Computer Art. The Atlantic, 2013

Художники, упомянутые в работе:

1. Craig Mullins <https://vk.com/craigmullins>
2. Vlad Radra <https://www.artstation.com/vladradra>
3. Ramón Nuñez <https://www.artstation.com/ramonn90>
4. Andy Denzler <https://www.andydenzler.com/>
5. Ангел Ганев <https://www.artstation.com/angelganev>
6. Mack Sztaba <https://www.artstation.com/mack>
7. Ruan Jia <https://www.artstation.com/ruanjia>

Аль-Халди, Р. научный сотрудник Дамасского университета, факультет изящных искусств, кафедра внутренней архитектуры
Al-Khaldi, R. Master graduated, Damascus university, Faculty of Fine Arts, Department of Interior Architecture.

ОТНОШЕНИЯ МЕЖДУ АРХИТЕКТУРОЙ И МУЗЫКОЙ И ИХ ВЛИЯНИЕ НА АРХИТЕКТУРНО- ДИЗАЙНЕРСКУЮ МЫСЛЬ

THE RELATIONSHIP BETWEEN ARCHITECTURE AND MUSIC AND ITS IMPACT ON ARCHITECTURAL DESIGN

Аннотация. Учитывая большое влияние музыки на разные области, в том числе и на архитектуру, сейчас важно изучить взаимосвязь между ними, позволить наслаждаться ими обоими, используя наши органы чувств, чтобы видеть то, что мы слушаем, и слышать то, что видим.

Это исследование направлено на то, чтобы пролить свет на природу взаимосвязи архитектуры и музыки, а также на важность признания общего сходства между музыкальной и архитектурной формой, что дает архитекторам и дизайнерам возможность экспериментировать с новыми архитектурными структурами, полученными из музыкальных композиций, расширяя круг возможностей в архитектурном дизайне.

Ключевые слова: музыка, архитектура, ритм, динамика, текстура.

Abstract. According to the great impact of music on different fields, including architecture, it is now important to study the relationship between music and architecture, to allow enjoying both of them, using our senses to see what we listen to and hear what we see.

This research seeks to shed light on the nature of the architecture and music relationship, and the importance of recognizing the common similarities between musical and architectural form, allowing architects and designers the opportunity to experiment with new architectural structures, derived from musical compositions, expanding the circle of possibilities in architectural design.

Keywords: music, architecture, rhythm, dynamic, texture

Вступление. Архитектор эпохи Возрождения Леон Баттиста Альберти однажды сказал: «Те характеристики, которые радуют глаз, радуют и слух» [1]. Это изречение создает связь между зрением и слухом, а следовательно, и связь между музыкой и архитектурой в рамках одной культуры, поскольку ар-

хитектурное творчество и музыкальное творчество имеют общее происхождение, проходят один и тот же путь, преследуют одну и ту же цель и принимают одну уникальную структуру.

Витрувий — римский архитектор — в своей работе «Десять книг об архитектуре» утверждал, что архитекторы

должны обладать знаниями во многих областях науки и различными навыками, такими как умение обращаться с карандашом, знанием геометрии, истории, философии, и, как он сказал, понимать музыки. Принимая во внимание, что отношения между архитектурой и музыкой — это не просто преходящие отношения прослушивания, так как архитектор должен думать о музыке и воспринимать ее чувственно, интеллектуально, научно, понимая ее структуры, ритмы, мелодии и размеры.

Архитектура и архитектурные элементы. Когда Витрувий говорил: «Архитектура — это искусство, наука [...] и многое другое» [2], он понимал, насколько архитектура связана с различными сферами жизни, потому что, помимо своей функциональной и эстетической роли, архитектура отражает индивидуальные, социальные и религиозные убеждения, гарантируя тот факт, что она выражает человеческую цивилизацию. Это разговорный язык, основанный на двух интерактивных аспектах: первый — между дизайнером и получателем, второй — между элементами дизайна, формами и тем, как они соотносятся и взаимодействуют друг с другом (пропорции, пересечения, сопоставление...), чтобы выразить концепцию дизайна, разъясняя его особенности, а также внутренние и внешние пространства.

И от архитектора требуется использовать все свои научные, аналитические, рефлексивные и технические возможности, чтобы сделать свой дизайн интегрированным. Таким образом, существует набор специфических архитектурных принципов, необходимых для достижения баланса дизайна и структурной целостности. Этими принципами



Рис. 1. Элементы архитектуры

являются расположением, эвритмичность, благопристойность, упорядоченность и симметрия, экономия, символизм, масса и баланс, единство и разнообразие, масштаб и пропорции.

Музыка и музыкальные элементы.

Музыка — это наука о мелодиях, их гармонии, ритме и гаммах.

Музыка — это единственный язык, который каждый понимает только на слух, без идеологической обработки или образования, что сделало ее одним из важнейших человеческих средств самовыражения, одним из древнейших языков общения и способом совершенствования личности и самоочищения, помимо ее важной роли в построении цивилизованных обществ, определяющих качество повседневной жизни. Известно, что чувство музыкальной эстетики в целом зависит от культуры слушателя и его способности воспринимать музыкальные стимулы и различать элементы. Итак, достижение совершенного понимания музыки требует определения музыкального произведения через его основы.

Звук как основной элемент музыки, ритм, который представляет временную организацию мелодического движения, мелодия, основанная на последова-

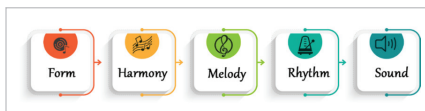


Рис. 2. Элементы музыки

тельности тонов (в музыкальной гамме), ведущая их к определенному пиковому моменту (обычно ближе к концу музыкальной композиции), динамика как выразительный элемент, придающий произведению его драматический и эмоциональный характер, гармония, которая организует инструментальные или вокальные тона, звучащие одновременно (по вертикали) структурированным и непрерывным образом, форма как музыкальный шаблон, представляющий структуру или план музыкального произведения.

Взаимосвязь между музыкой и архитектурой и их сходство. Каждое развитие архитектуры и ее характер были зафиксированы музыкой и ее мелодиями. Архитектура на протяжении всей истории пыталась представить визуальный эквивалент музыкальных мелодий в школах кубизма и экспрессионизма, намереваясь разработать динамичный дискурс, который визуально и художественно отвечает гармоническим музыкальным отношениям и структуре музыкальной композиции.

Когда Гете сказал, что «архитектура — это застывшая музыка», он представил совершенно иную картину архитектуры как пространственно-визуального искусства, имеющего только географические измерения. Для него архитектура и ее здания и пространства имеют осязаемые слуховые измерения. В этом и состоит цель данного исследования, которое заключается в определении сходства между архитектурой и музыкой с учетом их наиболее важных общих элементов.

1. Ритм и последовательность. Важность ритма обусловлена его глубокой связью с человеческой психологией

и природой человека, начиная с внутреннего ритма, регулирующего человеческое тело, генерируемого его биологическими компонентами, такими как сердцебиение, и, во-вторых, его ассоциацией с ритмами окружающей среды и космической природы, такими как морские волны. Нет никаких сомнений в том, что музыка — это искусство, в котором термин «ритм» доминировал с момента его возникновения, и от музыкального ритма он перешел к другим искусствам, а ритмическое чувство, порожаемое музыкой, дает дизайнеру возможность разработать систему визуального формирования с визуальными и экспериментально воспринимаемыми ритмами, проявляющимися во всем, что видит глаз. Штрихи в пространстве повышают привлекательность дизайна и эстетическое удовольствие во вкусе и восприятии получателя путем согласования двух различных ритмов:

Постоянные ритмы. Ритм, регулирующий различные элементы дизайна, включая линии, цвета и формы, в едином блоке, в котором каждый элемент занимает свое оптимальное место для достижения визуального удовольствия и создания ощущения воображаемого движения статичных элементов в определенном рассчитанном направлении, поскольку они следуют воображаемой

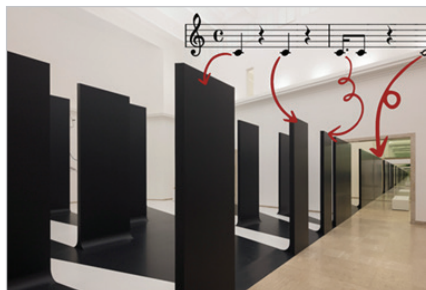


Рис. 3. Постоянные ритмы элементов дизайна и изученные промежуточные моменты, а также их музыкальные эквиваленты

двигательной траекторией, соединяющей элементы пространства таким образом, чтобы обеспечить визуальную подготовку плавного перехода взгляда между его компонентами, и играет важную роль в том, как пространство воспринимается функционально, эстетически и психологически.

Ритм, регулирующий промежуток между компонентами конструкции, независимо от того, являются эти расстояния регулярными или нерегулярными. Тишина (так же, как и звук) является частью музыкальной мелодии и играет важную роль в понимании архитектурного ритма, поскольку ценность места проявляется тогда, когда существует пространство.

Переменные ритмы. Естественные изменения, вызванные сменой сезонов, а также погодные изменения, влияющие на освещение, естественные растительные элементы и окружающую среду.

Переменный ритм, возникающий в результате разницы в освещении обоих естественных типов, включая солнце в качестве его основного источника, суточные круговые преобразования его движения и изменение угла освещения в результате этого. Второй тип — это искусственное освещение, включающее элементы, используемые в освещении пространства, и эффект его отражения на различных цветных поверхностях в динамике дизайна.

Переменные ритмы в соответствии с интерактивными аудиовизуальными, кинетическими и тактильными техниками,

а также с оборудованием, стенами и мебелью, которые создают динамическую связь с пространством.

Изменяющиеся по разделам ритмы, создаваемые изменением расположения элементов дизайна в пространстве при сохранении основной формы дизайна.

Сочетание постоянных и переменных ритмов — это то, что создает общую атмосферу дизайна и приводит к произведению (музыкальную или архитектурную композицию) в музыкальное состояние, называемое полиритмом, для удовлетворения множества функциональных и эстетических требований. Ритмические рисунки в разной степени способствуют созданию эстетического впечатления в дизайне, и ритм может существовать в шести разновидностях:

Градация: это соотношение между деталями и элементами разного размера в градиентной серии в гармоничной формуле с использованием единой линии, которая позволяет глазу перемещаться в пределах границ пространства, разнообразя элементы, изменяя их размеры или цвета непрерывно и плавно. Таким образом обеспечивается визуальный эффект для подготовки к плавному принятию этих изменений.

Повторение определенного элемента, формы или узора в непрерывном движении по всему пространству таким образом, чтобы создавалось ощущение стабильности и непрерывности, поскольку соседние и последовательные визуальные элементы работают в соот-



Рис. 4. Переменные ритмы элементов дизайна

ветствии с ритмическим порядком как связующие элементы между различными элементами дизайна.

Контраст создает приятное визуальное разнообразие, которое придает жизненность дизайну и позволяет избавиться от рутины и скуки, разнообразя элементы различными эффектами, привлекая внимание к каждому элементу в отдельности.

Прогрессия создается путем определения четких кинетических траекторий, обеспечивающих свободу движений и визуальное перемещение в пространстве, при одновременном увеличении или уменьшении одной или нескольких характеристик, сопровождаемых систематическим изменением блоков, форм и элементов.

Расхождение лучей от центра основано на создании визуального центра дизайна, который вращается вокруг идеи, чтобы таким образом разделить пространство на определенные зоны.

Симметрия: осевая симметрия элементов — это простой, но мощный инструмент для создания сбалансированной визуальной системы, которая усиливает

единую целостную форму и, как следствие, сокращает время, необходимое для визуального восприятия пространства, поскольку пространственно объединяет составляющие (массу, форму, цвет) для получения единого целого.

2. Гармония в ее гармоническом и негармоническом типах. Гармония в музыке начинается с соединения одного тона с другим в вертикальном (аккорд) и горизонтальном (мелодия) направлениях, затем переходит к соотношению одного аккорда с другим и так далее, чтобы связать все музыкальное произведение с его различными линиями в вертикальном и горизонтальном направлениях. Гармония также связывает основную мелодию с другими мелодическими звуками, которые сопровождают ее и усиливают ее идею и поэтичность.

Архитектурная гармония — это то, что организует элементы дизайна в рамках ритмической взаимосвязи, которую дизайнер выбирает, основываясь на своем художественном видении и функции единого пространства, чтобы охватить тех, кто находится внутри него, а также связать это пространство со всеми его компо-

Рис. 5. Ритмические рисунки в музыке и архитектуре



нентами со следующим пространством, затем со следующим и даже связать все архитектурное пространство целиком, чтобы затем связать внутреннюю форму и внешний вид всего дизайна.

Музыкальная гармония включает в себя математические пропорции и соотношение между числами, которые управляют размерами музыкального произведения. Правильные соотношения между музыкальными интервалами и последовательными тонами дают желаемую сбалансированную музыкальную гармонию, а глубокое понимание этой тональной связи дает дизайнеру возможность найти требуемую гармонию, чтобы понять, как определить правильные пропорции между блоками и элементами создают баланс в дизайне, что, в свою очередь, приводит к достижению гармонии.



Многие дизайнеры и архитекторы осознали эстетическую важность гармонических пропорций в музыке и применили их к размерам архитектурных блоков и пространств. По словам искусствоведа Джорджа Л. Херси, «Музыкальное соотношение лежит в основе архитектурных пропорций» [3].

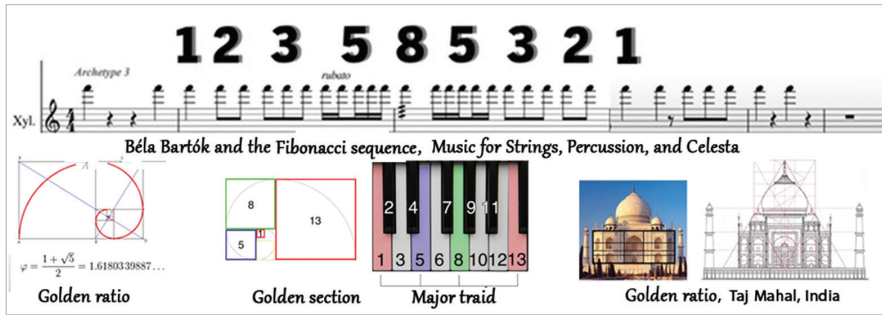
Леон Баттиста Альберти сказал: «Для доведения пропорций до совер-

шенства все наши правила мы позаимствуем у музыкантов» [4], поскольку те же числа, которые используются в музыкальной гармонии, могут быть использованы для создания пространственной гармонии. Французский архитектор Жак-Франсуа Блондель в своей теории определил числовые пропорции восьми пропорциональных прямоугольников как идеальное соотношение как в архитектуре, так и в музыке [5]. Это соотношение было применено к нескольким проектам в эпоху барокко, поскольку итальянский архитектор Палладио использовал его, когда проектировал несколько независимых резиденций в форме прямоугольников, основываясь на следующих соотношениях: 1,1 – 36 – 9,5 – 5,8 – 8,1, которые он подчеркнул под влиянием тезисов Витрувия и основ римской и греческой архитектуры. Кроме того, одним из самых важных и красивых соотношений, достигнутых как в архитектуре, так и в музыке, является золотое сечение и последовательность Фибоначчи, которые вдохновили многих дизайнеров и музыкантов на создание произведений особого характера.

Однако гармония достигается не только между подобиями, но и между противоположностями. Соотношение диссонансов также имеет большое значение, хотя они могут быть неприятными на слух или на вид. Жак-Франсуа Блондель, французский архитектор, был первым человеком, который использовал нестандартные пропорции в музыке и применил их к архитектурному дизайну. Диссонансирующие звуки используются в музыке для привлечения внимания, отвлечения внимания на другую или специфическую идею или для создания намеренного негатив-

Рис. 6. Модель расположения аккордов музыкальной гармонии и примерное рассмотрение в дизайне потолка, Музыкальный колледж Беркли, Валенсия

Рис. 7. Применение числовой последовательности Фибоначчи и золотого сечения в музыке и архитектуре



ного эффекта, а также в архитектуре. Частое использование очень гармоничных элементов превращает дизайн в набор скучных рутинных конфигураций, поэтому использование несовместимых пропорций становится дизайнерской необходимостью, которая привлекает внимание смотрящего и тянет его в другом направлении, который представляет собой визуальный архитектурный сюрприз, в котором архитектурная гармония превращается в функцию создания гармонии между противоположностями структур и формирований и распределения различных пространств в рамках визуально, чувственно и функционально приятного сочетания.

3. Разница в уровнях: высокий и низкий. Слова «высокий» и «низкий» обычно используются для выражения пространственного расположения осязаемого физического объекта, такого как точка, здание или элемент природы, для обозначения длины или краткости его частей и для описания их формальных пропорций, при условии, что эти условия также оказывают слуховое воздействие на музыку и позволяют воспринимать пространственное акустическое расположение звука в пределах музыкальных гамм. Композиторы использовали это пространственное интуитивное предположение при формировании

пространства и музыкального движения при сочинении музыки, так что основная мелодия находится в фонетически более высокой секции музыкальной лестницы, в то время как сопровождающая мелодия находится в пределах басовых звуков. Точно так же архитектор учитывает расположение служебных этажей (парковка, склады и т.д.) в нижней части и ближе всего к земле (где они не видны со стороны), в то время как основной концептуальный дизайн проявляется на верхних этажах и частях зданий.

4. Динамика. Динамика обычно выражает движущие силы, будь то физические или моральные. Психологические эмоции в музыке проявляются за счет увеличения или уменьшения громкости звука (динамики). Эти акустические отклонения, возникающие в последовательности музыкальных звуков, направлены на то, чтобы дать слушателю сложную картину событий и воплотить силу сопровождающих их эмоций или степень

Рис. 8. Применение движения вертикальных музыкальных интервалов к направлению дизайнерских линий внутреннего пространства



их текучести и отдачи, а также восприятие их пространственных качеств и размеров пространственной массы в восприятии слушателя. Сильный звук мысленно ассоциируется с большей массой и более широкой площадью, чем слабый звук, в то время как громкость музыкальных звуков чередуется в иерархической последовательности событий, которая очень похожа на организацию и сборку формальной повествовательной структуры архитектуры, поскольку архитектурный динамизм проявляется в количестве жизненной силы и энергии, генерируемых архитектурой. Объемная последовательность блоков и пространств придает визуально увеличенной массе большее значение.

5. Цвет. Цвет — один из наиболее важных средств, определяющих реакцию людей на окружающую среду. На самом деле то, что отличает цвет, — это двойная идентичность, цвет имеет визуальную идентичность, видимую зрителю, и другую, которая лежит в его воображении, связанную с воображаемым образом из его собственных воспоминаний, переживаний или эмоционального состояния.

Цвет играет важную роль в области архитектуры и служит для выделения элементов архитектурной массы и уточнения качества элементов, а также для

связывания их друг с другом, в дополнение к его роли в определении идентичности внутренних пространств и их взаимосвязи с содержимым пространства и его движением пути, и его влиянием на общественную и частную жизнь внутри архитектурного массива. Исходя из этого, цвет в архитектуре обладает способностью изменять внешний вид образований и форм, придавая им видимость радости, печали, легкости или тяжести, поскольку цвета практикуют своего рода визуальный обмен в отношении поверхностей и объемов. Цвета связаны с их психологическим воздействием на вес. Хотя слово «цвет» обычно относится к изобразительному искусству в целом, которое можно увидеть и потрогать, термин «цвет музыки» широко используется для описания характеристик звука, таких как качество тона, высота тона и другие различные музыкальные характеристики. Таким образом, цвет звука является характеристикой слухового восприятия.

Цветовые данные в архитектуре очень похожи на цветовые данные в музыке, архитектурный цвет напрямую связан с определенным чувством и эмоцией, в дополнение к его физическому ощущению и пространственным свойствам, точно так же, как музыка слушается в том

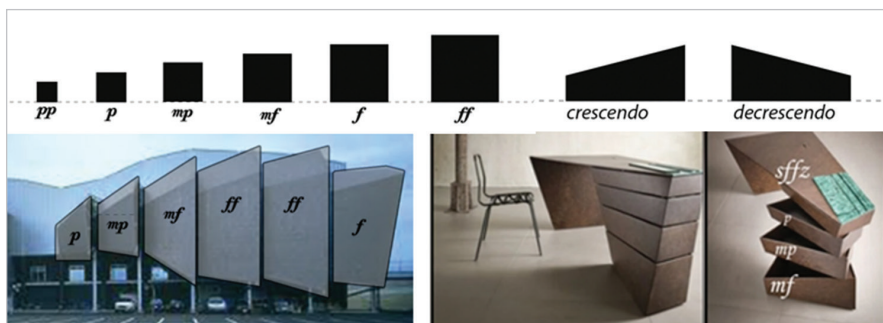
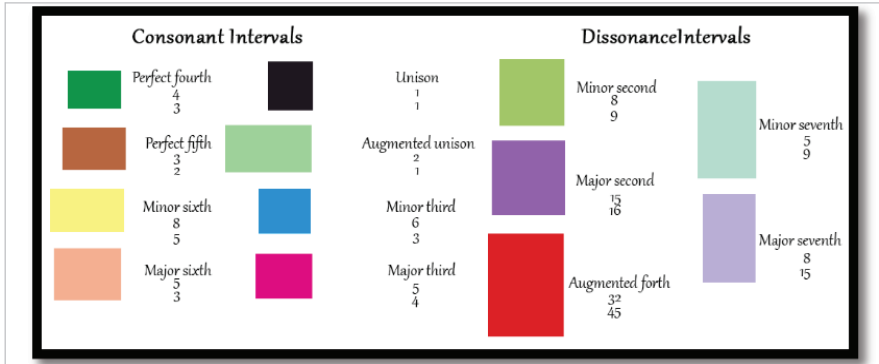


Рис.9. Применение идеи переменной музыкальной динамики и связанной с ней визуальной массивности к дизайну интерфейсов

Рис. 10. Цветовое восприятие расстройний и переходов между нотами, разработанное Жаком-Франсуа Блонделем,



характер. Затем происходит сенсорный эффект, связанный с материалом и цветом (например, деревянных струнных инструментов и медных духовых), возникающий в результате различных форм звуковой волны каждого инструмента, а также лестницы и комбинаций, используемых в мелодии. Таким образом, восприятие музыкального цвета — это комбинация перцептивных измерений.

6. Текстура. Это богатый источник визуальной информации о внутренней структуре поверхности физических объектов. Это один из элементов дизайна, важность которого связана с его способностью облегчать восприятие характеристик и элементов изображения. В музыке термин «плетение» относится к методу построения мелодии в соответствии со слоями звуков и ритмов, возникающих в результате работы различных музыкальных инструментов, производи-

мых каждым музыкальным инструментом. Текстура как в архитектуре, так и в музыке помогает осознать физические и эмоциональные аспекты архитектурного и музыкального пространства, поскольку первое впечатление об архитектурном дизайне складывается из цвета, поверхности и ощущения текстуры в целом, что

дает зрителю интуитивное представление о визуальной эстетике объекта дизайна. Термин «текстура» также может использоваться для обозначения связующего фактора, формирующего композицию дизайна и основные внутренние элементы, такие как точка, линия, плоскость и блок. Что касается музыкальной ткани, из которой состоит мелодия в двух ее формах (мелодия с аккомпанементом и контрапункт), то именно это придает произведению его отличительную глубину и сложность. В связи с этим, он может быть переведен в архитектурную ткань, чтобы воспринимать массовый визуальный образ как переменный трансформирующий фактор, указывающий в пространстве количество элементов в композиции и их расположение, идентификацию основных и вспомогательных составляющих, а также качество их взаимосвязи друг с другом, которое обра-

батывается в соответствии с другими базовыми переменными.

Результаты исследования. Музыка обладает огромной силой и оказывает значительное воздействие на реципиента (слушателя и дизайнера), в первую очередь как средство художественного общения с человеком, и, благодаря своей способности поддерживать художественный элемент, расширять

интеллектуальное восприятие и обновлять дизайнерские горизонты, музыка способна придать архитектурному произведению способность к движению и театральной экспрессии, которая поднимает дизайнерскую работу на более сильный жизненный уровень, добавляя эстетическое музыкальное видение при полном ощущении движения и экспрессии.

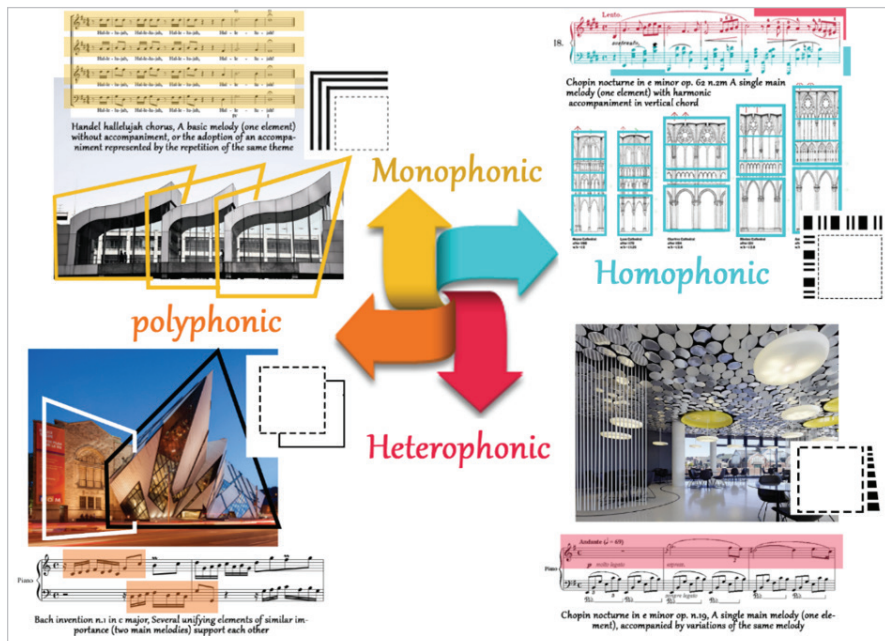


Рис. 11. Представление четырех типов музыкальной текстуры в архитектурных концепциях

Список использованных источников

1. Siccardi, R. (2018). Silence in architecture and music. Vienna: Austria. Institute for architectural sciences. University of Technology. P. (5).
2. Vitruvius. (2009). The Ten Books on Architecture. Prepared by: Yasar Abdeen, Uqba Fakoush, Yasser Al-Jabi. Damascus: Syria. Faculty of Architecture. Damascus University. p. (30).
3. Tayyebi, F. (2013). A Quest on the Relationships between Music and Architecture. Master Research. Dept. of Architecture. Faculty of Architecture. Gazimağusa: North Cyprus. p (67).
4. Petreski, M. (2016). The Architecture of Music, Master of Architecture degree. The University of Auckland. Auckland: New Zealand. p (16).
5. Hersey, G.L. (2000). Architecture and Geometry in the Age of the Baroque. The University of Chicago press. Chicago: USA. p (37).

МУЛЬТИМЕДИЙНЫЕ СОСТАВЛЯЮЩИЕ АЙДЕНТИКИ

MULTIMEDIA COMPONENTS OF IDENTITY

Аннотация: Бурный темп жизни, обилие цифровых носителей и выход брендов на медиа-площадки ставят новые задачи для сохранения целостности и узнаваемости у потребителя. В данной статье рассматриваются примеры того, как современные тенденции формируют конкретные ассоциации и эмоции, а особенности мультимедийного формата, такие как видеомонтаж, ракурс, звук и хронометраж, становятся неотъемлемой частью айдентики. Они дополняют, обогащают и формируют цельный образ, обеспечивая конкуренцию за интерес и внимание аудитории. **Ключевые слова:** айдентика, бренд, современные тенденции, конкуренция, мультимедиа, видеомонтаж, ракурс.

Abstract: The rapid pace of information absorption, the abundance of digital media and the entry of brands into media platforms pose new challenges to preserve the integrity and recognition of the consumer. This article discusses examples of how modern trends form specific associations and emotions, and the features of the multimedia format, such as video editing, foreshortening, sound and timing become an integral part of the identity. They complement, enrich and form a whole image, providing competition for the interest and attention of the audience.

Keywords: identity, brand, modern trends, competition, multimedia, video editing, foreshortening.

Несмотря на быстрые темпы развития технологий и интеграцию цифровых носителей в повседневную жизнь человека, айдентика по-прежнему является основным инструментом влияния, узнаваемости и привлекательности бренда. Можно сказать, что при формировании современного образа компании дизайнеры и маркетологи должны укреплять положение на рынке, подстраиваться под его тенденции, чтобы не потерять интерес и фокус аудитории в потоке быстросменяемой информации. Новые условия, постоянный рост конкуренции определяют требования и подходы для сохранения идентичности, где находится место экспериментам, поиску и риску.

Прежде чем провести анализ современных тенденций, стоит рассмотреть и конкретизировать понятие айдентики (от англ. identity — идентичность). Данный термин несет в себе множество трактовок и различных условностей, которые часто зависят от поставленной задачи. Обращаясь к высказыванию Павла Родькина, в котором он классифицирует айдентичку, как сложную коммуникативную систему, стоит сделать акцент на двух важных моментах [1]. Один из таких — это роль коммуникации. Именно то, как бренд выстраивает отношения с потребителем, формирует впечатление и внимание к продукту.

Один из наглядных примеров выстраивания коммуникации со своим

клиентом показан в американской экранизации повести Т. Капоте «Завтрак у Тиффани» (1961). В одном из эпизодов фильма главные герои посещают ювелирный салон Тиффани, чтобы приобрести что-нибудь из коллекции известного бренда. Незадача заключается в том, что в распоряжении героев всего десять долларов, что мало для среднестатистического покупателя ювелирного магазина. Сцена демонстрирует дружескую беседу с продавцом и его желание угодить при всех обстоятельствах. В результате персонажи фильма уходят из магазина пусть и не с дорогим подарком, но с фирменной гравировкой на простом кольце, которую согласились сделать Тиффани [2]. Такой подход наглядно формирует положительное впечатление о бренде, закрепляя в сознании желание приобрести товар.

Одной из главных составляющих айдентики является сохранение целостности. Достигается это за счет формирования системы, ряда правил, по которым строится образ бренда, его идеология и роль на рынке. Продуманное графическое решение, стилистика, логотип, выбор шрифта, позиционирование компании через слоган и рекламу включаются в единый комплекс, который помогает идентифицировать себя в условиях серьезной конкуренции [3].

Как уже было сказано ранее, глобальная цифровизация устанавливает новые правила и форматы, под которые брендам приходится подстраиваться, чтобы не потерять лицо. Здесь стоит обратить внимание на роль интернета, набирающим с каждым днем превосходство над классическими средствами массовой информации. Обилие мультимедийных сервисов, таких как YouTube,

Dzen, Twitch, TikTok и ряда других, предоставляют пользователю огромный выбор, в котором он волен сам решать, какую ему поглощать информацию. Данные платформы выступают активным средством рекламы, но и тут возникают трудности. Сами по себе эти площадки также являются брендами, у которых формируется свой конкретный образ, требования к материалу, который может на них транслироваться и, конечно, ограничения, под которые необходимо подстраиваться.

В таких условиях фокус классических составляющих айдентики переносится на визуальные аспекты, которые способны завладеть вниманием и идентифицировать в бесконечном мультимедийном потоке.

Видеомонтаж. Любой видеоряд, независимо от того, это короткий ролик в интернете, полнометражный фильм или реклама на мультимедийном билборде, так или иначе проходит через определенную обработку. В кинопроизводстве, где монтаж изначально был просто необходим для склейки отснятого видеоматериала, он перерос в средство художественной выразительности. За годы существования и развития техники, способной записывать происходящее, также развивались правила, по которым осуществлялся монтаж.

Важно понимать, что прием нарезки, сборки и обработки видео подразумевает умение работать с временным и пространственным материалом. В зависимости от поставленной цели «растяжение» или «сокращение» экранного времени может воздействовать на зрителя, вызывая в нем те или иные впечатления и эмоции. Как и любой продукт, видео должно собираться комплексно, помимо записи материала необходимо

учитывать освещение, звуковое сопровождение, выбор цветовой палитры и места. Идея и порядок монтажа должны быть продуманы, выстроены и изложены в своего рода таблицу. Работа с темпом и ритмом формирует характер видеоряда, где продолжительность одного фрагмента в соотношении с частотой смены кадров могут развернуто донести информацию о бренде, его товарах и услугах.

Существует классификация системы монтажа на два типа: «комфортная» и «акцентная». В учебном пособии Л.М. Дмитриева и Н.А. Анашкина приводится описание первой системы, как способа выдать «экранное время и пространство за реальные». В противовес, «акцентная» система нацелена на привлечение внимания зрителя. Рваный и скачущий темп монтажа постоянно переносит из одного места в другое, сталкивает фразы, людей и меняет ключевое лицо [4].

Примером использования второй системы монтажа в своих рекламных роликах может выступить компания Nike (рис. 1).

Рваный, динамичный монтаж и чередование слоганов не только развлекает зрителя разнообразием локаций, личностей, но и закладывает в своей основе характер спортивного бренда, параллельно рассказывая о идеях и мотивируя стать частью сообщества, поддерживающего здоровый образ жизни.

Ракурс. В рамках киноискусства понятие «ракурс» может включать в себя несколько толкований. Подобный прием выступает в роли технического средства, инструмента для создания особого визуального образа или авторского видения. На заре кинематографа ракурс имел значение средства, с помощью которого реальные объекты фиксируются на экране, только позднее все больше приобретает статус художественного высказывания автора.

Под ракурсом также часто понимают точку съемки или же используют для обозначения оригинального положения камеры и отображения в ней фиксируемых объектов. Так, советский литературовед и семиотик Ю. М. Лотман в своих суждениях использует понятие «нейтрального ракурса». Под этим термином он подразумевает точку съемки, где «ось зрения параллельна уровню земли и перпендикулярна экрану». Параллельно с этим, он выделяет особую точку съемки, которой присущи «различные виды смещения оси зрения по вертикали и горизонтали. Такой подход при работе с камерой он классифицирует как «выраженный ракурс» [5].

Чтобы достигнуть особого образа, передачи пространства и объема, нередко прибегают к искажению перспективы путем подбора ракурса и настроек



Рис. 1. Социальные рекламные видеоролики Nike

видео и фототехники. Данным приемом совсем недавно отличилась компания Apple. В своей рекламной кампании iPhone 14 бренд намеренно сделал акцент на новой модели популярного гаджета, используя широкоугольный формат съемки и ракурс сверху вниз (рис. 2).

Творческий подход в использовании ракурса определил образ продукта Apple на рынке, сделал акцент на его обновленных внешних качествах и породил массу упоминаний в СМИ.

относились к музыке и звукам ранее. По его мнению, «в восемнадцатом и девятнадцатом веке считалось, что музыка есть творчество звука, направленное на передачу и возбуждение страстей» [6]. Автора интересует скорее эстетический эффект звучания, нежели эмоциональный, но, несмотря на это, он все равно задается вопросами связи музыки и испытываемых чувств.

Особым примером, когда только одно наличие звука может сформиро-

Рис. 2. Рекламная кампания новой модели Apple iPhone 14



Звук. Для современного бренда, кино и в целом любого коммерческого продукта музыкальное сопровождение играет не последнюю роль. В поисках идентификации в эру медиаконтента компании вынуждены сотрудничать с композиторами и музыкантами.

Звуки и музыка являются важными средствами познания окружающего мира. Услышав различные шумы, человек моментально рисует в своем сознании образ предполагаемого источника. Все, что он слышит, отражается в его ассоциациях, чувствах и эмоциях.

Звуки и их влияние на человека стали занимать психологов и музыковедов не так давно. Одним из первых исследований на эту тему стала книга австрийского музыкального критика Эдуарда Ганслика Vom Musikalisch-Schönen. Здесь он описывает свои наблюдения и рассказывает, как люди

дают у человека четкую ассоциацию с конкретным брендом, является стартовой заставкой компании Nokia (рис. 3).

Характерный рингтон при запуске мобильного устройства невозможно ни с чем спутать и по сей день. Казалось, какие-то пять секунд мелодии, которую потребитель мог услышать в рекламе без единого слова, определили образ всемирно известного производителя телекоммуникационного оборудования на несколько лет вперед.

Рис. 3. Рекламная кампания Nokia



Хронометраж. Нельзя не заметить, как время, которое готов тратить потребитель на получаемую им информацию, с каждым годом сокращается. Ускоренный ритм жизни, желание человека все сделать и везде успеть ставят перед компаниями задачу емко и коротко сообщить о себе.

В своем наблюдении А. Родионов предполагает, с чем может быть связана тенденция снижения уровня вовлеченности: «С появлением интернета и доступностью многих источников информации человек в единицу времени может получать из разных источников самый разнообразный контент. Соответственно, на каждый источник он выделяет меньшее количество времени. Поэтому современный потребитель информации не задерживается долго на как-то одном медиаресурсе» [7].

С 2014 года в интернете появляются все больше мини-рубрик и коротких видеороликов. Потребность в емком хронометраже порождает отдельные ре-

сурсы и площадки, где люди могут создавать и просматривать контент не более минуты (рис. 4).

Рассмотрев современные тенденции мультимедийного формата, включающие в себя видеомонтаж, хронометраж, работу со звуком и ракурсом, можно с уверенностью сказать о их большой значимости в становлении актуального облика бренда. Классические элементы айдентики по-прежнему остаются важными, но современный потребитель цифрового контента требует к себе повышенного внимания. Эксперименты с подачей, основанные на продолжительности, постановке и аудио наполнении медиа становятся активными средствами формирования целостного мультимедийного образа компании.

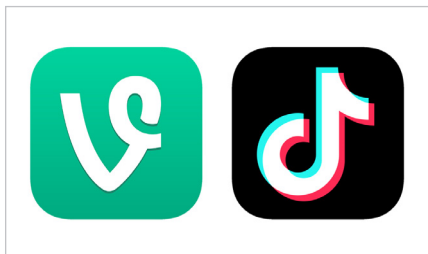


Рис. 4. Vine и TikTok. Социальные сети, ориентированные на создание коротких видеороликов

Список использованных источников:

1. Кумова М. Айдентика. — М.: КАК проект, 2014. — 512 с.
2. Эпизод в ювелирном салоне. «Завтрак у Тиффани»
https://www.youtube.com/watch?v=LbmBp_H9_U0&ab_channel=ArchyFilms (дата обращения 12.04.2023).
3. Салтыкова Г.М. Фирменный стиль. Серия дизайн. — М.: ДПК Пресс, 2014. — 8 с.
4. Дмитриева Л.М., Анашкина Н.А. Разработка и технологии производства рекламного продукта. — М.: Экономист, 2006. — 639 с.
5. Лотман, Ю.М. Семиотика кино и проблемы киноэстетики. — Таллин: Ээсти Раамат, 1973. — 92 с.
6. Hanslick E. Vom Musikalisch-Schönen: Ein Beitrag Zur Revision Der Aesthetik Der Tonkunst. — М.: Нобель Пресс, 2011.
7. Интервью с А. Родионовым, заместителем главного редактора «Коммерсант FM», 2014.

Бурькина А.В., ассистент кафедры дизайна, Ярославский государственный педагогический университет им. К.Д. Ушинского
Burykina A.V., Assistant of Design Department, K.D. Ushinsky
Yaroslavl State Pedagogical University

СОВРЕМЕННОЕ ПРОСТРАНСТВО ФИТНЕС-КЛУБА (НА ПРИМЕРЕ РАБОТ БЮРО KREMNEV ATELIER)

THE MODERN SPACE OF A FITNESS CLUB (BASED ON WORK BY KREMNEV ATELIER)

Аннотация: Современный фитнес-клуб — это не только грамотно спроектированное пространство, включающее в себя множество функциональных зон, но и эстетически продуманный объект, привлекающий внимание посетителя. В статье рассматриваются актуальные подходы к проектированию интерьеров фитнес-клубов на примере работ бюро Kremnev atelier. **Ключевые слова:** фитнес-клуб, фитнес-центр, вневременная эстетика, дизайн интерьера, дизайн фитнес-клуба, дизайн среды.

Abstract: A modern fitness club is not only a competently designed space, which includes many functional areas, but also an aesthetically thought-out object, which attracts the attention of the visitor. This article discusses current approaches to the design of fitness clubs interiors on the example of the work of Kremnev atelier.

Keywords: fitness club, fitness centre, timeless aesthetics, interior design, fitness club design, environment design.

Фитнес в его современном понимании получил свое развитие в конце XIX — начале XX вв. в США, а первый фитнес-клуб открылся 1939 г. в Калифорнии. Термина «фитнес» в СССР не существовало, а тренажерные залы, зачастую занимающие подвальные помещения, представляли собой исключительно утилитарное пространство. Первый в России фитнес-клуб был открыт в 1990 г. в Санкт-Петербурге. С этого момента индустрия фитнеса в стране стала развиваться, сокращая разрыв с иностранным опытом. В 2019 г. понятие «фитнес-центр» было законодатель-

но определено Федеральным законом от 2 августа 2019 г. № 303-ФЗ [1].

Современный фитнес-клуб (или фитнес-центр) — это не только грамотно спроектированное пространство для занятий спортом, включающее в себя множество функциональных зон, но и эстетически продуманный объект, привлекающий внимание посетителя. Можно выделить несколько основополагающих факторов, которые необходимо учитывать при проектировании интерьера современного фитнес-клуба.

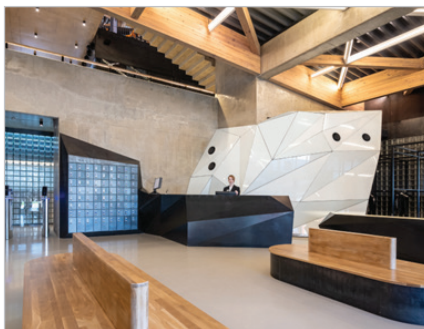
1. Вневременная эстетика. С момента начала проектирования интерьера

фитнес-клуба до встречи первого клиента в его стенах проходит значительный промежуток времени, чаще всего от двух до четырех лет. Поэтому интерьер такого крупного общественного пространства должен не следовать модным в данный момент трендам, а превосходить будущее и обладать вневременной эстетикой.

Ценность вневременной эстетики отметил итальянский философ Джузеппе Ди Джакомо в своей книге «Эстетика и литература. Великие романы на рубеже веков» (2018 г.): «Именно произведение искусства должно обрести временное измерение в самом сердце вневременности; поэтому смерть, которая не имеет власти над вневременным, угрожает самому произведению искусства» [2].

Точность и ясность объемно-пространственной композиции, лаконичность выразительных средств, эргономичность пространства позволяют создать интерьер, актуальный на протяжении многих лет.

В качестве примера вневременной эстетики рассмотрим интерьер фитнес-центра Escalada в пос. Коммунарка, открытого в 2021 г. Дизайн интерьера и проект здания разрабатывались параллельно одним коллективом авторов. Консорциум бюро DK architects и Kremnev atelier разработали проект здания таким образом, что его объемно-пространственные характеристики и инженерные коммуникации стали знаковой частью интерьера, выразительными элементами в его структуре. Расположение всех несущих балок и колонн было определено не только с учетом нагрузок, но и с учетом расстановки оборудования и зонирования пространства (рис. 1).



При проектировании авторы преследовали две цели: передать образ человека-супергероя, присутствующего в айдентике клуба, а также создать комфортную, уютную, сомасштабную человеку среду в пространстве со сложной планировочной структурой, грубыми бетонными стенами, высокими потолками и большой площадью остекления.

С начала работы над концепцией до открытия клуба прошло пять лет, но дизайн интерьера не потерял свою актуальность. В основе вневременной эстетики данного интерьера лежит функциональный подход к его проектированию, который практикует команда архитекторов Kremnev atelier [3].

2. Интерьер, адаптированный под социальные сети. При проектировании современного общественно-го интерьера автор должен учитывать его привлекательность с точки зрения механизма работы социальных сетей, прочно вошедших в жизнь человека. Популяризация фитнес-клуба в интернет-пространстве за счет публикации фотографий посетителей в ярких, запоминающихся зонах интерьера позволяет бизнесу расширять поток клиентов без вложений в рекламу.

При анализе публикаций в социальных сетях фотографий построен-

ных за последние десять лет в Москве фитнес-клубов было выявлено, что одну из лидирующих позиций по их количеству занимает фитнес-клуб Escalada, расположенный на ул. Губкина.

Сдержанная цветовая гамма подчеркивает архитектуру внутреннего пространства клуба с большими круглыми окнами и двухсветными пространствами. На посетителя оказывает сильный эмоциональный эффект контраст между пространством лестничной клетки, облицованной темным металлом и залитого светом зала, в который он попадает, поднявшись по лестнице.

Интерьер запоминается большими круглыми окнами (рис. 2) и сложной пространственной структурой, образованной за счет планировки здания в виде трилистника.



Форма окон на фасаде поддержана круглым витражом, разделяющим внутреннее пространство тренажерного зала и бассейна. Эти проемы визуально связывают функциональные зоны между собой, запуская внутрь солнечный свет [4].

Очевидно, что социальные сети — не просто важная часть жизни современного человека, но также эффективный инструмент маркетинга. Интерьер современного фитнес-центра, с одной сто-

роны, должен быть лаконичным фоном для тела человека, а с другой стороны, обладать уникальными особенностями, хорошо запоминающимися и легко узнаваемыми фрагментами.

3. Анализ аудитории. Сегодня фитнес индустрии уже недостаточно просто предоставить зал с «железом», чтобы захватить внимание аудитории — нужно искать подход к каждому человеку, изучать его потребности и думать, как их закрыть.

При проектировании интерьера фитнес-клуба необходимо не только знать пол и возраст клиентов — следует понять их образ жизни. При составлении портрета целевой аудитории следует учитывать уровень дохода, место проживания и работы, распорядок дня, интересы. Таких портретов может получиться несколько, ведь масштаб аудитории у локального спортзала и зала, являющегося частью сети крупных фитнес-центров, отличается. Готовый портрет целевой аудитории напрямую влияет на показатели, по которым можно отнести фитнес-клуб к той или иной категории.

Согласно принятым государственным показателям на услуги фитнес-клубов, можно выделить три категории: эконом-класс, бизнес-класс и премиум-класс. Рассмотрим эти категории на примере трех проектов бюро Kremnev atelier.

Проект физкультурно-оздоровительного комплекса от компании Pride, расположенного в жилом комплексе в г. Москва, относится к категории эконом-класса и рассчитан на широкую аудиторию. Запоминающийся облик интерьера в рамках небольшого бюджета создается за счет использования нейтральной белой базы и яркого контрастного цвета, выделяющего объемы в его структуре.

Рис. 2. Фитнес-клуб Escalada на ул. Губкина (Москва)

Здание спортивного клуба бизнес-класса Pride на ул. Ясеневая в Москве является частью жилого комплекса компании ПИК, его аудитория — в основном молодые люди и семьи с хорошим доходом, для которых важна базовая эстетика и удобство. В основе художественного решения интерьера лежит концепция саванны — лаконичной, но выразительной за счет естественных природных фактур и цвета, среды.

Фитнес-клуб Escalada на ул. Губкина относится к премиум-классу и занимает четыре этажа в жилом доме в престижном районе Москвы. Светлое пространство с нетривиальными отделочными материалами и деконструктивистскими элементами формирует уникальный и легко узнаваемый облик интерьера [4].

4. Работа с малым пространством.

Популярность небольших по площади фитнес-клубов обусловлена высоким темпом жизни современного человека, для которого важную роль играет доступность услуг. Такие клубы ориентированы в основном на посетителей, проживающих или работающих в шаговой доступности от них.

При проектировании интерьера на первый план здесь выходит грамотное функциональное зонирование, позволяющее разместить множество функций в ограниченном пространстве.

В интерьере лаборатории фитнеса Capsula с лаконичной объемно-пространственной композицией эффективно использован каждый его квадратный метр. Яркий облик интерьера создан за счет использования характерных материалов, хорошо работающих на контрасте — стекла, горяческатанной стали, бетона и просечно-вытяжно-



го листа (рис. 3). Большое количество светопрозрачных перегородок, выполненных из тонированного стекла и стеклблоков, позволяет визуально расширить пространство, делая пребывание посетителя в камерном пространстве фитнес-клуба более комфортным.

Когда площадь, отведенная под фитнес-пространство, не только ограничена небольшим количеством квадратных метров, но и изрезана большим количеством несущих конструкций — колонн, качество будущего интерьера определяет грамотная работа с объемно-пространственной композицией. При разработке концепции фитнес-клуба в ЖК «Достижение» архитекторам Kremnev Atelier удалось разместить на 450 квадратных метрах круглосуточный фитнес-зал с тренажерами, залом для групповых занятий и саунами. Небольшое пространство с низкими потолками визуально расширяет светлая цветовая гамма интерьера, большое количество зеркал и встроенные светильники [5].

Стоит отметить, что для малых пространств особенно актуальна цифровая оптимизация процессов, необходимых для работы фитнес-клуба: бесключевой доступ, видеотрансляции тренировок — все это позволяет не только повысить

качество обслуживания, но и сократить расходы на персонал.

Пространство фитнес-клуба невозможно представить без сопутствующих функциональных зон, отвечающих за просу современной аудитории. Например, детской зоны, где развлекаются дети, в то время как их родители тренируются, а также спа-зоны, отвечающей за расслабление и оздоровление клиента. Современные направления фитнеса, такие как кроссфит, подвесной

тренинг (TRX), йога в гамаках, требуют особого подхода к проектированию их функциональных зон.

Фитнес — это целостное социально-культурное явление, ставшее особенно популярным в России в течение последних десятилетий. Интерьер современного фитнес-центра должен быть не только функциональным, но и обладать запоминающимся художественным обликом.

Список использованных источников:

1. Ключевская Н. Появилось законодательное определение понятия «фитнес-центр». 2019 / Н. Ключевская // Информационно-правовой портал. URL: <https://www.garant.ru/news/1286254/#:~:text=Так%2C%20под%20фитнес-центрами%20понимаются%20физкультурно-спортивные,здоровья%2C%20а%20также%20физического%20воспитания> (дата обращения: 05.05.2023)

2. Джузеппе Ди Джакомо. Эстетика и литература. Великие романы на рубеже веков / Д. Ди Джакомо: Алетейя, 2018. 84 с.

3. Российский ежегодный фестиваль-конкурс архитектуры и дизайна. Новосибирск, 2022: Официальный сайт. URL: <http://www.zkapitel.ru/work/show/1286> (дата обращения: 04.05.2023)

4. Спортивный клуб Escalada в Москве // Проект Россия. Москва, 2020: Официальный сайт. URL: <https://prorus.ru/projects/sportivnyj-klub-escalada/> (дата обращения: 05.05.2023)

5. Кремнев ателье. Ярославль. 2021: Официальный сайт. URL: <https://kremnevatelier.ru/sminex> (дата обращения: 03.05.2023)

Васильева Т.С., кандидат искусствоведения, заведующая кафедрой дизайна костюма, Национальный институт дизайна
Аnderzhanova A.I., преподаватель СПО, Национальный институт дизайна
Vasilieva T.S., PhD in Art History, Head of Costume Design Department, National Institute of Design
Anderzhanova A.I., SPE instructor, National Institute of Design

НОВОЕ ПРОЧТЕНИЕ БАЛЕТНОГО КОСТЮМА НА ПРИМЕРЕ РАБОТ ИЗВЕСТНЫХ ДИЗАЙНЕРОВ

NEW READING OF THE BALLET COSTUME ON THE EXAMPLE OF THE WORKS OF FAMOUS DESIGNERS

Аннотация: Тема, рассматриваемая в статье, посвящена исследованию взаимосвязи развития и трансформации театрального костюма и балетного искусства. В статье собраны материалы, характеризующие эволюционирование данного процесса: как в связи с усложнением техники танца менялись и требования к сценическому костюму. Мир балета, являясь творческим вдохновением для дизайнеров, служит источником экспериментов с текстилем, поиском сложных форм, а также новых метафор и смыслов, где костюмы передают тематику и настроение постановок спектаклей.

Ключевые слова: дизайн костюма, балет, сценический костюм, хореография, постановка, театр, искусство, танец, дизайнер, художник по костюмам.

Abstract: The topic considered in the article is devoted to the study of the relationship between the development and transformation of theatrical costume and the art of ballet. The article contains materials that characterize the evolution of this process: how the requirements for the stage costume changed due to the complication of dance technique. The world of ballet, being a creative inspiration for costume designers, serves as a source of experiments with textiles, the search for complex forms, as well as new metaphors and meanings, where costumes reflects the theme and mood of performance.

Keywords: costume design, ballet, stage costume, choreography, staging, theatre, art, dance, designer, costume designer.

Взаимосвязь между костюмом и танцем так же очевидна, как и то, что всё подвластно переменам с течением времени. Изменения в балетном костюме стали заметны уже в начале XX века, когда знаменитый антрепренёр Сергей Дягилев привлек к балету художников из группы «Мир искусства» — Александра Бенуа, Леона Бакста, Николая Рериха, Наталью Гончарову,

Михаила Ларионова, Александра Головина. Воображение художников породило творческие фантазии от классических белых пачек и тюников до буйного пиршества красок в ориентальных и сказочных костюмах Жар-птицы, Шахерезады, расписных русских сарафанах, греческом хитоне Нимфы [1, с. 20]. Балет, несомненно, придал костюмам особое значение.

Бескрайний мир балета с давних пор выступал творческим источником для дизайнеров. Образы, созданные Бакстом, повлияли на творчество современных дизайнеров. В 1976 г. известный кутюрье Ив Сен Лоран представил коллекцию «Русские балеты / оперы» отчасти по мотивам костюмов Бакста. Кристиан Лакруа привнес в свои коллекции 1980-х гг. аромат бакстовского востока. В 1988 г. Вячеслав Зайцев показал в столице Франции коллекцию «Русские сезоны в Париже», посвященную Дягилеву и Баксту. Коллекция Валентина Юдашкина «2000 и одна ночь», поражающая разнообразием фактур и богатством отделки, также посвящена «Русским сезонам». Многие дизайнеры не только воспевали поэзию танца в своих коллекциях, но и неоднократно создавали костюмы для постановок, представляя зрителю новые прочтения балетного наследия.

Дом моды Chanel связан с миром балета долгой историей. Сама Коко Шанель не раз признавалась, что балет оказал большое влияние на её развитие и жизнь. В 1924 году ей предложили создать костюмы для сатирического балета Брониславы Нижинской «Голубой экспресс» на музыку Дариуса Мийо, ко-

торый был представлен на Французской Ривьере в театре на Елисейских полях. В основе сюжета — жизнь «золотой молодёжи» того времени, когда были в моде теннис, плавание и вечеринки. В основу костюмов легла последняя спортивная коллекция Шанель, представленная незадолго до премьеры балета. Жёсткий корсет балетных пачек она заменила на шерстяные трикотажные изделия — топ и шорты, которые напоминали модные купальные костюмы того времени, теннисные туники и юбки (рис. 1, 2). Для театра использование бытовых костюмов стало прорывом. И если ранее, в 1913 году Бакст совместно с Домом Пакен создал стилизованную сценическую вариацию спортивных теннисных костюмов для балета Вацлава Нижинского «Игры», то благодаря Шанель светский костюм почти в неизменном виде перекочевал на сцену.

В конце XX — начале XXI века рядом с классическим балетом образовалась решительно дистанцировавшаяся от него новая хореография. Это уже совершенно иной мир со своими правилами танца и, соответственно, с иными требованиями к сценическому костюму. С усложнением техники танца появилась тенденция к рационализации



Рис. 1, 2. Постановка Б. Нижинской «Голубой экспресс», костюмы К. Шанель, 1924 г.

Рис. 3, 4. Постановка
У. Форсайта «Потеря мелких
деталей», дизайнер костюмов
И. Мияке, 1991 г.



костюма. Костюмы и обувь также отличаются от любого другого стиля танца, тем самым, учитывается не только красота одежды, но и специфика движений артистов, механизмы работы тела, влияние постоянных физических нагрузок на ткань.

В 1988 году после выставки Иссея Мияке в Музее декоративного искусства в Париже «Issey Miyake A-UN», дизайнер продолжил экспериментировать с оригинальным текстилем. Друг-француз, увидев некоторые из первых созданных плиссировок, предположил, что они идеально подходят для танцев, и Франкфуртская балетная труппа Уильяма Форсайта устроила им испытание. Так появились костюмы для спектакля «Потеря мелких деталей», премьера которого состоялась в 1991 году (рис. 3, 4). Коллекция позволила ему переосмыслить танцевальные костюмы, сделав их легче и позволив им мгновенно возвращаться к своей первоначальной форме. Мияке создал одежду, которая позволила танцорам почувствовать свободу движения, используя новый легкий трикотажный материал. Это стимулировало дальнейшее развитие, и в 1993 году родилась независимая линейка продуктов под названием «Pleats Please» — это то, что Мияке считал своим самым ценным вкладом в дизайн [2, с. 34-43].

Авангардист Гарет Пью начинал свою карьеру как танцовщик, с 10 лет занимался в труппе Лондонского молодежного театра, далее работал художником по костюмам. В 2012 году дизайнер создал костюмы для авангардного балета в Королевском оперном театре Лондона — «Углеродная жизнь» хореографа Уэйна МакГрегора (рис. 5, 6).

Он изменил привычные балетные образы. Костюмы представляли собой сложные архитектурные формы, отличались жесткими трубчатыми лифами, закрытыми остроконечными масками. Балетные туфли выполнены в виде формованных черных сапог той же формы. Ему хотелось, чтобы костюмы «не подходили для танцоров». Он хотел, чтобы в его хореографии было что-то, на что можно было бы реагировать, своего рода барьер, который можно было бы преодолеть [4].

В 2013 году креативный директор Givenchy Рикардо Тиши создал сцениче-

Рис. 5, 6. Костюмы Г. Пью для
постановки «Углеродная жизнь»
У. МакГрегора, 2012 г.



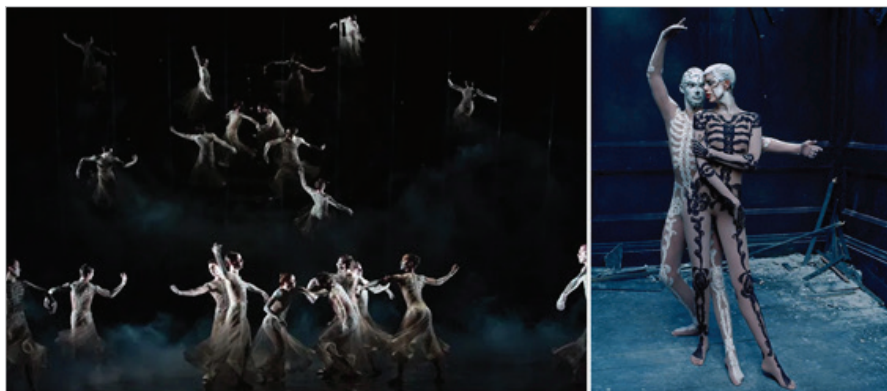


Рис. 7, 8. Костюмы Р. Тиши (Givenshu) для постановки М. Равеля «Болеро», 2013 г.

ские костюмы для постановки «Болеро» по мотивам знаменитого произведения Мориса Равеля, премьера которого состоялась в парижском театре Опера Гарнье. Декорации для балета, созданные Мариной Абрамович — это полностью черная сцена с подвесной зеркальной панелью, дублирующей одиннадцать танцоров (рис. 7). Они одеты в черные плащи и комбинезоны телесного цвета из иллюзорного тюля, расшитого белым кружевом, образующим скелет (рис. 8). Они сбрасывают поочередно слои костюма, когда танцуют, точно так же, как жизненный цикл цветов, теряющих свои лепестки, и становятся настоящими движущимися скелетами, сильными и хрупкими одновременно [6].

В конце XX века на мировых сценах появились разные версии всем извест-

ных балетных постановок в работах современных хореографов, к примеру, версии для всемирно известного балета на музыку П.И. Чайковского «Лебединое озеро», которые не были связаны с прежним традиционным сюжетом и с классическим танцем. Они рождали новые метафоры и смыслы. Волшебная сказка становилась отправной точкой для разного рода рефлексий на разные проблемы современности и, по большей степени, конечно же, выражалась в костюмах.

В 2014 году шведский хореограф Александр Экман представил собственную версию «Лебединого озера» в Оперном театре города Осло изобразил на сцене настоящее озеро, для чего понадобилось 6000 литров воды. Кульминацией действия является драка



Рис. 9, 10. Постановка А. Экмана «Лебединое озеро», дизайнер костюмов Х. Вибсков, 2014 г.

Рис. 11–14. Костюмы Х. Чалаяна для постановки Д. Жале «Гравитационная усталость», 2015 г.



черного и белого лебедя в изысканных дизайнерских костюмах, художником которых выступил датский дизайнер Хенрик Вибсков (рис. 9, 10). В данной постановке происходит некая метафорическая схватка добра и зла [11].

В 2015 году в Лондонском театре Сэдлерс-Уэллс состоялся балет «Гравитационная усталость». Художником по костюмам выступил Хусейн Чалаян. Дизайнер не просто создавал костюмы для танцовщиков — он был соавтором балета. Для каждой из восемнадцати частей постановки дизайнер создал отдельные костюмы. Здесь и лаконичные черные трико, и белые полупрозрачные ткани, которые танцоры надевали поверх головы, а для части под названием «эластичные тела» дизайнер создал платье для двоих. Один из танцовщиков надевает костюм, а другой растягивает его, имея полный контроль над партнером (рис. 11–14). Хусейн Чалаян и хореограф Дамьен Жале поднимают

темы идентичности, перемещений в пространстве и тайного желания любого человека иногда стать невидимым.

В 2017 году голландский дизайнер Ирис Ван Херпен совместно с немецким хореографом Сашей Вальц работают над постановкой балета «Креатура». Спектакль характеризуется серией лиминальных тем, отраженных в костюмах. Временами танцоры двигаются в легких, похожих на сахарную вату, эфирных белых коконах. В других случаях их тела трансформируются и искажаются экранами, или они борются в объятиях ано-

Рис. 15. Костюмы И. В. Херпен для постановки С. Вальц «Креатура», 2017 г.



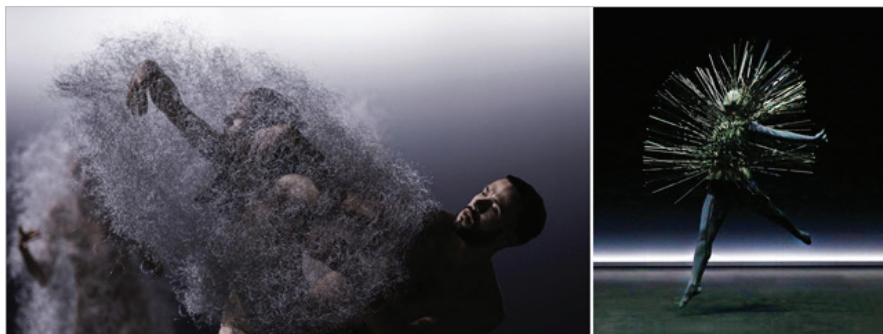


Рис. 16, 17. Костюмы И. В. Херпен для постановки С. Вольца «Креатура», 2017 г.

нимных кошмарных фигур, от которых из их тел вырастают длинные и опасные шипы. В костюмах, выполненных из сетки нержавеющей стали, используются фирменные семантические коды Ван Херпен: коконы, защищающие тела танцоров, представляют собой световые шары энергии, напоминающие одежду в форме пузырей, напечатанную на 3D-принтере (рис. 15, 16) [8].

Самым сюрреалистичным оказался костюм «Самурая». Чёрный комбинезон был полностью покрыт спицами от зонтов. Для этого костюма танцор должен быть достаточно статичным (рис. 17) [5].

Креативный директор Дома моды Dior Мария Грация Кьюри не раз признавалась в том, что балет и красота тела в движении служат для неё источником вдохновения. Воплощением этих слов стали костюмы для постановки Себастьяна Берто «Бессонная ночь». Соз-

данные костюмы по-своему раскрывают и подчёркивают движения артистов, которые накладываются на классическую музыку в современном звучании.

Дизайнер представила танцоров в невесомых полупрозрачных платьях, сетчатых леггинсах и юбках на резинках с логотипами Christian Dior. Костюмы кордебалета выполнены в тёмной цветовой гамме, а солистов — Элеоноры Аббаньято и Фридемана Фогеля — в белой палитре.

Все костюмы декорированы выполненными вручную флористическими вставками, которые увлекают калейдоскопической игрой оттенков и напоминают цветочный сад (рис. 18, 19).

Манфред Тьерри Мюглер до того, как стать всемирно известным дизайнером и символом нескольких модных поколений, профессионально занимался классической хореографией и танце-



Рис. 18, 19. Костюмы М.Г. Кьюри (Dior) для постановки С. Берто «Бессонная ночь», 2019 г.

Рис. 20, 21. Э. Уотсон и О. Смирнова
в балете McGregor + Mugler, 2019 г.



вал в балетной труппе Национальной Рейнской Оперы в Страсбурге, и посвятил этому более десяти лет. Интерес к коллекциям Мюглера 80-х годов и их театральному гламуру достиг пика. В Лондонском Колизее в 2019 году состоялась премьера балета «McGregor + Mugler» в партнерстве с хореографом-новатором Уэйном МакГреггором. Балет стал торжеством анималистической свободы человека. Мюглер прокомментировал: «Мы играем с границами между реальным и нереальным, мужским и женским, прошлым и будущим, природой и космосом». Главные роли двух богов, столкнувшихся с эмоциями

в абстрактном 15-минутном шоу, исполняли в дуэте прима-балерина Большого театра Ольга Смирнова и солист Королевского балета Эдвард Уотсон (рис. 20, 21).

Костюмы превратили людей в небесных животных. Боди были продекорированы золотыми и черными элементами, металлические кресты на животах артистов отсылали к знакомой иконографии космоса, свойственные дизайну Мюглера. В мае 2021 года данный балет был представлен в Большом театре России в рамках вечера современной хореографии, организованный продюсерской компанией [7].

Рис. 22, 23. Костюмы И. Чапурина
для постановки А. Прельжакожа
«Лебединое озеро», 2020 г.



В 2020 году во французском Драматическом театре города Клермон-Феррана хореограф Анжелен Прельжокаж, чьи работы считаются современной классикой, создал свою самобытную версию балета «Лебединое озеро» на музыку Чайковского и современных композиторов-электронщиков.

В «Лебедином озере» Прельжокажа происходит сопоставление реального и мистического миров. Балет приобретает очертания актуальной городской жизни, конфликтующей с природой.

Художником по костюмам выступил известный российский дизайнер Игорь Чапурин. Костюмы танцоров построены на сочетании техники оригами, эстетики французских кабаре 30-х годов XX века (рис. 22, 23).

Задержанный почти на год из-за пандемии, балет был представлен в ноябре 2021 года на сцене театра «Балтийский дом» в Санкт-Петербурге в рамках международного фестиваля «Дягилев. P.S.» и позже на Новой сцене Большого театра в Москве [10].

Творческий союз служителей театрального искусства и дизайнеров приводит к совершенно новым, порой уникальным, открытиям. Функция костюма несёт решение сложной задачи: эстетика и удобство, где ответ на вопрос о совмещении этих двух понятий находят современные дизайнеры.

Результат совместного исследования авторов привел к выбору темы выпускной квалификационной работы «Коллекция театральных костюмов на основе постановки балета П.И. Чайковского «Лебединое озеро»» (рис. 24-27). Проект был выполнен в 2023 году на кафедре дизайна костюма Национального института дизайна Альбиной Ильдаровны Андержановой под руководством профессора Татьяны Сергеевны Васильевой. Основным конструктивным приёмом в крое костюмов являются японские методы моделирования одежды, выражающие пластическую динамику движений и свободу танцевальных образов артистов.



Рис. 24–27. Коллекция театральных костюмов на основе постановки балета П.И. Чайковского «Лебединое озеро», ВКР А.И. Андержановой, руководитель — Т.С. Васильева, 2023 г.

Список использованных источников:

1. История моды. Еженедельное издание / Издательство «Де Агостини», 2019. — Выпуск 152. — 47 с: ил.
2. Miyake I., Kitamura M. Pleats Please Issey Miyake / Taschen, 2012. — 576 p: il.
3. Fashion Designers for Dance. URL: <https://artsandculture.google.com/story/BAWRLadVTrOeJQ> (дата обращения: 7.05.2023).
4. Gareth Pugh ballet. URL: <https://www.vogue.co.uk/article/gareth-pugh-designs-carbon-life-ballet-costumes> (дата обращения: 7.05.2023).
5. Iris van Herpen [официальный сайт]. URL: <https://www.irisvanherpen.com>.
6. Italy's Riccardo Tisci designs costumes for Abramovic's Bolero. URL: <https://www.gramilano.com/2013/05/italys-riccardo-tisci-designs-for-abramovics-bolero/amp/> (дата обращения: 8.05.2023).
7. McGregor + Mugler ballet presents a divine transformation. URL: <https://showstudio.com/news/mcgregor-mugler-ballet-presents-divine-transformation> (дата обращения: 7.05.2023).
8. New performances of Sasha Waltz «Kreatur». URL: <https://www.irisvanherpen.com/news/new-performances-of-sasha-waltz-kreatur> (дата обращения: 7.05.2023).
9. Sasha Waltz & Guests with «Kreatur» in Köln. URL: <https://www.sashawaltz.de/en/sasha-waltz-guests-with-kreatur-in-koln/> (дата обращения: 5.05.2023).
10. Sustainable Classics: Angelin Preljocaj's Swan Lake. URL: <https://parisinstitute.org/sustainable-classics-angelin-preljocajs-swan-lake-devant-la-nature/> (дата обращения: 2.05.2023).
11. Swan Lake. URL: <https://www.euroarts.com/tv-license/8793-swan-lake> (дата обращения: 2.05.2023).
12. The Concepts and Work of Issey Miyake. URL: <https://mds.isseymiyake.com/im/en/> (дата обращения: 5.05.2023).

Габриелян Т.О., канд. искусствоведения, доцент,
Крымский федеральный университет им. В.И. Вернадского
Gabrielyan T.O., Candidate of Art History, Associate Professor,
Vernadsky Crimean Federal University. V.I. Vernadsky Crimean Federal University

ИЗМЕНЕНИЕ РОЛЕЙ КОММУНИКАТОРОВ В СОТВОРЧЕСТВЕ С ИСКУССТВЕННЫМ ИНТЕЛЛЕКТОМ (В КОНТЕКСТЕ КОММУНИКАТИВНОГО ДИЗАЙНА)

CHANGING THE ROLES OF COMMUNICATORS IN CO-CREATION WITH ARTIFICIAL INTELLIGENCE (IN THE CONTEXT OF COMMUNICATION DESIGN)

Аннотация: В статье рассматриваются особенности изменения ролей коммуникаторов в процессе эволюции коммуникативного дизайна. Анализируется генеративный коммуникативный дизайн как сотворческая деятельность с автоматизированными и искусственно-интеллектуальными дизайн-системами (практико-ориентированными компонентами искусственного интеллекта).

Ключевые слова: коммуникативный дизайн, роли коммуникаторов, сотворчество, искусственный интеллект.

Abstract: The article deals with the peculiarities of changing roles of communicators in the evolution of communication design. Generative communicative design as a co-creative activity with automated and artificially intelligent design systems (practice-oriented components of artificial intelligence) is analyzed.

Keywords: communicative design, communicators' roles, co-creation, artificial intelligence.

Сегодня наблюдается активное развитие искусственно-интеллектуальных дизайн-систем (практико-ориентированных компонентов искусственного интеллекта), приводящих к трансформации профессии дизайнера [1]. Подобные дизайн-системы способны создавать (генерировать):

иллюстрации [2], логотипы [3, 4, 5], веб-сайты [6], инфографику [7] и другие виды коммуникативных дизайн-решений. На техническом уровне генерация реализована с помощью различного рода алгоритмов и искусственных нейронных сетей. Генерируемые изображения

являются оригинальными и достаточно качественными с точки зрения визуального восприятия. У любого человека-пользователя появляется возможность создавать требуемые дизайн-решения практически мгновенно, даже если он не имеет профессионального художественного- или дизайн-образования. Постепенно изменяются функциональные характеристики ролей коммуникаторов (участников дизайн-процесса) в контексте традиционной линейной коммуникативной модели дизайн-деятельности: адресант (отправитель, создатель) — сообщение (дизайн-решение) — адресат (получатель) [8, 9]. В реальной практике такими коммуникаторами являются: «заказчик», «дизайнер-профессионал», «потребитель» и «пользователь». Подобные коммуникативные трансформации приводят к формированию соответствующей методологии дизайн-деятельности [10, 11, 12, 13]. Процесс формирования происходит эволюционно, его можно проследить в постепенной смене одних направлений дизайна другими, а также в различных формах их синтеза.

Таким образом, целью исследования является выявление функциональных характеристик ролей коммуникаторов в процессе эволюции дизайн-деятельности.

Задачи исследования предполагают анализ дизайн-деятельности: графического и традиционного коммуникативного дизайна; цифрового коммуникативного дизайна; генеративного коммуникативного дизайна.

Графический и традиционный коммуникативный дизайн. Начиная с третьей четверти XIX века сформировался спрос на специалиста нового типа — графического дизайнера (художни-

ка-проектировщика). Это привело к появлению первых школ дизайна: Баухаус (1919 г.) и ВХУТЕМАС (ВХУТЕИН) (1920 г.). Несмотря на то, что эти школы были ориентированы на обучение промышленных дизайнеров, образовательные эксперименты и накопленный опыт оказал большое влияние на графический дизайн.

В это же время появляется термин «графический дизайн». Деятельность графического дизайнера была ориентирована на создание эффективных и запоминающихся рекламных материалов для продвижения товаров и услуг на рынке. Подобные формы коммуникаций стали активно влиять на содержание и выразительные характеристики средств массовой информации: газеты, журналы, листовую печатную продукцию.

Основной упор в коммуникациях делался на визуально-графическую составляющую. Графический дизайн стал активно взаимодействовать с различными направлениями отечественного и европейского изобразительного искусства: модерном, кубизм, футуризм, дадаизм, сюрреализм, абстракционизм, конструктивизм, и др. [14, с. 256–275]. На формирование эстетики графического дизайна оказало влияние возникновение новых технологий: фотографии, литографии, офсетной печати.

Активно стала развиваться эстетика типографики в результате технологических трансформаций: ручной металлический и деревянный набор были заменены линотипом, монотипом и позже фотонабором. Произошёл постепенный переход от классической типографики к так называемой «новой типографике».

Ближе к 1950-м годам XX в. постепенно начинает формироваться интерна-

циональный стиль, или так называемый «швейцарский стиль». Основными его характеристиками стали: использование современных на то время технологий (шелкографии) и материалов (пластик, стекло и металл); простота и ясность (отказ от излишеств и деталей в дизайне); универсальность (решения, понятные людьми разных культур и национальностей); рациональность (функциональность и эффективность коммуникации); минимализм (простые формы, минимальное количество цветов и шрифтов).

В 1960–70-е годы XX века визуально-коммуникативная концепция графического дизайна изменяется на коммуникативно-визуальную в результате перехода от индустриального общества к информационному (постиндустриальному). Постепенно акцент с визуальной составляющей сместился на коммуникативную и коммуникационную.

В традиционном коммуникативном дизайне важным становится взаимодействие с целевой аудиторией и отдельными её представителями: способы привлечения и удержание внимания, мотивация к действию, восприятие ситуации, обмен смыслами [11, с. 18–30; 13, с. 16]. Традиционный статичный текст, изображение и графика печатной продукции дополняются анимацией и видеोगрафикой заставок и титров. В результате, от коммуникативного дизайнера-профессионала потребовались умения по работе как с контентом, так и с различными формами его воплощения.

В контексте графического и традиционного коммуникативного дизайна роль заказчика заключается в том, чтобы с помощью дизайнера-профессионала составить наиболее точное описание количественно-качественных

характеристик проектного задания. Дизайнер-профессионал, изучая (интерпретируя) проектное задание (взаимодействуя с заказчиком), составляет бриф — краткое описание количественных и качественных характеристик будущего дизайн-решения.

В процессе создания дизайн-решения дизайнер-профессионал использует выразительные средства графического и традиционного коммуникативного дизайна, заимствованных из пластических (графичность, живописность, декоративность, пространственность) и технических (конструктивность, печатность, фотографичность и фотографияльность, коллажность) видов искусств [15]. При этом роль дизайнера-профессионала предполагает создание дизайн-решений, ориентированных на линейную и реактивную (интерактивную) форму взаимодействия в материальной среде, а также дизайн-программ (для интерактивных, кастомизированных и персонализированных дизайн-решений).

В своей работе дизайнер-профессионал использует материалы и инструменты, применяемые в пластических искусствах, но в основном предназначенные для создания графики. К основным инструментам можно отнести: карандаш, перо, кисть, ручка, линер, маркер, держатель для графитных материалов и др. Также следует упомянуть материалы и инструменты (резцы), необходимые для создания эстампа. В качестве материалов-основ используются: папирус, бумага, камень, керамика, дерево, металл и др.

Роль потребителя выявляется в условно-аналитическом восприятии художественно-проектного образа дизайн-решения, который ориентируется

на собственные потребности и социокультурное окружение. Роль пользователя предполагает восприятие линейных и использование интерактивных (например, упаковки и книжки-игрушки) дизайн-решений.

Цифровой коммуникативный дизайн. В конце XX — начале XXI века ещё больше усиливается акцент на коммуникативную составляющую в коммуникативном дизайне в связи с активным развитием технологий. Происходит постепенный переход от аналоговых телекоммуникационных систем к цифровым, из материальной среды в виртуальную. Появляется персональный компьютер, который изменяет художественно-проектную деятельность дизайнера-профессионала. Особое внимание дизайнеры-профессионалы начинают уделять интерактивным решениям в сфере графических пользовательских интерфейсов [16, с. 290; 17, с. 241].

В цифровой среде сохраняются функциональные характеристики ролей коммуникаторов: заказчика, дизайнера-профессионала, потребителя. Однако представлены они как в линейной (пассивное восприятие готового дизайн-решения), так и реактивной (с ответной реакцией, интерактивностью) формах коммуникаций.

Реактивная форма коммуникации в цифровой среде предполагает функциональный принцип взаимодействия «клик — реакция» со средствами цифровой среды всеми участниками коммуникативного процесса. Заказчик ориентирован на формулирование проектного задания во взаимодействии с дизайнером-профессионалом. Для этого он начинает использовать различные цифровые средства коммуникации:

электронную почту, мессенджеры, вебинар-платформы, фриланс-биржи и др.

Дизайнер-профессионал интерпретирует проектное задание, формируя бриф. Применяет традиционные выразительные средства пластических и технических искусств в цифровой среде. Одновременно его визуально-графические возможности дополняются выразительными средствами компьютерной графики: двухмерной (векторной, пиксельной), трёхмерной (полигональной). Также в обиход дизайнера-профессионала входят цифровая интерпретация выразительных средств пространственно-временных технических видов искусств: анимационность и видеографичность.

Дизайнер-профессионал владеет соответствующими редакторами, позволяющими применять выразительные средства для полноценного воплощения художественно-проектного образа в дизайн-решении. Также он умеет создавать автоматизированные дизайн-программы, упрощающие рутинные операции, которые требовали много времени и усилий при использовании традиционных средств. Наблюдается интеграция различного цифрового инструментария в единые дизайн-среды — например, использование возможностей векторной графики в растровом графическом редакторе или наоборот.

Ориентация на интерактивные дизайн-решения в цифровой среде предполагает продумывание опыта пользователя (англ. UX — user experience). Самостоятельно или в кооперации с программистом разрабатываются дизайн-программы интерактивного взаимодействия с пользовательским интерфейсом.

Функциональная характеристика роли потребителя в контексте цифровой среды

предполагает условно-аналитическое восприятие готового дизайн-решения — идентификация и восприятие отдельных компонентов и характеристик. В свою очередь, функциональная характеристика роли пользователя предполагает взаимодействие с инвариантными средствами интерфейса, определяя требования к итоговому вариативному дизайн-решению. Например, взаимодействие с новостным веб-сатом, верстка которого инвариантна (определена дизайн-программой), а контент вариативен (генерируется по требованиям пользователя).

Цифро-генеративная модель создания дизайн-решения. Эволюция коммуникативного дизайна в контексте автоматизированных (на основе алгоритмов) и искусственно-интеллектуальных (на основе нейронных сетей) цифровых дизайн-систем приводит к возникновению цифро-генеративной модели дизайн-деятельности. Здесь частично сохраняют свои возможности линейная и реактивная формы взаимодействия коммуникаторов, но с ними совмещается ещё и диалоговая форма коммуникации.

Сохраняется роль заказчика, ориентированная на формулирование проектного задания. В работе применяются цифровые средства линейной и реактивной форм коммуникации.

Дизайнер-профессионал так же, как и в контексте цифрового коммуникативного дизайна, интерпретирует информацию, полученную от заказчика, и формирует бриф. Далее разрабатывает концепцию дизайн-решения. Но в контексте цифро-генеративной модели дизайн-процесса дизайнер-профессионал начинает активно взаимодействовать с автоматизированными или искусственно-интеллектуальными

дизайн-системами. Подобное диалоговое взаимодействие реализуется либо для получения готового дизайн-решения, либо для поиска альтернативных концепций (для последующей доработки в контексте цифрового коммуникативного дизайна). Поиск альтернативных концепций предполагает адаптацию (прекодирование) описания проектного задания в формат, понятный генеративной дизайн-системе.

Выразительные средства цифро-генеративной модели предполагают усиление выразительности дизайн-решений посредством интеграции возможностей генеративных дизайн-систем в художественно-проектный процесс. Непосредственно это реализуется в деятельности дизайнера-профессионала, который наряду с выразительными средствами цифровой интерпретации выразительных средств пластических, технических, пространственно-временных видов искусств и компьютерной графики, начинает использовать синтетические возможности генеративных дизайн-систем. Подобная выразительность проявляется не в какой-то конкретной манере или технике, а в возможности дизайн-системы органически (на самом глубинном уровне) объединять между собой совершенно различные по своим качествам компоненты.

Роль пользователя или потребителя в контексте синтетической модели взаимодействия с генеративными дизайн-системами не меняется. Он продолжает условно-аналитически воспринимать дизайн-решения, созданные дизайнером-профессионалом для него. Также сохраняется принцип реактивного взаимодействия с соответствующими дизайн-решениями.

Концептуально-генеративная модель создания дизайн-решения. Дальнейшая эволюция коммуникативного дизайна может привести к возникновению концептуально-генеративной модели художественно-проектной деятельности. В контексте этой модели происходит трансформация функциональных характеристик ролей коммуникаторов и их переконфигурация. Возникают и изменяются следующие роли коммуникаторов: синтетическая (заказчик, дизайнер-редактор, пользователь, потребитель), роль дизайнера-генератора, дизайнера-профессионала.

Синтетическая роль (заказчика, дизайнера-редактора, пользователя, потребителя) предполагает единоличную интенцию в формулировании проектного задания, определения требований к редакции, реактивного использования дизайн-решения и линейного восприятия дизайн-решения.

Суброль заказчика ориентирована на описание проектного задания автоматизированной (посредством ответа на регламентированный набор вопросов) и искусственно-интеллектуальной (в свободном диалоговом формате) дизайн-системы. Это предполагает развитие аналитических и синтетических способностей коммуникатора для точного и корректного описания проектного задания. Однако в синтетической роли отсутствует коммуникатор (раньше это был дизайнер-профессионал), который выполняет интерпретацию проектного задания.

Не всегда сгенерированные дизайн-решения в точности отвечают требованиям, сформулированным субролью заказчика. Поэтому необ-

ходима реализация суброли дизайнера-редактора, предполагающая редактирование сгенерированных дизайн-решений. Для реализации суброли дизайнера-редактора в контексте синтетической роли необходимо обладать знаниями и опытом в сфере современного коммуникативного дизайна, необходимых для получения качественного дизайн-решения. Это касается и пользователя, который должен обладать знаниями и опытом для взаимодействия со сгенерированным дизайн-решением и изменением различных технических характеристик. Суброль потребителя предполагает наличие знаний и опыта для оценки качества сгенерированного дизайн-решения. Так, представители синтетической роли как минимум должны обладать личным опытом (образованностью), который не всегда может быть многогранно-развитым, но достаточно часто этот опыт соотносится с современным социокультурным окружением. Ещё лучше, если этот опыт связан непосредственно с профессиональной деятельностью в сфере коммуникативного дизайна.

Синтетическая роль предполагает владение различным цифровым, автоматизированным, искусственно-интеллектуальным инструментарием. Это необходимо для внесения корректировок в сгенерированное дизайн-решение. В зависимости от уровня подготовки, представитель синтетической роли может оперировать простым или сложным инструментарием, в том числе таким, который предполагает создание различных комбинаций инструментальных средств.

В контексте автоматизированных и искусственно-интеллектуальных дизайн-систем роль дизайнера-про-

фессионала проявляется в создании инвариантного концепта (дизайн-программы). Подобные дизайн-программы дизайн-система не способна создавать самостоятельно, для этого требуется человек со своим оригинальным мышлением. Дизайн-программы могут быть представлены как в виде формального их описания (например, код компьютерной программы), так и в виде визуально-графического произведения или серии. В форме произведения дизайн-программа может быть подана интеллектуальной дизайн-системе для обучения и последующего создания на основе нового опыта — подобных произведений.

В процессе создания дизайнер-профессионалом дизайн-программ продумываются содержательно-выразительные компоненты, которые служат маркерами при формулировании проектного задания соответствующими коммуникаторами в контексте цифро-генеративной и концептуально-генеративной модели создания дизайн-решения. Далее, в той или иной форме дизайнер-профессионал тестирует разработанные единичные или комплексные дизайн-программы, при необходимости корректирует их, изменяя алгоритм или произведение, поданное на обучение нейронной сети.

Дизайнер-профессионал способен программировать инструментарий (автоматизировать рутинные операции) и создавать дизайн-программы, используя возможности интерактивного взаимодействия, языки программирования, средства визуального программирования. При этом, в том или ином виде применяются основные средства традиционного программирования: логиче-

ские операции, циклы, массивы и др.

Роль дизайнера-генератора предполагает автоматизированную или искусственно-интеллектуальную высококачественную генерацию дизайн-решения на основе концептуально-инвариантных дизайн-программ. Это приводит к отчуждению исполнительских функций от дизайнера-профессионала. При этом интенция дизайнера-генератора в полной мере не может быть соотносена с интенциями, присущими человеку. Она проявляется в реактивном характере, ориентированном на интерпретацию поступившего извне запроса (проектной задачи), и последующей генерации дизайн-решения или редактирования дизайн-решения в реактивном или диалоговом формате. Дизайнер-генератор выполняет соотношение деконструированного (состоящего из компонентов) проектного задания с дизайн-программами в контексте генеративной дизайн-системы.

Роль дизайнера-генератора предполагает применение отдельного инструмента для решения поставленной художественно-проектной задачи, либо формирование их комбинации, при этом руководствуясь либо алгоритмом, либо опытом, сохранённым в нейронной сети. Алгоритмы и опыт коррелируют с традиционными пониманием и использованием выразительных средств пластических, технических, пространственно-временных видов искусств.

Выводы. В ходе исследования было показано, как происходит эволюция художественно-проектной деятельности в контексте коммуникативно-ориентированных направлений дизайна. В начале возникает графический дизайн, в котором основное внимание

уделяется графическому визуально-выразительному компоненту. После этого происходит трансформация в традиционный коммуникативный дизайн в результате превалирования коммуникативной составляющей (актуализация содержания и способов взаимодействия с дизайн-решением), но с сохранением внимания к графическому визуально-выразительному компоненту. Далее, в результате развития цифровых выразительных средств традиционный коммуникативный дизайн трансформируется в цифровой коммуникативный дизайн. Современное понимание коммуникативного дизайна предполагает создание дизайн-решений с использованием возможностей автоматизированных и искусственно-интеллектуальных дизайн-систем.

Показано, что эволюция дизайн-деятельности влечет трансформацию функциональных характеристик коммуникаторов. Так, в графическом и традиционном коммуникативном дизайне заказчик описывает проектное задание, дизайнер-профессионал его интерпретирует и создаёт дизайн-решение для пользователя или потребителя. В цифровом коммуникативном дизайне функциональные характеристики коммуникаторов сохраняются, но основное внимание уделяется разработке опыта взаимодействия с графическими пользовательскими интерфейсами.

Роли коммуникаторов в цифровом генеративном коммуникативном дизайне рассматриваются в контексте двух моделей: цифро-генеративной и концептуально-генеративной. Цифро-генеративная модель предполагает сохранение функциональных характеристик ролей коммуникаторов, но в качестве допол-

нительного инструментария дизайнер-профессионал использует возможности генеративных дизайн-систем.

Концептуально-генеративная модель дизайн-деятельности существенно изменяет функциональные характеристики ролей коммуникаторов. Возникает синтетическая роль заказчика — дизайнера-редактора — пользователя — потребителя. Она реализуется одним человеком и предполагает формулирование проектного задания субролью «заказчика», редактирование сгенерированного дизайн-решения субролью «дизайнера-редактора», взаимодействие с интерактивным дизайн-решением субролью «пользователя», восприятие коммуникативно-выразительных качеств дизайн-решения субролью «потребителя». Дизайнеру-профессионалу отводится задача по созданию концептуальных инвариантов в виде дизайн-программ для автоматизированных дизайн-систем и производений для обучения искусственно-интеллектуальных дизайн-систем. Также возникает роль дизайнера-генератора (функциональная характеристика генеративной дизайн-системы), который способен в диалоговой форме взаимодействовать с представителем синтетической роли и дизайнером-профессионалом.

Список использованных источников

1. Girling, R. AI and the Future of Design: What will the designer of 2025 look like? / R. Girling // *Artefact*. – 2018. – https://www.artefactgroup.com/ideas/ai_design_2025/ (дата обращения: 09.04.2023).
2. Тестируем нейросети для генерации изображений // РСХБ в цифре. – <https://habr.com/ru/companies/rshb/articles/731234/> (дата обращения: 25.04.2023).
3. Yi-Na, L. Rule-Based Automatic Generation of Logo Designs / L. Yi-Na, Z. Kang, F. Yujie, L. Dong-Jin // *Leonardo*. – 2014. – Vol. 50, No. 2. – P. 177–181. Doi: 10.1162/LEON_a_00961.
4. Oeldorf, C. LoGANv2: Conditional Style-Based Logo Generation with Generative Adversarial Networks / C. Oeldorf, G. Spanakis // *Conference: 2019 18th IEEE International Conference On Machine Learning And Applications*. – 2019. – P. 462–468. Doi: 10.1109/ICMLA.2019.00086.
5. Sage, A. Logo Synthesis and Manipulation with Clustered Generative Adversarial Networks / S. Alexander, E. Agustsson, R. Timofte, L. Van Gool // *IEEE/CVF Conference on Computer Vision and Pattern Recognition, Salt Lake City, UT, USA*. – 2018. – P. 5879–5888. Doi: 10.1109/CVPR.2018.00616
6. Allan, S. 7 Best AI Website Builder 2023: Are They Any Good? The #1 Website Creator Ranking / S. Allan // *Affiliate bay*. – 2023. – <https://www.affiliatebay.net/best-ai-website-builder/> (дата обращения: 12.04.2023).
7. Zhu, S. A survey on automatic infographics and visualization recommendations / S. Zhu, G. Sun, Q. Jiang, M. Zha, Ro. Liang // *Visual Informatics*. – 2020. – Vol. 4. – I. 3. – P. 24–40. Doi: 10.1016/j.visinf.2020.07.002
8. Габриелян, Т.О. Современная коммуникативная модель процесса создания и восприятия художественного и дизайн-произведения / Т.О. Габриелян // *Дизайн. Материалы. Технология / Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна*. – СПб, 2020. – 1 (57). – С. 39–44.
9. Johnsey, R. The Design Process – Does it Exist? / R. Johnsey // *International Journal of Technology and Design Education* Vol. 5. – P. 199–217, 1995.
10. Bowers, J. Introduction to graphic design methodologies and processes: understanding theory and application / J. Bowers. – New Jersey: John Wiley & Sons, 2012. – 142 p.
11. Frascara J. Communication design: principles, methods, and practice / J. Frascara. – New York : Allworth Press, 2004. – 208 p.
12. Лола, Г.Н. Дизайн в эпоху перемен: метатеория или практическая методология / Г.Н. Лола // *Вестник СПбГИК*. – 2017. – №4 (33). – С. 148–150.
13. Лола, Г.Н. Коммуникативный ресурс дизайна: методологический аспект / Г.Н. Лола // *Вестник Санкт-Петербургского государственного университета культуры и искусств*. – 2010. – №1 (5). – С. 16–19.
14. Meggs, P.B. Meggs' history of graphic design / P. B. Meggs, A. W. Purvis // 5th ed. –New Jersey: John Wiley & Sons, 2012. – 624 p.
15. Габриелян, Т.О. Выразительные средства «классического» графического дизайна / Т.О. Габриелян // *Вестник Томского государственного университета*.

Культурология и искусствоведение. — Томск, 2022. — № 48. — С. 197–214. Doi: 10.17223/22220836/48/16

16. Полеухин, А.А. Развитие коммуникативного дизайна / А.А. Полеухин // Известия Российского государственного педагогического университета им. А.И. Герцена / научный руководитель, д. филос. н., профессор М.А. Коськов. — СПб, 2009. — № 115. — С. 289–299.

17. Oxman, R. Theory and design in the first digital age / R. Oxman // Design Studies. — No. 27 (2006). — P. 229–265.

Жукова И.В., аспирант

Научный руководитель Барсукова Н.И., профессор, доктор искусствоведения

Национальный институт дизайна

Zhukova I.V., postgraduate student

Supervisor Barsukova N.I., Professor, Doctor of Arts, National Institute of Design

СОВРЕМЕННЫЕ ТЕНДЕНЦИИ ДИЗАЙН-ПРОЕКТИРОВАНИЯ МНОГОФУНКЦИОНАЛЬНОЙ СРЕДЫ НА ОСНОВЕ ПРОИЗВОДСТВЕННЫХ ПРЕДПРИЯТИЙ

CURRENT TRENDS IN THE DESIGN OF MULTIFUNCTIONAL ENVIRONMENTS BASED ON MANUFACTURING PLANTS

Аннотация: Статья посвящена анализу тенденций дизайн-проектирования современных производственных комплексов, основывающихся на новом принципе их создания, таком как многофункциональность. Многофункциональность рассматривается как главная идея средового дизайн-проектирования на примере организации современных виноделен, которые проектируются как зрелищный объемно-пространственный масштабный объект дизайна, как здание-бренд. Благодаря комплексному подходу на базе производственных предприятий появляются новые архитектурно-дизайнерские формы для проведения досуга населения. **Ключевые слова:** многофункциональность, винодельни, визуальные акценты, композиционная интеграция, архитектурные модули, трансформация, юзабилити.

Abstract: The paper is devoted to the analysis of design trends in modern production complexes based on a new principle of their creation, such as multifunctionality. Multifunctionality is considered as the main idea of environmental design on the example of the organization of modern wineries, which are designed as a spectacular volumetric spatial scale object of design, as a brand building. Thanks to an integrated approach, new architectural and design forms for leisure activities of the population emerge on the basis of production enterprises.

Keywords: multifunctionality, wineries, visual accents, compositional integration, architectural modules, transformation, usability.

Изучение мирового и отечественного опыта в области дизайн-проектирования многофункциональной среды позволило выявить такую тенденцию, как трансфор-

мация производственных предприятий из «моносегмента» в многофункциональные предприятия нового типа. А выявление внешних и внутренних факторов

и причин подобного явления даёт основу для дизайн-проектирования и создания универсальных интегрированных пространств, их средовой систематизации и структуризации с точки зрения сочетания принципов многофункциональности с такими качествами, как юзабилити, эстетичность и композиционная целостность с обращением к средовой парадигме и экологичности в дизайне среды [2, 3]. Основная классификация виноделов рассмотрена Д.А. Герасимовым [4, с. 72]. Размещение современных виноделен на пересечении туристических потоков, связь с природным окружением, использование ландшафтных особенностей также исследовано [5, 6].

Исследователи отмечают, что на смену типовому проектированию повсеместно распространяется уникальное проектирование с расширенным набором функций [10, с. 386]. Современные винодельни совмещают в себе основные и вспомогательные помещения, предназначенные для привлечения туристов, и проектируются как зрелищный объёмно-пространственный масштабный объект дизайна, как здание-бренд. Принцип приоритета природного окружения формирует новый образ промышленного предприятия, прежде всего как многофункционального объекта в естественной среде, что даёт новые возможности как для взаимодействия с окружающей средой, так и для компоновки производственных помещений. Рассматривая эти процессы на изменениях производственных предприятий, а именно винодельческих производств, необходимо выделить несколько позиций, способствующих изменению их функционального наполнения:

1. Средовое разнообразие современных винодельческих хозяйств

и их эстетическая акцентуация. Средовые условия размещения виноделен весьма различны и имеют территориальную, природную, национальную и климатическую специфику. Именно благодаря этим различиям и развивается такое современное направление как дизайн-проектирование винодельческих предприятий, которое и придаёт уникальный эстетико-художественный образ каждой винодельне, не влияя на ее производственные процессы.

Современные винодельни могут располагаться как вдали от населенных пунктов, так и смежно с ними. Удаленное размещение позволяет активнее использовать ландшафтное разнообразие местности, а близко расположенные к городам винодельни оперативно взаимодействуют с урбанизированной средой [8, стр. 2–3]. Самое главное, что происходит интеграция производственной и общественной функций винодельни с учетом принципа ее индивидуальности и, как следствие, эстетической культурной привлекательности [9, стр. 2]. Технологически оправданно теперь использование винодельческими предприятиями подземных пространств. Наряду с этим постоянные изменения претерпевают и сами технологические процессы производства вина [9, стр. 4].

Акцент данного исследования — это «туристическая программа» подобных комплексов, что непосредственно подтверждает идею о новом подходе к их проектированию. Для анализа самой среды виноделен можно предложить исходить из следующих критериев:

— эстетика, форма, дизайн, материалы, их текстурность и массивность, цветовая палитра, ограничения по высоте помещений, ортогональность, стилистика;

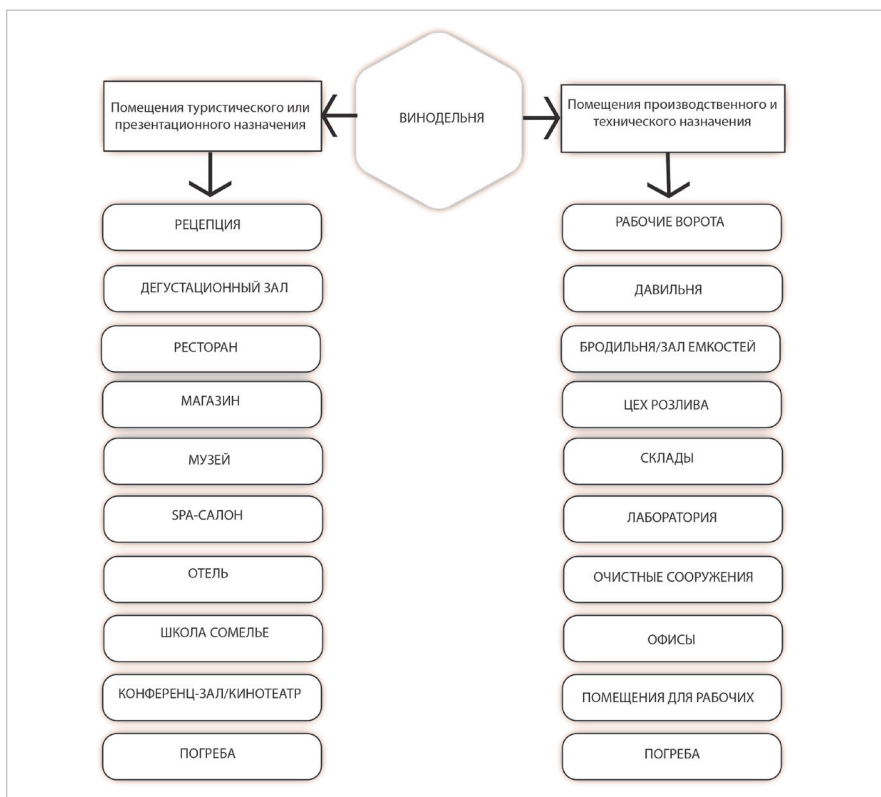


Рис. 1. Интерьеры производственного и туристического назначения при винодельнях.

— функциональность (интеграция инженерных решений с архитектурными принципами), потенциал для развития или укрупнения производства;

— соблюдение самой концепции винодельческого производства;

— комфортность восприятия внутренней среды помещений, удобство зонирования;

— теневой диапазон в течение года, уровень (наличие) дневного освещения и связь с внешней средой;

— индивидуальность и своеобразие, окружающие виды (исторические традиции, указание на бренд);

— защита от шумов и внешних воздействий.

Перечисленные критерии взаимосвязаны и аккомпанируют друг с другом.

Главной задачей дизайна помещений производственной и туристической предназначенности становится создание функционального и стилистического единства.

2. Планировочные структуры виноделен. Общественная, сельскохозяйственная и производственная функции влияют на архитектурный облик винодельни и поднимают вопрос ее многофункционального предназначения.

С. Перницкий подчёркивает, что на практике существует два противоположных подхода к использованию многофункциональности: «от требуемой функции — к системе, ее реализующей» и «от имеющейся системы — к новым функциям», которые обуславливают

существование двух соответствующих классов задач по повышению многофункциональности [7]. Многие помещения из вспомогательных стали основными, что также повлияло на планировку помещений и их дизайн (рис. 1).

При анализе особенностей планировки и формообразования виноделен можно разделить все помещения и объекты планировки по двум основным категориям:

1. Экстерьер и интерьер винодельни.
2. Объекты туристического и производственного назначения.
3. Архитектурные модули виноделен, их трансформация и композиционная интеграция

Комплексное проектирование интерьера винодельни возможно при соблюдении учета четырех основных аспектов: архитектурного, технического, функционального и социально-культурного. Архитектурный аспект предполагает под собой контекстуальность образа винодельни по отношению к местным реалиям, его органического размещения на данной территории. Архитектура должна теперь «подчиняться факторам, исходящим от конкретной среды и контекстов культуры, в который она входит» [1, с. 89]. Отрыв от этих ориентиров может привести к созданию нелепого китчевого сооружения, не принимая во внимание климатические особенности,

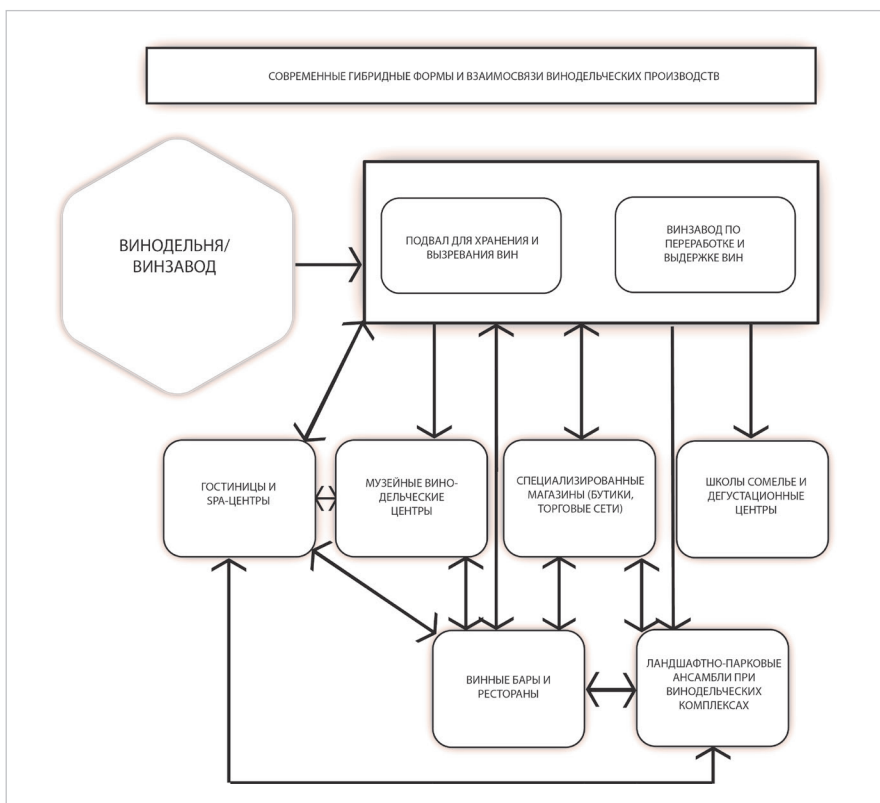


Рис. 2. Схема гибридной архитектуры модулей винодельческого производства по назначению.

дороговизну при строительстве объекта. Помимо этого, архитектурный аспект связан с визуальной эстетикой по отношению к окружающей среде, с воздействием производственных факторов, влияющих на загрязнение природы, а также возможной интеграцией в естественный ландшафт. Также это связано с удобной навигацией при нахождении виноделни и способствующей этому пространственной гибкостью путей, ведущих к объекту.

На сегодняшний день можно определить многофункциональную составляющую новейших винодельческих хозяйств, появившуюся благодаря современным потребностям и развитию общества и рынка. В зависимости от конъюнктуры рынка и частной специфики конкретных виноделен, было произведено исследование их архитектурных модулей, уникальных планировочных решений и мест расположения. Выявлены следующие гибридные разновидности:

- специализированные винные бары и рестораны, в том числе производящие продукцию под своим брендом;
- винные гостиницы и спа-центры;
- музеи вина, включающие зрелищные аттракционы и шоу;
- дегустационные центры и школы сомелье;
- специализированные винные магазины;
- ландшафтно-парковые ансамбли при винодельнях и винных предприятиях;
- смешанные варианты этих форм.

Проектирование архитектурных модулей современных производственных предприятий должно происходить как с точки зрения внешнего композиционного решения, «закрытия производственных задач», так и с учетом баланса

потребностей и удобства оперативной их трансформации со взглядом в будущее. Исследование о трансформации свойств и функций формы посвящена статья С.И. Перницкого «Пластмассовая бутылка, наполненная горячей водой, выполняет функцию грелки, а погруженная в воду — функции поплавка» [7]. В зависимости от условий среды могут меняться функции формы. Этот принцип можно применить и к проектированию объектов среды (рис. 2).

Таким образом дизайн-проектирование проецируется на все блоки построения задач предприятия и принципу полезности и актуальности дизайн-решения. К одной из задач технологического аспекта можно поставить проектирование высокотехнологичных помещений производства с целью их оперативного трансформирования в зависимости от сезонности и конъюнктуры рынка, а также социально-культурной презентабельности. Решением послужит проектирование многофункциональных архитектурных модулей как трансформеров. Для привлекательной ценности производственного предприятия нового типа предлагается применять такие инструменты внешней композиционно-эстетической направленности, как оптические иллюзии (винодельня Гай-Коздор), метод интеграции производственного предприятия в ландшафт (винодельня Антинори — Antinori Winery) или создание нарочито привлекательных предприятий в виде арт-объектов (гостиница при винодельне Маркес де Рискаль — Marqués de Riscal и пр.).

4. Принцип юзабилити в дизайне проектировании многофункциональных объектов среды. Принцип юзабилити

как полезности дизайн-проектирования объектов производства является таким же базовым условием многофункциональности, как многовариантность, эффективность и эргономичность. Именно на основе этого главного принципа разрабатываются дизайн-стратегии проектирования новых прогрессивных и технологичных производственных комплексов. Из всей комбинации вариантов дизайн-стратегий или комплексного многофункционального проектирования объектов среды побеждает тот вариант, который наделен наибольшей комбинацией функций, отвечающих техническому заданию или дизайн-запросу. Как результат — получаемый скомбинированный из модулей многофункциональный объект средового дизайна.

Заключение. Таким образом, современные тенденции дизайн-проектирования многофункциональной среды на основе производственных предприятий связаны с изменением образа жизни населения, с увеличением времени и возможности для досуга и туризма. Прослеживается влияние на многофункциональное дизайн-проектирование внешних и внутренних факторов. К внешним можно отнести социальные, научно-технические и производственные условия развития дизайна в историче-

ской перспективе, которые на каждом новом этапе предъявляют новые требования к технологичности и качеству объектов дизайна. К внутренним — многовариантность, эргономичность, юзабилити и эффективность эксплуатации универсальных объектов.

Особое внимание нужно направить на изучение возможностей разработки общих алгоритмов в каждом виде дизайна и создания методических материалов для анализа потребностей, задач, ресурсов и поиска решений при дизайн-проектировании среды нового типа.

И также можно определить следующие группы способов для достижения многофункциональности при проектировании: объединение носителей функций, трансформация, движение от взаимосвязей, взаимодействий, условий, свойств и ресурсов — к функциям. Следует отметить основные этапы методологии поиска новых функций системы за счёт трансформации и выявления новых функций измененной системы: прогнозирование, компьютерное моделирование, макетирование простейших моделей, получение результатов возможной трансформации системы и её системного окружения и анализ возможности реализации новых функций с помощью полученных трансформеров.

Список использованных источников:

1. Барсукова Н.И. Полистилистические приёмы проектной культуры постмодернизма // Вестник ОГУ. 2007. № 5 (76). — С. 88–97.
2. Барсукова Н.И. Средовая парадигма дизайна / Дизайн и архитектура: синтез теории и практики / Сб. научн. трудов КубГУ. Краснодар: КубГУ. 2022. — С. 10–13.
3. Бурмистрова Л.А., Барсукова Н.И. Применение современных методов экологического дизайна при проектировании помещений промышленного назначения / В сборнике: Образование. Наука. Культура. Материалы международного научного форум. 2018. С. 120–124.

4. Герасимов М.А. Технология вина. М., 1959.
5. Жукова И.В., Барсукова Н.И. Многофункциональная среда современных виноделен в контексте развития винного туризма // Запад — Россия — Восток: политическое, экономическое и культурное взаимодействие. №10. Тольятти: ПВГУ С, 2016. — с. 49–52.
6. Жукова И.В., Барсукова Н.И. Ландшафтные концепции современных виноделен // Архитектор: известия вузов. 2021. №1(73). — URL: http://archvuz.ru/2021_1/7/ — doi: 10.47055/1990-4126-2021-1(73)-7
7. Перницкий С.И. Многофункциональность как средство решения изобретательских задач / Саммит-2008
URL: <https://metodolog.ru/01400/01400.html>
8. Тимофеев А.В. Архитектура современных виноделен / Московский архитектурный институт (государственная академия). М. 2015.
9. Тимофеев А.В. Непроизводственные функции современных виноделен // Наука, образование, общество: тенденции и перспективы / Сб. науч. трудов по материалам Межд. научно-практич. конф. Ч. V. М.: АР-Консалт, 2014. С. 77– 81.
10. Фомина Э.В., Барсукова Н.И. Многофункциональность как основной принцип дизайн-проектирования городских жилых дворовых пространств // Декоративное искусство и предметно-пространственная среда / Вестник РГХПУ им. С.Г. Строганова. 2017. №1. — С. 381–392.

РОЛЬ, ВЛИЯНИЕ И ДОСТИЖЕНИЯ СОВРЕМЕННЫХ МУЛЬТИМЕДИЙНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ТЕАТРАЛЬНОЙ СЦЕНОГРАФИИ

THE ROLE, INFLUENCE AND ACHIEVEMENTS OF MODERN MULTIMEDIA TECHNOLOGIES IN THEATER SCENOGRAPHY

Аннотация: Теоретическое исследование возможностей мультимедийных технологий в контексте создания театральной цифровой сценографии. Интерес представляют новые возможности создания и интеграции эффектных пространственных симуляций реальности, построение и восприятие иммерсионной среды зрителем. Целью настоящей статьи является на основе анализа существующих технологий и их применения предположить вектор дальнейшего развития театрального постановочного процесса с использованием современных мультимедийных технологий.

Ключевые слова: сценография, цифровая сценография, проекция, инсталляция, иммерсив, 3D-mapping, 3D-tracking, 3D-визуализация.

Abstract: Theoretical research of the possibilities of multimedia technologies in the context of the creation of theatrical digital scenography. Of interest are the new possibilities for creating and integrating spectacular three-dimensional simulations of reality, the construction and perception of an immersive environment by the viewer. The purpose of this article is, based on the analysis of existing technologies and their application, to suppose a vector for the further development of the theatrical staging process using modern multimedia technologies.

Keywords: scenography, digital scenography, projection, installation, immersive, 3D-mapping, 3D-tracking, 3D-visualization.

Скорее всего, нам невероятно повезло жить во времена Четвертой промышленной революции. Если говорить языком «wiki», Четвертая промышленная революция (англ. The Fourth Industrial Revolution) — прогнозируемое событие, массовое внедрение киберфизических систем в производство и обслуживание человеческих потребностей, включая быт, труд и досуг. Четвертая промышленная революция заставит нас смотреть

далеко за пределы нынешних цифровых потрясений, а новейшие технологии Четвертой промышленной революции не остановятся на проникновении во все объекты окружающего мира, они станут частью нас самих [1].

Безусловно технологии Четвертой промышленной революции не обошли стороной и индустрию культуры, развлечений и досуга, в том числе и театр. Широчайшее внедрение компьютера,

интернета, дигитальных технологий, искусственного интеллекта в жизнь обычного человека, начиная с самого раннего возраста, существенно меняет всю ментально-психическую структуру личности. Новейшие технологии изменили эмоциональное и культурное восприятие зрительской аудитории, стремящейся к стереоскопическому эффекту восприятия спектакля, и предлагают традиционному театру новые перспективы развития [2]. Современный зритель — это зритель мобильный, наблюдатель с гибким мышлением. Это зритель, который является носителем нового воображения, сочетающего в себе инструменты символического мышления и цифрового [3]. «...Взгляд — это тоже действие <...> Зритель тоже действует, как ученик или ученый. Он наблюдает, отбирает, сравнивает, интерпретирует. Он связывает то, что видит, с множеством других вещей, которые он видел на других сценах и в других местах. Он слагает свое собственное сочинение с помощью элементов сочинения, которое он видит на сцене. <...> Таким образом, это одновременно и отстраненный зритель, и активный толкователь предложенного ему зрелища» [4].

Сегодня театральные постановщики завоевывают интерес зрителя мультимедийностью сценографии. В их распоряжении уже сейчас мультимедийные высокотехнологичные разработки, такие как двух-, трехмерные инсталляции с ультраточным качеством изображения (максимально реалистичные), в том числе созданные с участием искусственного интеллекта и рендерингом в реальном времени, проекционные приборы, системы трекинга, системы обработки видео и звуковых потоков, их распределения,

а также звуковое и световое оборудование и даже оборудование для создания неповторимых ароматических композиций, специализированные краски, сетки, стекла и зеркала, конструкции, ткани, проекционные поверхности, светодиодные экраны, 3D-дисплеи, конструктивные элементы и площадки с дистанционным управлением и многое другое. Специализированное программное обеспечение позволяет создать единый «центр управления» постановочным процессом, в том числе на этапе проектирования смоделировать освоение потенциальной сцены с точным просчетом композиционной структуры мизансцен, корректировать первоначальный художественный замысел и особенности его воплощения, что делает постановочный процесс изобретательнее, совершеннее и точнее в выборе методов создания художественной формы спектакля. Таким образом, сценография с использованием компьютерных и мультимедийных технологий является актуальной художественной формой спектакля, а новые технологии оказывают огромное влияние на развитие театра, как вида искусства: появляются уникальные формы спектаклей, новые специальности, специфические технологии постановочного творчества и театрального дела [6].

Одной из самых востребованных в современных театральных постановках технологией является 3D-проекция. При всей своей современности и актуальности, проекция, как технология, имеет глубокий исторический фундамент и является кульминацией многих отдельных достижений в искусстве и науке.

Проекция (от латинского *projectio* — «бросание вперед») определяется Большой российской энциклопедией как

«изображение пространственных фигур на плоскости (или на какой-либо другой поверхности) <...> является результатом операции проецирования». Раннее проекционное искусство полагалось на естественный свет и огонь. Еще китайский философ Мози и греческий философ Евклид описали явление света, проходящего через маленькое отверстие и проецирующее перевернутое изображение на другую сторону, которое в конечном итоге стало известно, как камера-обскура (рис. 1).

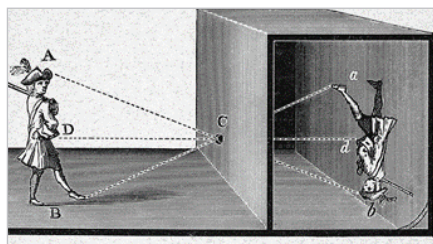


Рис. 1. Камера-обскура
Рис. 4. Театр теней

поверхность он, отражаясь, проецируется на поверхность, а узор, нанесенный на обратную сторону, появляется на проецируемом отражении (рис. 3).

Примерно в первом тысячелетии до нашей эры в Азии началось и развитие театральных представлений с использованием технологии проецирования (кит. pi ying — shadow puppet (shadow play)). Актеры рассказывали истории, отбрасывая свои тени на тканевую сцену с подсветкой (рис. 4), а также появились пропускающие свет куклы из ткани



Разработка проецирующих технологий шла уже более 2000 лет назад во времена династии Хань в Китае. Известны редкие зеркала, которые и по сей день называют «волшебными зеркалами». Одна из сторон «зеркала» тщательно отполирована и может использоваться как обычное зеркало, на другую нанесен литой узор (рис. 2). При попадании яркого света на отполированную

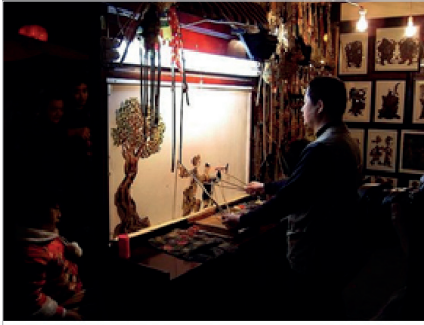
и кожи, которые с помощью направленного на ткань задника и кукол света, проецировались на оборотную сторону ткани (рис. 5, 6). Многие культуры Азии до сих пор практикуют этот традиционный проекционный театр с добавлением уже современного освещения.

В 1659 г. голландский ученый Кристиан Гюйгенс ван Зёйлихем сконструировал, по сути, прообраз современного про-



Рис. 2. «Китайское волшебное зеркало»
Рис. 3. Проецируемое с обратной стороны «волшебного зеркала» изображение





ектора — «волшебный фонарь» (*laterna magica*) (рис. 7). Самый примитивный вариант волшебного фонаря представлял собой устройство, в корпусе которого располагался источник света (свеча, масляная лампа), а в лицевой части — отверстие, через которое на экран проецировались изображения, нанесенные на стеклянные пластины. В более поздних устройствах уже использовались во-

гнутые зеркала, а еще позже — системы линз, что позволило сконцентрировать источник света в луч, достаточно интенсивный, чтобы проецировать изображения на большие расстояния. Также использовались несколько слоев изображений, что позволяло создавать движение внутри проекции, манипулируя небольшим рычагом (рис. 8). Объединение двух или трех волшебных фонарей позволило добиться еще большего количества слоев и имитации движения.

К XIX века шоу «Волшебные фонари» были почти повсеместными, а промышленная революция была в самом разгаре. Изобретение лампы Арганда в 1780 году и друммондова света (света рампы) в 1826 году сделали волшебные фонари ярче. Огромный темп исследований и разработок в области химии, физики, электричества, магнетизма, машиностроения и многих других технологий в 1800-х годах привел к появлению целлулоидных пленок и проецируемого кино. Появились первые кинокамеры «Кинетограф» и устройства просмотра «Кинетоскоп» (рис. 9). Кинетоскоп был первой машиной для отображения



Рис. 5. Кукловод со стороны источника света
Рис. 6. Проецируемое изображение со стороны зрителя

Рис. 7. Волшебный фонарь
Рис. 8. Проекция изображения из Волшебного фонаря

Рис. 9. Внутренний вид кинетоскопа Эдисона
 Рис. 10. Синематограф братьев Люмьер, настроенный на проекцию

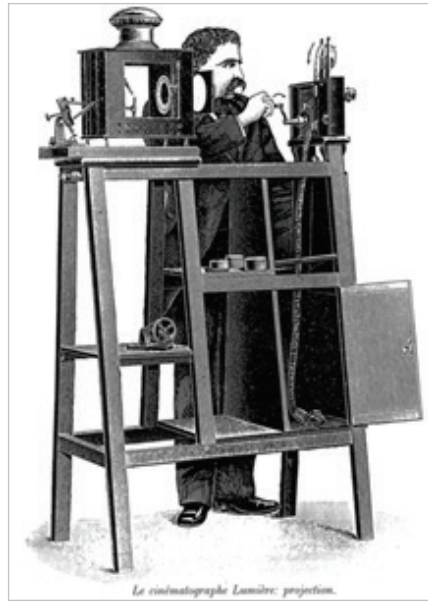
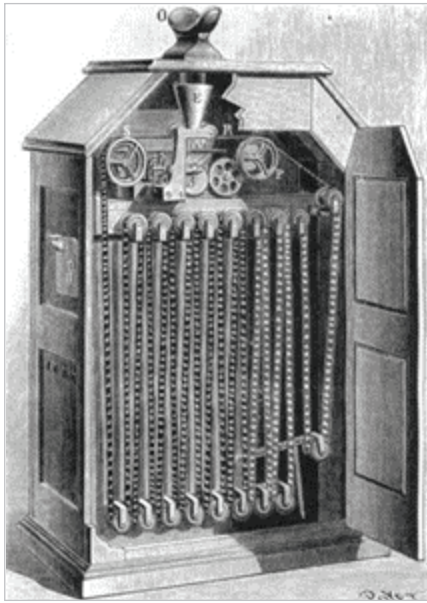


Рис. 11. Принципиальная схема электронно-лучевой трубки с магнитными фокусирующей и отклоняющей электронного пучка, используемой в ЭЛТ-проекторах.

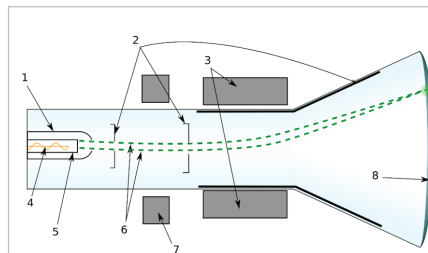
движущихся киноизображений, но это не был проектор — только один человек мог стать зрителем такого кино.

В 1894 году таким зрителем стал Антуан Люмьер, а уже в конце 1895 года братья Люмьер устроили первый публичный показ проецируемого кинофильма с помощью своего изобретения — синематографа (рис. 10).

Дальнейшие научные исследования и открытие в 1859 году Юлиусом Пюнкером катодных лучей позволили Уильяму Круксу в 1879 году создать прообраз электронно-лучевой трубки, а затем в 1897 году немецкий физик Карл Ф. Браун на основе трубки Крукса создал катодную трубку, получившую название трубки Брауна. Эти изобретения положили начало новой эпохе проекционных аппаратов — появились ЭЛТ-проекторы (кинескопные проекторы) (рис. 11), позволяющие получать более четкое, в том числе цветное, статичное и движущееся изображение на любой поверхности,

и получившие широкое распространение вплоть до конца XX века пока их не вытеснили более современные LCD- (на основе жидкокристаллических матриц) и DLP-проекторы (на основе матрицы микроскопических зеркал (DMD-элементов) из алюминиевого сплава, обладающего очень высоким коэффициентом отражения). LCD- и DLP-проекторы используются и в настоящее время.

В 1969 году «Особняк с привидениями» (Haunted Mansion) в Диснейленде стал первым опытом проекции на 3D-объекты (3D-mapping — 3D-проекция на физический объект окружающей



среды с учетом его геометрии и положения в пространстве) — головы певцов были сняты на 16-миллиметровую пленку, а затем спроецированы на бюсты с лицами, чтобы они выглядели анимированными (рис. 12). С тех пор проекционные

людей, взаимодействующих с объектами в гостиной, а затем спроецировал снятое видео в комнату, все содержимое которой было окрашено в белый цвет, создавая иллюзию, что люди находятся в данном помещении — перемещаются



Рис. 12. Проекция на бюсты в аттракционе Haunted Mansion в Диснейленд (современное исполнение технологии 1969 года)

элементы стали частью аттракционов в парках развлечений.

Еще один ранний прием проецирования был применен в телевизионном фильме 1967 года Magic Mystery Tour группы The Beatles во время сцены песни «Blue Jay Way», где изображения проецировались на Джорджа Харрисона (рис. 13).

Следующий опыт проецирования датируется 1980 годом, когда художник-инсталлятор Майкл Наймарк [13] снимал

по нему, берут предметы, общаются между собой (рис. 14). Данную иммерсивную киноинсталляцию Наймарк назвал Displacements («Перемещения»).

В 1984 году бродвейская постановка мюзикла Стивена Сондхайма и Джеймса Лапина «Воскресенье в парке с Джорджем» (Sunday in the park with George) стала первым известным применением 3D-mapping в бродвейском мюзикле или пьесе — движущиеся



Рис. 13. Кадры из фильма Magic Mystery Tour (сцена песни Blue Jay Way)

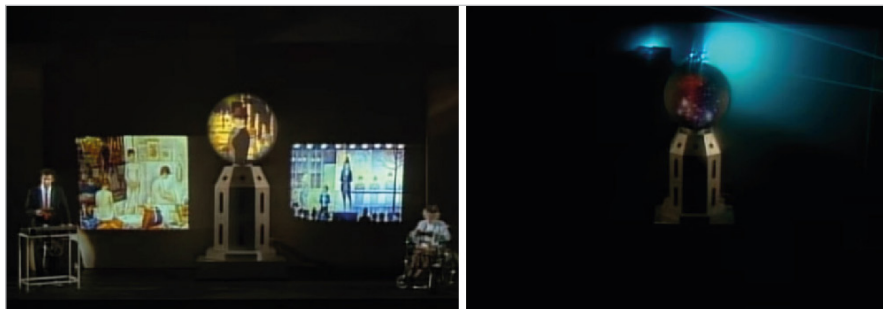
Рис. 14. Киноинсталляция М. Наймарка Displacement

кинематографические изображения проецировались на поверхность сферы диаметром 4 фута (рис. 15).

Снятые на 35-миллиметровую пленку изображения были предварительно искажены в цифровом виде, чтобы правильно отображались на сфере.

Всё больше художников стали прибегать к технологии 3D-mapping в своей творческой работе, объединяться в группы и компании, а корпорации использовали его в рекламных кампаниях и презентациях в качестве демонстрации технологического превос-

Рис. 15. Кадры из постановки «Воскресенье в парке с Джорджем» с применением 3D-mapping на сферу



Впервые концепция 3D-mapping была изучена академически только через 30 лет после первого своего использования в «особняке с приведениями» в Диснейленде — в конце 1990-х годов. Студенты Университета Северной Каролины во главе с Рамешем Раскаром работали над проектом «Офис будущего» (Office of the future), пытаясь связать офисы из разных мест между собой, проецируя в них людей, создавая иллюзию, что все люди находятся в одном головном офисе.

К 2001 году 3D-mapping наконец-то по-настоящему ожил и начал раз-

ходить над конкурентами. Например, в 2016 году компания Audi в рекламном ролике использовала проекционное отображение, чтобы продемонстрировать возможности модели Audi Q7. Рекламный ролик под названием Projection of Greatness был снят без использования компьютерной графики и использовал только контент, который был снят на камеру [17].

Сейчас 3D-mapping активно применяется в различных мероприятиях event-индустрии — выступления музыкантов, фестивали, городские и государ-

Рис. 16. 3D-шоу на премьере 7-ого сезона сериала «Игра престолов» в Лос-Анжелесе, 2017 г.

Рис. 17. Фестиваль Fête des Lumières, Лион, 2008 г.



ственные мероприятия и праздники, презентации, музейные экспозиции, выставки и многие другие (рис. 16–17)[18].

Визуальное воплощение идеи художника превращает объект, на который проецируется изображение, в динамический видеозэкран, видоизменяет его



характеристики, создает иллюзию подвижности объекта, его преобразования или трансформации (рис. 18-19).

Объектом может выступать архитектурные и ландшафтные объекты (например, фасады зданий, мосты, скалы, водопады и т.п.), интерьер помещения, автомобиль или любой другой предмет, даже человек и части его тела. В последнее время получает распространение интерактивный 3D-mapping, когда главную роль играет зритель — при помощи разного инструментария зритель напрямую влияет на то, что отображает проекция.



Все больше появляется опыта применения технологии 3D-mapping в театральных постановках.

В 2015 году на Бродвее был поставлен спектакль «Загадочное ночное убийство собаки» (The curious incident of the dog in the night-time), который достиг того, чего ни одно другое театральное представление не смогло сделать до этого: визуально перенести зрителей в сознание главного героя [19]. В спектакле практически отсутствовали физические реальные декорации — почти пустая сцена периодически взрывается многочисленными цифрами и яркими галактиками, которые синхронизированы с мыслями-репликами главного героя. Главными элементами для спектакля стали конструкция сцены и видеопроекции. Сцена имела кубическую форму с полом и тремя внутренними стенами (рис. 20). В этой «коробке» видеопроекции освещение и звук взаимодействуют, воссоздавая мир глазами главного героя, умственную и эмоциональную работу его мозга. Изображения также используются и для иллюстрации мнимых и реальных путешествий главного героя.

В постановке видеодизайнер Финн Росс также использовал проецируемые 3D-частицы (создаются с помощью программной генерации частиц в трехмерном пространстве Trapcode Particular). Контролируемые эффекты 3D-частиц появлялись и двигались по сцене в виде световых проекций простых чисел (рис. 21).

В сценографии постановки использовались девять проекторов, позволивших покрыть единым изображением и контролировать каждый сантиметр сцены, и два медиасервера (программное обеспечение, которое позволяет распре-

Рис. 18. Фестиваль Круг света в г. Москва, проекция на фасад Большого театра, 2014 г. [18]

Рис. 19. Фестиваль Круг света в г. Москва, проекция на фасад Большого театра, 2014 г. Яркая демонстрация того, как 3D-mapping может видоизменять архитектуру объекта

Рис. 20-21 Мизансцена из спектакля «Загадочное ночное убийство собаки»



делять потоки видео среди проекторов без потери качества изображения).

С 2012 года крупнейшая оперная труппа Австралии Opera Australia организуют проект Handa opera on Sidney harbour — open-air театр, расположенный в самом центре Сиднея. За все годы были представлены такие оперы, как Аида, Призрак оперы, Турандот, Травиата, Кармен и другие.

Каждая постановка сопровождается сценографией с использованием самых современных мультимедийных технологий в сочетании с естественным пейзажем открытой площадки. Например, для постановки «Турандот» была создана монументальная декорация, представляющая собой 25-метрового дракона и 20-метровую возвышающуюся башню-пагоду, которые были анимированы с помощью захватывающего 3D-mapping (рисунки 22 –23) [21].

Handa Opera — замечательный пример того, как открытая площадка дает по-новому взглянуть на театральные постановки, реализовать идеи, которые ранее ограничивались стенами залов, и использовать мультимедийные технологии в большем масштабе [22].

В 2014 году на сцене «Театра мюзикла» состоялась премьера музыкального спектакля «Всё о Золушке», который стал самой необычной премьерой того года благодаря оригинальной идее и, конечно же, уникальным аудиовизуальным инсталляциям, которые вывели спектакль на новый современный уровень.

Первоначально планировалось использовать один большой экран обратной проекции. Но в итоге было создано многомерное мультимедийное пространство, позволившее заменить классические декорации и костюмы актеров проекциями. Визуальное оформление

Рис. 22-23. Мизансцены из постановки «Турандот»



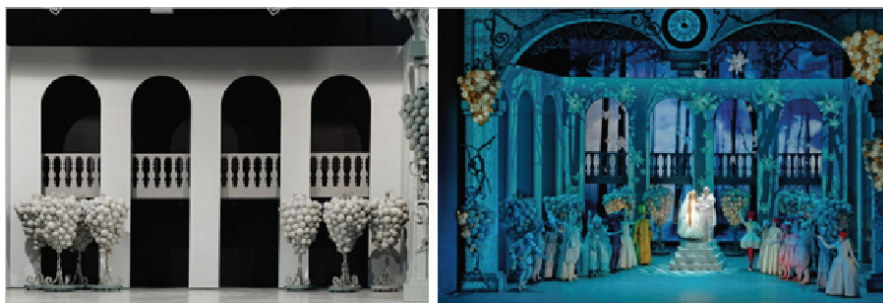


Рис. 24. Стационарные декорации спектакля «Все о Золушке» без проекции визуального ряда и с проекцией визуального ряда

спектакля было решено с помощью светодиодного задника и 3D-mapping на стационарные конструкции сцены (рис. 24).

Всего было создано три проекционных слоя: фронтальный — проецирование на отдельные фигуры, находящиеся на сцене (проектор располагался под потолком в центре зала), средний — 3D-mapping на стационарные конструкции, обрамляющие сцену, и задний — проецирование на светодиодный задник сцены. Это позволило мгновенно визуально трансформиро-

вать пространство (рис. 25), создать дополнительное ощущение трехмерности сцены, использовать интерактивные приемы — во многих сценах актеры взаимодействуют с изображением, а также создать новые пространства на сцене, в которых виртуальные персонажи перемещаются и появляются в нескольких местах сразу.

Для проекции визуального ряда на стенах стационарной декорации использовались четыре проектора, направленных на стены конструкции, а также на самих



Рис. 25. Мизансцены из спектакля «Все о Золушке» — демонстрация того, как с помощью проекции можно трансформировать и видоизменять пространство сцены, используя при этом только одну стационарную декорацию

актеров, реквизит и подвижные декорации, и один проектор, направленный в пол (который был предварительно окрашен матовой белой краской). Проекторы были установлены по нижней границе возможностей их технических характеристик с минимальным проекционным расстоянием под углом в 30 градусов. Задник представлял собой светодиодный экран размером 9,1x11,4 метра с разрешением 880x700 пикселей. Для снижения «пикселизации», поверх светодиодного задника вплотную к нему был установлен рассеивающий диффузор, в качестве которого использовался экран обратной проекции. Все это позволило обеспечить максимальную контрастность видеоряда в условиях яркого сценического света и скрыть оборудование от глаз зрителя. [23, 24]

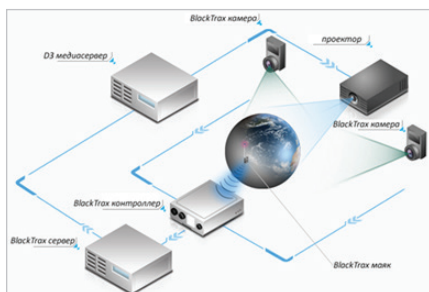
В 2016 году в том же «Театре мюзикла» состоялась премьера музыкального

спектакля А. Кончаловского на музыку Э. Артемьева по мотивам романа Ф.М. Достоевского «Преступление и наказание». По задумке режиссера-постановщика действие романа из XIX века перенесено во вневременное пространство (рис. 26–27). Сценографическое решение заключалось в интеграции двух систем — системы 3D-tracking и системы 3D-mapping.

В этой постановке впервые в России была задействована система 3D-tracking в реальном времени BlackTrax. Система трекинга (позиционирования) отслеживала положение движущихся и вращающихся декораций при помощи датчиков (инфракрасных маячков, закрепленных на декорациях) и камер (высокоскоростных инфракрасных камер, которые считывают сигналы ИК маячков), система получала полностью отрисованные контуры декораций, их координаты и траек-



Рис. 26-27. Мизансцены из спектакля «Преступление и наказание»



тория перемещения через медиа сервер транслировались системе 3D-mapping, которая в свою очередь в режиме реального времени обрабатывала контент так, что проекция на декорации отображалась с учетом их расположения и динамического поворота (рис. 28).

Поскольку перемещение декораций осуществлялось не автоматически, а в ручном режиме сотрудниками театра, использование системы 3D-tracking позволило независимо от местоположения или траектории перемещения декораций отображать визуальный контент точно на определенные объекты без каких-либо погрешностей.

Для проекции визуального ряда на декорации использовались четыре проектора для фронтальной проекции (расположение проектора перед поверхностью проекции — со стороны зрителя) и четыре проектора для обратной

проекции (расположение проектора за поверхностью проекции) (рис. 29). В течение спектакля декорации сцены меняли свое положение 36 раз и столько же раз менялся контент 3D-mapping. [25]

В 2019 году на Новой сцене Большого театра состоялась премьера спектакля, ставшего новым прочтением классической оперы А. Дворжека «Русалка». Сценографами-постановщиками было создано сложное сценическое пространство, в котором сочетаются элементы сказочного мира и современные урбанистические интерьеры. Реализация проекта потребовала проявить почти сказочные чудеса при проекционном оформлении сцены.

Художественное решение сценографии представляло собой двухэтажную декорацию, в определенных мизансценах на верхнем этаже которой происходит действие оперы в сказочном мире, а на нижнем этаже — в современной урбанистической реальности. Нижний этаж при этом оформлен в виде закрытой комнаты — стены и дверь непрозрачные. По сценарию актриса перемещается по сцене на фоне декорации нижнего этажа. В мизансценах, действие которых происходит в средние века, на стены комнаты производилась проекция, изображающая водопад (рис. 30). В опре-

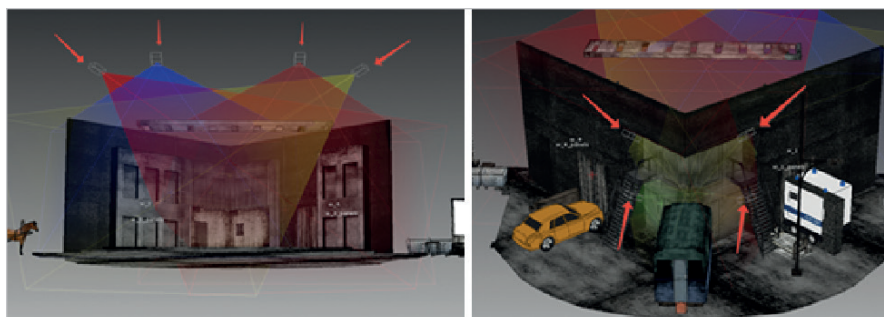


Рис. 29. Размещение проекторов для фронтальной (слева) и обратной (справа) проекции в постановке «Преступление и наказание»

Рис. 28. Принцип работы системы 3D-tracking BlackTrax

Рис. 30. Мизансцена с водопадом из оперы «Русалка»
Рис. 31. Мизансцена с Больничной палатой из оперы «Русалка»



что создавало дискомфорт для зрителя и искажало художественную задумку авторов. Антибликовые пленки также не могли использоваться — терялся эффект прозрачности стекла. Было решено использовать обратную проекцию. Здесь технические специалисты тоже столкнулись с рядом сложностей, так как обратную проекцию необходимо было реализовать в достаточно ограниченном пространстве декорации и с учетом наличия в комнате мебели

деленный момент актриса находится внутри комнаты, и стены становятся полностью прозрачными (рис. 31). Причем прозрачность, по задумке режиссера-постановщика, должна была проявляться постепенно.

Оформление сцены с фрагментом застекленной больничной палаты в спектакле выглядит, на первый взгляд, не особенно сложным, и кажется, что не представляет каких-либо технических сложностей. Но это не так.



Одним из художественных решений сценографии спектакля было превращение прозрачных стен больничной палаты в экран, на который проецируется изображение актрисы. В качестве поверхности для проекции было решено использовать «умное стекло» (Smart Glass) — этот материал представляет собой тонкую пленку, которая при поляризации меняет прозрачность матового состояния. Причем «диммирование» (регулировка уровня) прозрачности должно было осуществляться благодаря удаленному управлению и плавно (рис. 32).

и реквизита, которые не должны были давать тень на проекционную поверхность, учесть маскировку коммутации и самого проектора, а также необходимость тонкой регулировки яркости проектора [26, 27]. Технически это было реализовано с помощью компактного, но мощного проектора с ультрафокусным объективом с нулевым офсетом и возможностью регулировки яркости проектора с шагом в 1% (рис. 33).

Рис. 32. Мизансцена с больничной палатой из оперы «Русалка», плавное регулирование уровня яркости проекции

Изначально предполагалось использовать фронтальную проекцию со стационарно-установленного проекционного оборудования театра. Но от данной идеи технические специалисты отказались, так как при фронтальной проекции проектор давал блики на поверхности,



Вышеприведенные примеры применения мультимедийных технологий в сценографическом процессе показывают, что на сцене театра при должном уровне подготовки теперь можно воплотить самые фантастические идеи режиссеров-постановщиков, создавая многомерные пространства, виртуальные миры в реальности и художественные решения, помогающие «создать и поддержать эмоциональную среду спектакля, которая органично окружает актеров и зрителей» [28]. И это не предел возможностей — в статье упоминается лишь малая часть уже доступных сейчас технологий. Применение современных мультимедийных технологий позволяет осуществлять постановки и воплощать идеи, которые до этого были технически сложны или невозможны в принципе, или, например, возрождать постановки прошлого после их «цифрового апгрейда». Возможности современных мультимедийных технологий и последующего визуального и эмоционального эффекта на зрителя теперь ограничиваются только идеей режиссера-постановщика, фантазией художников, навыками инженеров-проектировщиков, технической оснащённостью площадки и развитием самих технологий и средств для их применения.

Современный театр решает сегодня одну из основных задач, которую поставила перед ним глобальная медиализация — необходимость использования современных технологий в условиях высокой конкуренции за интерес зрителя и сохранение актуальности театра, как искусства. Вместе с тем важно, чтобы эти технологии являлись прежде всего инструментом для достижения художественной выразительности спектакля, новой формой выразительности, а не самоцелью, которая превратит театральную постановку в действие, лишённое идеи, глубинных смыслов и драматургии, имеющее лишь «красивую обертку». Ведь «самодостаточность искусства означает только то, что для осуществления в культуре своей роли, ему необходимо быть искусством, а не чем-нибудь еще» [5].

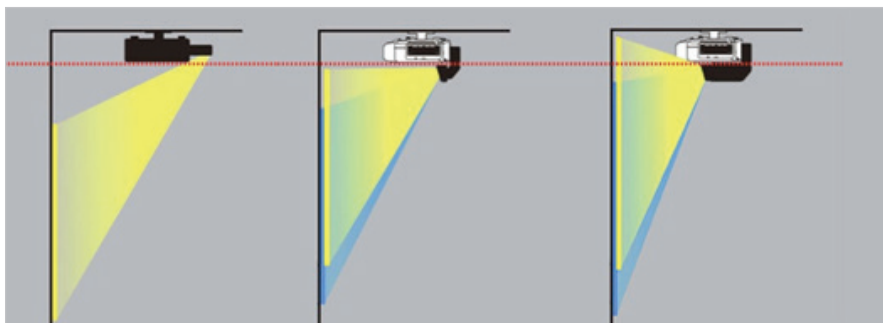


Рисунок 33. Влияние показателя офсета проектора на результат проекции изображения на поверхность (слева — традиционный ультракороткофокусный проектор; в центре — ультракороткофокусный проектор с нулевым офсетом; справа — ультракороткофокусный проектор с отрицательным офсетом)

Список использованных источников:

1. «Четвертая промышленная революция» / К. Шваб — «Эксмо», 2016 г.
2. «Современное театральное искусство как новая форма творческих отношений» / Т.В. Астафьева — Известия Уральского государственного университета. Серия 1, Проблемы образования, науки и культуры, №6(85), 2010 г.
3. «Нас всех тошнит. Как театр стал современным, а мы этого не заметили» / В. Вилисов — Издательство АСТ, 2018 г.
4. «Эмансипированный зритель» / Ж. Рансьер — пер. Д. Жуков, Нижний Новгород: Красная ласточка, 2018 г.
5. «Многообразие искусства: безграничность или беспредельность? Глобализация как тенденция культурного развития современности. Современное искусство в контексте глобализации: наука, образование, художественный рынок» / Праздников Г. А. — Материалы II всероссийской научно-практической конференции 30 января — СПб.: СПбГУП, 2009 г.
6. «Новые информационные технологии в современной сценографии» / М. А. Бобровская, Д.В. Галкин, В.С. Самеева — Гуманитарная информатика, выпуск 7, 2013 г.
7. The history of projection technology — <https://lighform.com/blog/the-history-of-projection-technology>
8. Pi Ying (Shadow Puppet) — <https://www.youtube.com/watch?v=6C6m3aKjzLk>
9. Laterna Magica: A Pageant of Illusions -<https://www.youtube.com/watch?v=w1XkqtzLfKo&t=199s>
10. The Mysterious Magic Lantern -
<https://www.youtube.com/watch?v=aM5oNJZdqDk&t=19s>
11. Сцена песни Blue Jay Way в фильме Mystery Magic Tour —
https://vk.com/video2504265_160169624
12. Материалы wiki5.ru и Wikipedia.org по запросам — projection mapping, CRT projector, кинескопный видеопроектор, электронно-лучевая трубка, Sunday in the Park with George, 3D-mapping и др.
13. Веб-сайт Майкла Наймарка — <http://naimark.net/projects.html>
14. Видео киноинсталляции Displacement, снятой на 16-миллиметровую пленку и показанной в 1984 году в Музее современного искусства в Сан-Франциско — <https://digitalartarchive.at/database/general/work/displacements.html>
15. Видео воспроизведенной в цифровом формате киноинсталляции «Displacement», снятой в 2005 году —
https://www.youtube.com/watch?v=bMDr_CFFgWE
16. Видеозапись мюзикла «Воскресенье в парке с Джорджем» и применение 3D-mapping, начиная с 1:38:00 и заканчивая 1:45:00 —
<https://www.youtube.com/watch?v=aVYmE4dg4wc>
17. Видеозапись рекламного ролика Audi Q7 —
<https://www.youtube.com/watch?v=BuXRHF2Uyys&t=47s>
18. Видеозапись проекции на фасад Большого театра в рамках фестиваля «Круг света» в 2014 г. — <https://www.youtube.com/watch?v=lmaXSlSuaqM&t=481s>
19. Статья о постановке спектакля «Загадочное ночное убийство собаки» —

<https://www.proavtoday.ru/blog/digital-theater/>

20. 2015 Tony Awards Show Clip: The Curious Incident of the Dog in the Night-Time
<https://www.youtube.com/watch?v=RyDFdY3IZBM>

21. Страница дизайн-студии flora&faunavisions, создавший визуальное сопровождение постановки «Турандот» —

<https://www.florafauvisions.de/projects/416>

22. Материалы статьи «Синтез театра и новых медиа технологий — кейсы из мировой и российской практики» — <https://vc.ru/flood/515551-sintez-teatra-i-novyh-media-tehnologiy-keysy-iz-mirovoy-i-rossiyskoy-praktiki>

23. Сайт компании «Polymedia» с описанием реализованного проекта — постановки мюзикла «Все о Золушке» —

<https://www.polymedia.ru/proekty/sistemnaya-integratsiya/46701/>

24. Материалы статьи «Проекция на сказку» -

<https://www.osp.ru/news/articles/2014/43/13043656>

25. Сайт компании «Polymedia» с описанием реализованного проекта — постановки мюзикла «Преступление и наказание» —

<https://www.polymedia.ru/proekty/sistemnaya-integratsiya/47467/>

26. Материалы статьи «Уникальное техническое решение специалистов Большого театра для спектакля «Русалка» —

<https://epson.ru/publication/culture/1201094/>

27. Сайт компании «Intoku» с описанием реализованного проекта постановки — оперы «Русалка» — <https://intoku.ru/bolshoj-teatr-rusalochka>

28. «Компьютерные и медиа технологии сценографии как фактор развития постановочного процесса» / Т.В. Астафьева, журнал «Общество. Среда. Развитие (Terra Humana)».

ВЛИЯНИЕ НЕЙРОСЕТЕЙ НА РАБОТУ ДИЗАЙНЕРА С ТОЧКИ ЗРЕНИЯ КОНКУРЕНЦИИ

THE INFLUENCE OF NEURAL NETWORKS ON THE DESIGNER'S WORK FROM THE POINT OF VIEW OF COMPETITION

Аннотация: Нейросети стали одним из наиболее активно развивающихся направлений в области искусственного интеллекта и в разной степени оказывают влияние на работу разных профессий, в том числе творческих.

Ключевые слова: технологии, нейросети, адаптация, искусственный интеллект, проблемы нейросетей, бунт художников, генерирование, инструмент, угроза.

Abstract: Neural networks have become one of the most actively developing areas in the field of artificial intelligence and, to varying degrees, influence the work of different professions, including creative ones.

Keywords: technology, neural networks, adaptation, artificial intelligence, problems of neural networks, riot of artists, generation, instrument, threat.

Особенностью современного общества является активное внедрение новых технологий в жизнь и деятельность человека, которые характеризуются не только положительными изменениями, но также имеющими место негативными явлениями.

Знаете ли вы, кто такие луддиты? Знаете ли вы какой вред они приносили в свое время экономике Великой Британии? Луддитами называли участников первых стихийных выступлений рабочих против внедрения машин и капиталистической эксплуатации в Великобритании. Движение луддитов было вызвано разорением ремесленников и рабочих мануфактур в ходе промышленной революции [1].

Оно явилось специфической формой борьбы формирующегося промышленного пролетариата против невыноси-

мых условий труда, безработицы [2]. Все эти несчастья в сознании рабочих связывались с введением в производство машин. Движение быстро распространилось по всей Англии, оно повлекло за собой разрушение многих фабрик.

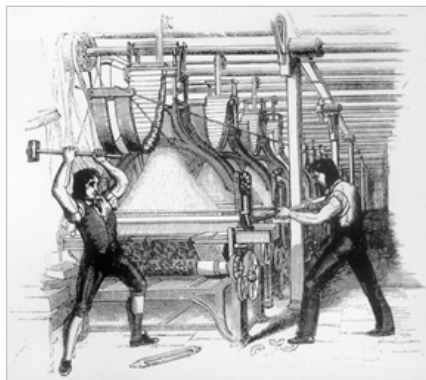


Рис. 1. Участники стихийных протестов первой четверти XIX века против внедрения машин.

Поскольку рабочий класс «начал вставлять палки в колеса прогрессу», часть бунтующих начали арестовывать, других приговаривали к смертной казни, так как уничтожение машин было объявлено преступлением (рис. 1).

Каждый раз, когда появляется новая технология, которая имеет все шансы заменить человека, есть сопротивление. Еще одним примером может послужить недовольство работников такси, когда в нашей стране появился Uber как альтернатива другим такси [3].

Таксопарки потеряли свою актуальность, накопленные знания, опыт водителей в коммуникации стали неважны. Каждый водитель с помощью техники заранее знает маршрут, по которому нужно следовать. Процесс автоматизирован, и диспетчерские службы также стали не нужны. Приходит понимание, что существование отдельно взятых услуг становится бессмысленным, но это неотъемлемая часть истории человечества. Все время появляется какая-то технология, которая заменяет людей или вытесняет более устаревшую технологию. Но как приведенные ранее примеры связаны с затрагиваемой темой?

Анализ существующих трендов и тенденций. В последнее время мы всё чаще слышим о такую вещь, как нейронные сети. Они постепенно заменяют людей творческих профессий, чего

раньше никогда не было. Уже сейчас они начинают заменять актеров озвучки, художников, музыкантов и других представителей творческих профессий.

Что такое нейронные сети? Как они работают? Начало берет в 50-е годы прошлого века, когда у учёных возникла идея: компьютер работает по алгоритмам, значит, если в процессе программирования встречается необходимое условие, тогда выполняется необходимое действие [4].

Существует анекдот про программистов: они ставят на тумбочку перед сном два стакана — один с водой, другой без воды. Для чего? Первый стакан для того, чтобы пить, когда захочется, а второй, если пить не захочется, — компьютерная логика.

Нейронные сети работают иначе. Они программируются, обучаются чему угодно, но это очень долгий и нудный процесс. Тем не менее, этот процесс позволяет создать машину, которая способна адаптироваться к новым тенденциям. Нейросетям, например, можно «скармливать» голоса актеров озвучания, тогда они смогут воспроизвести похожий голос. Можете убедиться в этом уже сейчас, перейдя на телеграмм-бота SteosVoice [5].

Но главное — нейросети научились работать с художниками, отсюда зародилась новая проблема. Сеть компании Midjourney [6] на сегодняшний момент способна воспроизвести до нескольких десятков изображений за пару секунд, отчего большая часть художников пару месяцев назад устроили массовый протест против искусственно созданных работ.

В популярной соцсети для художников Artstation случился скандал. Художники восстали против того, что другие «не-

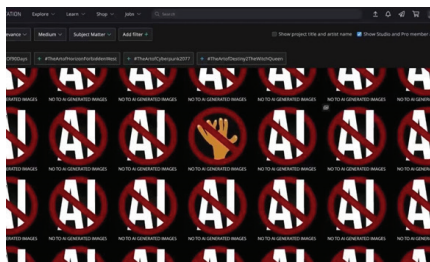
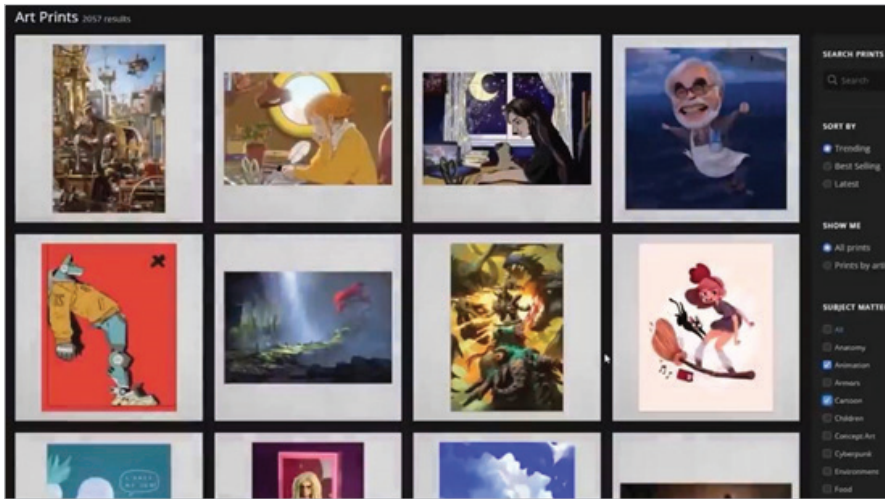


Рис. 2. Протест художников
портала Artstation.

Рис. 3. Примеры работ с применением ИИ Midjourney.



честивые коллеги» начали выкладывать работы от ИИ вместо своих. Эти работы начали привлекать огромное внимание со стороны других пользователей, из-за чего огромное количество специалистов по всему миру выступили единым фронтом против искусственного интеллекта (рис. 2).

Грубо говоря, любой человек может создать собственную серию концепт-артов, объяснив нейросети словами то, что требуется, и прикрепить пару-тройку изображений. Конечный результат не заставляет долго ждать (рис. 3).

Существует приложение-нейросеть от китайских разработчиков, которое способно превращать человека в персонажа манги (рис. 4).

С другой стороны, нейросети — это несомненное благо, поскольку в будущем они значительно будут упрощать работу и сократят время при создании условных набросков. Если касаться компьютерных игр, то нейросети могут быть очень полезны в руках независимых и небогатых разработчиков, они позволят реализовать свое видение, придумав стилистику для проекта, а также

проверить, в каком направлении движется разработка по мнению потребителей.

Благодаря анализу нескольких «сгенерированных» вариантов, открывается возможность лучше продумать базис для будущего проекта, чтобы в дальнейшем обращаться к художникам и на основании заготовок делать полноценную игру. Если у разработчика есть идея, то со всеми неоднозначными решениями нейросети есть шанс зацепиться за аудиторию в то время, когда это теорети-

Рис. 4. Результат изменения портрета Жака Фреско.



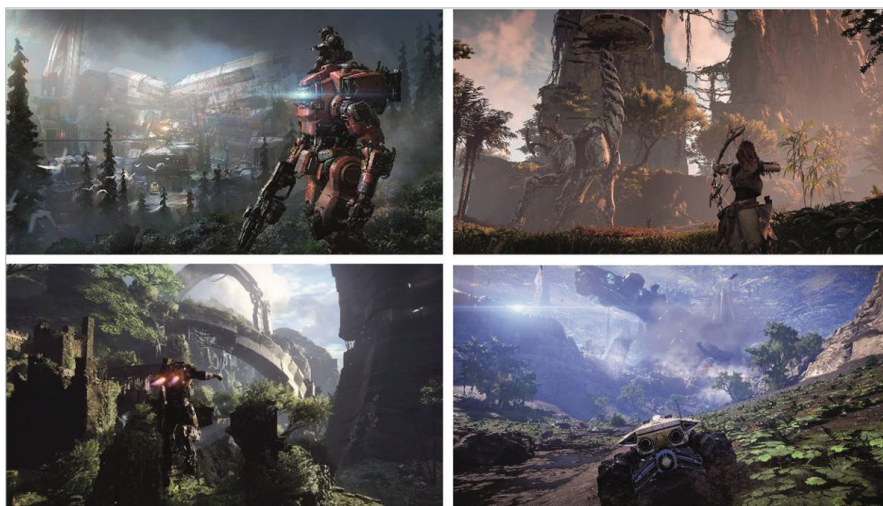


Рис. 5. Сравнение визуальной составляющей разных проектов.

чески невозможно сделать.

Некоторые создатели игр говорят, что используют ИИ для создания арт-дизайна по той причине, что у программы нетипичный взгляд на работу. Это имеет огромное значение, так как, анализируя уже существующие проекты, можно прийти к выводу, что современные художники испытывают дефицит творческих идей, будто все работают по одному шаблону (рис. 5).

Компания Disney провела исследование: в огромном количестве выпуска-

емых фильмов и сериалов практикуется гримировка актеров. В жизни это долгий процесс, порой ради съемки 5 минутной сцены на укладку грима требуется от 2 до 5 часов. Disney пришли к выводу, что с помощью ИИ возможно в динамике изменять персонажа в реальном времени, особенно когда это касается простого макияжа, например, старение, физические повреждения, замена лица (рис. 6) или увеличение массы человека [7].

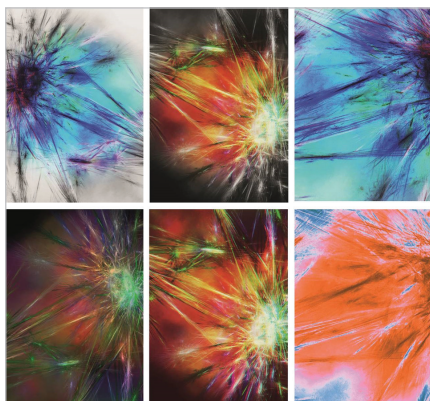
Нейросети не делают идеальный результат, в них предостаточно ошибок



Рис. 6. Технология замены лица.

Рис. 7. наброски «Нейронные сети».

Рис. 8. Фрагмент фрески Микеланджело «Сотворение Адама».



и особенностей. Например, на данный момент у ИИ есть большие проблемы с представлением кистей рук, программа пока не понимает, что наличие на кисти более 5 пальцев не является нормой для человека [8].

При работе с художником над условным обликом для персонажа могут возникнуть правки, которые человек исправит без проблем. ИИ же, в свою очередь, не сможет адаптироваться, ему придется создавать облик с самого начала, притом велика вероятность потери утвержденной концепции.

Творческая концепция по тренду. Путей реализации плаката может

быть несколько. Первый подход: представить визуально нейронные сети.

Источником вдохновения послужили бенгальские огни, благодаря обработке в Adobe Photoshop получилось создать несколько набросков (рис. 7).

Подход второй: другим источником вдохновения стал фрагмент фрески Микеланджело «Сотворение Адама» (рис. 8). Конфликт авторов может стать смысловым фундаментом для будущей работы. Также стоит указать на проблемы искусственного интеллекта.

Было решено сделать плакат черно-белым (рис. 9), так как сочетание позволяет акцентировать внимание на фактуре, форме объектов, отражает простоту и одновременно сильную эмоциональную выразительность. Наличие цвета затрудняет восприятие смысла.

Рис. 9. Работа над плакатом.



Рисунок деформированной руки выполнен в программе ArtRage4.

Визуализация концепта.



Заключение.

Когда-то фотография рассматривалась как угроза для художников-портретистов. Оглядываясь на историю человечества и технологий, мы увидим

массу примеров, когда появлялись вещи, которые делали те или иные процессы удобнее. Нейросети — это не убийцы творческих профессий, это еще один инструментарий, который помогает двигать индустрию вперед. Инструментарий, к которому в первую очередь должны присмотреться художники и взять его на вооружение. Если нейросети предложит набор слов «вода, младенец и доллар», то она не выдаст без преувеличения гениальную обложку альбома Nevermind группы Nirvana.

Нейросеть учится на чужих работах и не в состоянии самостоятельно создать произведение искусства, ей нужно скормить все полотна, чтобы она смогла создать шаблон, по которому в дальнейшем будет строить изображения. В этом сила нейросетей — они генерируют нестандартные идеи и подталкивают нас к новым направлениям, при этом не являясь «ключом от всех дверей» или «убийцей творчества». Результатом работы послужил плакат, вдохновленный затронутой темой.

Рис. 10. Визуализация концепта.

Список источников

1. Статья Dzodzo / «1810-е годы. Движение луддитов в Англии» / URL: <https://dzodzo.ru/historysub/1810-e-dvizhenie-ludditov-v-anglii> (Дата обращения 24.02.23)
2. Бурова И.И. — Две тысячи лет истории Англии / И.И. Бурова / «Санкт-Петербургский государственный университет», 2020 — 66 с.
3. Статья Pikabu / «Таксисты ненавидят Uber» / URL: https://pikabu.ru/story/taksistyi_nenavidyat_uber_5000268 (Дата обращения: 24.02.23)
4. Статья insales / «Что такое нейросети и как они работают» / URL: <https://www.insales.ru/blogs/university/chto-takoe-neyroseti#:~:text=Нейросеть%20-%20это%20совокупность%20нейронов%2C,и%20даже%20выдавать%20самостоятельные%20реакции> (Дата обращения: 25.02.23)
5. Телеграм-бот с ИИ / создание голосовых сообщений / URL: https://t.me/steosvoice_bot
6. Сайт Midjourney / URL: <https://www.midjourney.com/home/>
7. Статья Shazoo / «Disney создали алгоритм дипфейков» / URL: <https://shazoo>.

ru/2020/06/29/96214/razrabotchiki-disney-sozdali-algoritm-dipfejkov-kotoryi-mozhno-primenyat-v-kino (Дата обращения: 05.03.23)

8. Статья Pikabu / «Почему нейросети плохо рисуют руки» / URL: https://pikabu.ru/story/pochemu_neyroseti_plokho_risuyut_ruki_obyasnyayut_sozdateli_stable_diffusion_9933523 (Дата обращения: 01.03.23)

9. Хокинг Джозеф / Unity в действии. Мультиплатформенная разработка на C#. / Джозеф Хокинг / 2-е межд. изд. — СПб.: Питер, 2019. — 352 с.: ил.

10. Джейсон Шраер / Кровь, пот и пиксели. Обратная сторона индустрии видео-игр / Шраер Джейсон / Turbulent Stories Behind How Video Games Are Made InkWell Management LLC and Synopsis Literary Agency / Степанова Л.И., перевод на русский язык, 2017 / Оформление. Издательство «Эксмо», 2018 — 352 с.

11. Пестерева, З. М. / Плакат для общественного мероприятия: учебно-методическое пособие для студентов по дисциплине «Дизайн-проектирование» / З.М. Пестерева, Н. В. Худяков; Уральский государственный архитектурно-художественный университет (УрГАХУ). — Екатеринбург: Уральский государственный архитектурно-художественный университет (УрГАХУ), 2019. — 68 с.

ТИПОГРАФИКА МНОГОЯЗЫЧНЫХ ТЕКСТОВ. ПАРАЛЛЕЛЬНЫЙ И ДВУЯЗЫЧНЫЙ МАКЕТ

TYPOGRAPHY OF MULTILINGUAL TEXTS. PARALLEL AND BILINGUAL LAYOUT

Аннотация: Рассмотрены области применения многоязычных типографских макетов. Изучены особенности работы с двуязычным макетом.
Ключевые слова: типографика, многоязычный текст, двуязычный и параллельный макет, плакат, навигация, многостраничный макет.

Abstract: The areas of application of multilingual typographic layouts are considered. The features of working with a bilingual layout are studied.
Keywords: typography, multilingual text, bilingual and parallel layout, poster, navigation, multi-page layout.

В современную эпоху развивающегося мультикультурализма есть потребность дублирования информации на несколько языков. Использование материалов на двух и более языках встречается во многих сферах, таких как городская и туристическая навигация, полиграфия, реклама, плакат, учебная и художественная литература.

Проблема одновременной подачи информации на разных языках стояла давно и решалась на разных носителях.

Бехистунская надпись [3] представляет собой один из крупнейших эпиграфических памятников древности.

Надпись была высечена по приказу царя Дария I, предположительно, в 521–520 годы до н. э. и включает в себя четыре столбца на трех языках (древнеперсидский, эламский и вавилонский) и пяти

написанных позднее столбцов (только на древнеперсидском). Сам текст переводили и на другие языки и рассылали по всему государству (так, например, один из экземпляров сохранился в Египте на папирусе).

Считается, что в эллинистический период (323–30 годы до н. э.) би- и трилингвистические тексты часто распространялись путем высечения на скалах или камнях [3].

Подобные надписи на скалах появлялись и позднее. Самым известным примером считается Розеттский камень [14], который был найден в 1799 году в Египте. На плите высечено три идентичных текста — с использованием древнеегипетских иероглифов (в верхней части), египетского демотического письма (посередине) и на древнегреческом языке.

Именно благодаря обнаружению камня у лингвистов появилось понимание письменности и письма в Древнем Египте. Можно сказать, что такие тексты носили скорее информативный характер и предназначались для передачи некоего послания другому, соседствующему народу.

Если же говорить именно о многоязычных книгах, то первыми, естественно, были Библии, составленные на разных языках. Одним из первых экземпляров считается «Гексапла» [4].

Главной загадкой для ученых является причина составления «Гексаплы». По мнению некоторых, она была составлена для критики текста, другие утверждают, что она могла быть использована для овладения языками или для подготовки к дебатам между христианами и евреями (так как позволяла изучить все варианты Ветхого Завета). Можно отметить, что именно в этот момент впервые начала проявляться обучающая функция многоязычных изданий.

В V веке нашей эры была создана диалогта «Кодекс Безе», которая является одной из самых древнейших и главных рукописей Нового Завета на двух языках — греческом и латинском [4]. Кодекс написан на пергаменте в одну колонку, на каждом развороте слева находится греческий текст, а справа — латинский.

Если же говорить о многоязычных книгах после изобретения книгопечатания, то первым подобным изданием принято считать Генуэзскую Псалтирь [4]. Она была опубликована в 1516 году Петером Паулем Поррусом. Текст располагался следующим образом: слева — текст на еврейском, латинский перевод Иеронима с еврейского, Гелликанская Псалтирь (перевод Иеронима с греческого) и текст на греческом (рис. 1),

а справа — арабский и сирийский переводы, латинский подстрочник к сирийскому тексту и комментарии. Тираж издания составлял 2000 экземпляров на бумаге и 50 — на пергаменте.



Самым известным многоязычным изданием Библии считается Комплютенская Полиглотта, которая была издана в 1522 году [14]. Хименес де Сиснерос хотел оживить изучение священного писания путем публикации такого издания. В Комплютенской Полиглотте содержатся Ветхий и Новый Заветы, при этом Ветхий Завет представлен на четырех языках — еврейский и арамейский, латинский (Вульгатта) и греческий (Септуагинта), а Новый Завет — на латинском и греческом языках. Исследователи утверждают, что напротив каждой греческой фразы стоит латинская буква, что помогало быстрее сориентироваться в тексте человеку, слабо владеющему греческим.

К числу самых известных библейских Полиглотт, помимо Комплютенской, относят также Антверпенскую, Парижскую и Лондонскую [16].

У Полиглотт постоянно менялись способы расположения текстов (рис. 2). Это говорит о том, что их составители и издатели находились в поисках того, как лучше разместить большое количество текстов на одном развороте.

В использовании языков можно отметить некое постоянство — как правило, включались иврит, латынь, арамейский и греческий языки, реже — сирийский и арабский.



Многостраничные издания с параллельными текстами. Согласно ГОСТ 7.60–2003, «издание с параллельным текстом — это издание, содержащее текст произведения на двух или нескольких языках, один из которых обычно язык оригинала, а другой — перевода. Такое издание может содержать тексты на нескольких языках, не включая текст оригинала» [1]. Согласно А. Э. Мильчину, «издание с параллельным текстом — это издание, в котором параллельно напечатан текст произведения на разных языках либо параллельными страницами (на одной странице разворота текст на языке оригинала, на другой — текст перевода), параллельными колонками (в одной колонке текст оригинала, в другой — перевода), параллельными строками (в одной строке текст оригинала,

а в следующей — текст перевода, обычно подстрочного)» [5]. Согласно этому определению, можно выделить три вида изданий с параллельным текстом. Основанием для такой классификации будет расположение текстов:

1. издания с двумя параллельными колонками текста на одной странице;
2. издание с параллельными текстами на разных страницах, но на одном развороте;
3. издания с подстрочным переводом.

В ГОСТ 7.60–2003 есть также определение параллельного издания: «издание, выпущенное наряду с другим, идентичным по содержанию и оформлению, но каждое на своем языке» [1].

Обратимся к определению слова «двуязычный».

В толковом словаре Ушакова [13] дано следующее определение слова «двуязычный»:

1. пользующийся двумя языками как равноправными, равноценными;
2. составленный на двух языках».

Верстка текстов. Дизайн издания решает вопросы взаимодействия читателя с книгой: организует порядок чтения, помогает выстроить процесс запоминания материала, позволяет быстро найти нужную информацию.

Верстка довольно сильно влияет на восприятие текстов, особенно это касается обучающих материалов. Для издания параллельных текстов существуют технические рекомендации, в которых предлагается делать интервалы между абзацами, чтобы расположить начало абзацев разных языков на одном уровне. Этот вариант, несомненно, является самым простым. Однако верстке параллельных текстов и корпусов посвящено довольно много работ, например [6, 7].

Рис. 2. Расположение текстов в Complutensкой, Антверпской и Лондонской Полиглоттах

В них можно найти следующие рекомендации по работе с такими текстами:

1. работа с интерлиньяжем текстов;
 2. совместная работа переводчика или редактора и верстальщика над текстом всего произведения;
 3. изменение кегля одного из текстов.
- Возможно, многие из этих методов займут больше времени и потребуют больше усилий в процессе работы, однако качество издания, несомненно, улучшится.

Особое внимание стоит уделить верстке с использованием нескольких языков в одной строке. Важно грамотно подобрать сочетание шрифтов для каждого языка. Например, в словарях иностранных языков.

Если нужно одну и ту же информацию довести до аудитории, говорящей на разных языках, то делать это можно двумя способами — либо внутри одного носителя языки чередовать, либо делать два параллельных издания, одно на одном языке, другое на другом, но, например, в случае коммерческих носителей необходимо сохранять фирменную стилистику, чтобы показать принадлежность изданий одной компании или бренду.

Для решения задач верстки двуязычных текстов можно использовать несколько языков в рамках одного макета или для каждого языка делать отдельный макет. Введем для этих случаев два термина: двуязычный и параллельный макет.

Двуязычный макет содержит два языка одновременно. Тексты могут быть равнозначными и дублировать одну и ту же информацию, возможна ситуация, когда тексты на разных языках не дублируют друг друга, а несут разную информацию. Текст может быть скомпонован с чередованием строк или в две колонки.

Параллельные макеты представляют собой одноязычные издания, содержащие одну информацию на разных языках с полным сохранением стилистики оформления.

С технической точки зрения в проектировании двуязычных макетов основной сложностью является постоянное переключение между языками, если эти языки чередуются. Также важно достаточно хорошо владеть обоими языками, чтобы контролировать соблюдение правил набора. Работа на двух языках тяжело поддается автоматизации процессов верстки. Например, если в рамках одного абзаца присутствует два языка с разными уровнями значимости.

При дублировании макета на другой язык важно сохранить общие принципы построения композиции и узнаваемые черты фирменного стиля. На практике встречаются задачи, когда оригинал-макет книги выполнен на двух языках с параллельным текстом, и нужно разработать макет перевода книги на третий язык. В качестве примера можно взять книгу Йозефа Мюлера-Брокманна «Модульные системы в графическом дизайне» [8]. Адаптацией данной книги для российского читателя занималась студия Артемия Лебедева, на своем сайте они подробно описали процесс [11].

Использование двух и более языков часто встречается в навигации. В транспортной навигации необходимо сделать ориентирование пассажиров понятным и удобным, независимо от того на каком языке они говорят.

Схемы линий метро на разных языках делают передвижение по Москве более комфортным для жителей и гостей города, приехавших из стран ближнего и дальнего зарубежья. Схема Москов-



Рис. 3. Схема пересадок метро Москвы

ского метро будет переведена на все языки мира (рис. 4) [12].

В вагонах и на станциях расположены схемы метро с дублированием названий станций на русском и английском языках (рис. 3). При этом английский текст смещен на второй план за счет меньшего размера и менее насыщенного цвета.

Для бизнеса, ведущего свою деятельность не только на территории нашей страны, но и за рубежом, важно, чтобы информация о предоставляемых услугах и товарах была понята всем потенциальным партнерам и клиентам. Для этого часто используют двуязычные либо параллельные макеты. При этом независимо от того, на каком языке выполнен макет сайта, бланка, информационного бюллетеня и т. д., использование констант фирменного стиля позволяет сохранить узнаваемым образ компании. Так как характеристики целевой аудитории могут отличаться в связи с раз-

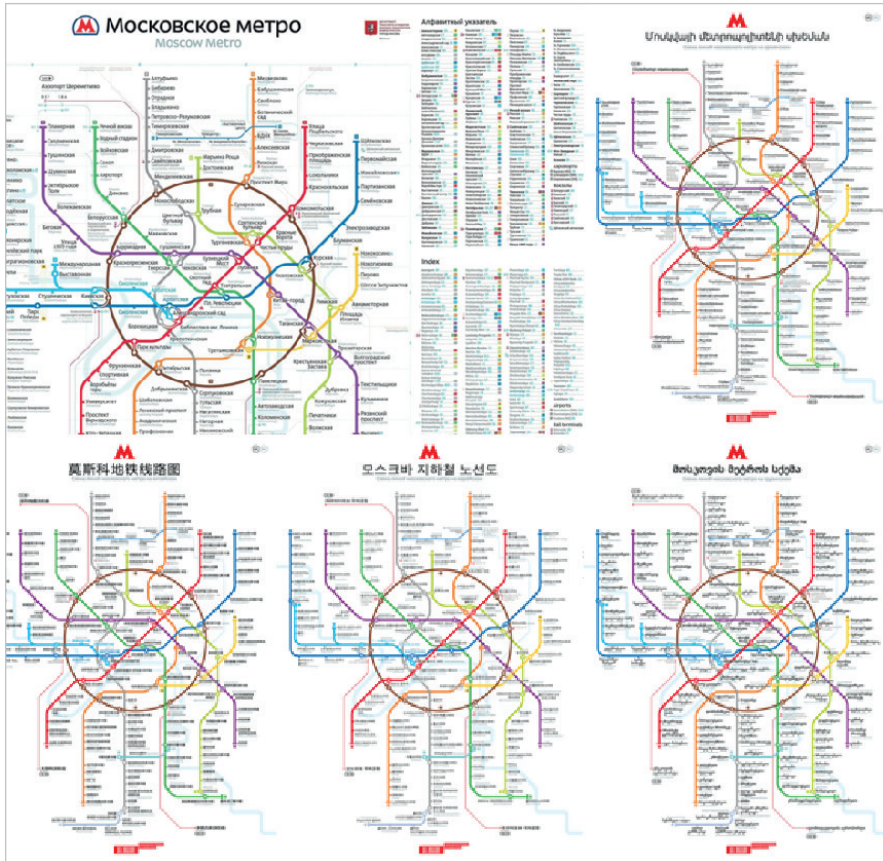


Рис. 4. Схема Московского метро на разных языках (армянском, грузинском, китайском, корейском)

личными культурными особенностями, могут смещаться акценты внутри макета. Сайты международных компаний, образовательных организаций часто имеют версии на разных языках. При этом в зависимости от языка может меняться расположение информационных блоков и разделов на странице. Это связано с тем, что читатели приходят на сайт с разными целями и для их удобства делается адаптация.

В качестве примера можно привести сайт РГГУ (Российский государственный гуманитарный университет), (рис. 5–6) [9].

В рамках исследования также были изучены плакаты с использованием двух языков. Тематика плакатов может быть различной: афиша, агитационный, рекламный, информационный плакат (рис. 7).

На плакате Соломона Телингатера использованы разномасштабные тексты, но последовательность их считывания традиционная. Следуя конструктивистским принципам, тексты организованы в блоки. Для привлечения внимания к работе также активно используется цвет, выворотка, обводки. Правая часть плаката полностью дублирует смысловую

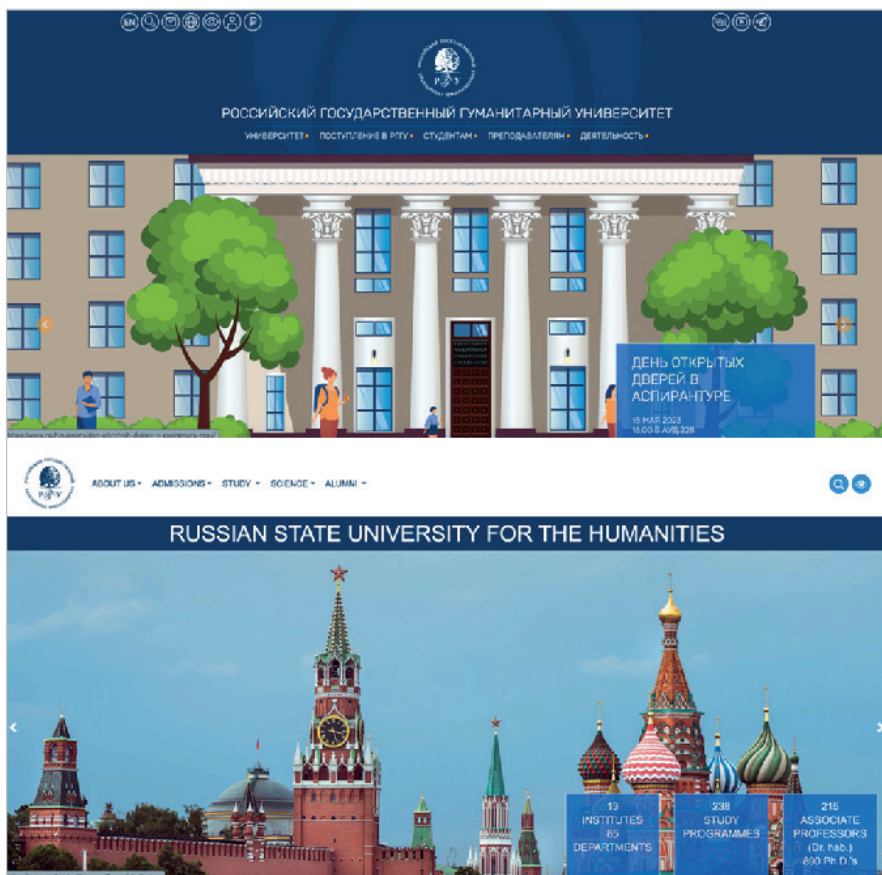


Рис. 5. Русская версия сайта РГГУ
Рис. 6. Английская версия сайта РГГУ



Рис. 7. Агитационный плакат, Соломон Телингатер, Баку, 1924 год

нагрузку левой, но за счет разной длины текстов композиция выглядит немного иначе. Восклицательные знаки не только завершают композицию, но и являются связующим элементом. Каждая из половин может выступить как самостоятельный плакат.

Рассмотрим пример серии агитационных плакатов (рис. 8).

Данные плакаты были разработаны в Великобритании во время Второй мировой войны. Их особенность в том, что они проектировались британскими дизайнерами для русских солдат, находящихся на тот момент в Британии [6]. Плакаты содержат несколько типов текста: основной текст, текст заголовка.

Основной текст на плашке продублирован на оба языка и содержит идентичную информацию. Текст перевода и оригинала равнозначны. В заголовке, русский текст, адресованный основной целевой аудитории выделен крупным шрифтом, а текст перевода набран мелко. Мы можем определить принадлежность плакатов к одной серии. В них использована ограниченная цветовая гамма, черно-белые портреты, одинаковые плашки, на которых единообразно расположен текст, использованы один набор шрифтов и иерархия масштабов.

Выводы. Тема двуязычных макетов актуальна для различных жанров графического дизайна. Типографские макеты с текстом на нескольких языках сложны в исполнении и требуют определенных знаний и навыков.

Важно чтобы студенты-графики получили общие навыки для самостоятельной работы с двуязычными макетами.



Рис. 8. Серия британских агитационных плакатов с параллельным текстом

Список использованных источников:

1. ГОСТ 760–2003. Издания. Основные виды. Термины и определения: дата введ. 2004-07-01. — Москва: ИПК Издательство стандартов, 2004. — URL: <http://docs.cntd.ru/document/1200034382> (дата обращения: 20.03.2023).
2. Городская феерия. Русский плакат конца XIX — начала XX века. — Москва: Издательский дом «Гелиос», 2020. — 384 с. ил.
3. Дандамаев, М.А. Отражение содержания Бехистунской надписи в труде Геродота / М.А. Дандамаев // Краткие сообщения Института народов Азии. Иранская филология. — 1963. — Т. 67. — С. 190–192. — URL: <http://kronk.spb.ru/library/ksina.htm#67> (дата обращения: 20.03.2023).
4. Мецгер, М.Б. Ранние переводы Нового Завета: их источники, передача, ограничения / М.Б. Мецгер. — 2-е изд. — Москва: Библейско-богословский ин-т св. апостола Андрея, 2004. — 445 с.
5. Мильчин, А.Э. Методика редактирования текста / А.Э. Мильчин. — 3-е изд., перераб. и доп. — Москва: Логос, 2005. — 524 с.
6. Мильчин, А.Э., Чельцова Л. Справочник издателя и автора / А.Э. Мильчин, Л. Чельцова — 6-е изд., — Москва: Олимп, 2017. — 1010 с. — ISBN: 5-7390-0873-9.
7. Серия британских агитационных плакатов с параллельным текстом — URL: <https://affidavit-donda.livejournal.com/581543.html> (дата обращения: 20.03.2023).
8. Мюлер-Брокманн Й. Модульные системы в графическом дизайне. Пособие для типографов и оформителей выставок / Йозеф Мюлер-Брокманн; [пер. с нем. Л. Якубсона]. — 3-е изд. — Москва: Издательство Студии Артемия Лебедева, 2021. — 184 с.: ил.
9. Сайт Российского государственного гуманитарного университета —URL: <https://www.rsu.ru/> (дата обращения: 25.03.2023).
10. Статья о процессе работы над книгой Мюлер-Брокманн. Модульные системы в графическом дизайне. — URL: <https://www.artlebedev.ru/izdal/modulnye-sistemy/process/> (дата обращения: 20.03.2023).
11. Схема линий Московского метро на разных языках — URL: <https://www.artlebedev.ru/metro/map-international> (дата обращения: 20.03.2023).
12. Ушакова Д.Н. Толковый словарь русского языка / под ред. Д.Н. Ушакова; сост. Г.О. Винокур, В.В. Виноградов, Б.А. Ларин, С. И. Ожегов. — Москва: ОГИЗ, 1935–1940. — URL: <https://cutt.ly/QuYtRdR> (дата обращения: 20.03.2023).
13. How the Rosetta Stone works? // howstuffworks: [website] — URL: <https://u.to/llv2Fg> (access date: 24.03.2023).
14. Polyglots. The Bible in Multiple Tongues // The Newberry, Independent Research Library: [website] — URL: <https://cutt.ly/5yYt4s5> (access date: 19.05.2020).

Ленсу Я.Ю., доктор искусствоведения, доцент,
Белорусская государственная академия искусств
Lensu Ya.Yu., Grand PhD in History of Art, Associate Professor,
Belarusian State Academy of Arts

ЛИЧНОСТЬ ТВОРЦА КАК ФАКТОР ФОРМООБРАЗОВАНИЯ ОБЪЕКТОВ ПРЕДМЕТНОГО МИРА

THE PERSONALITY OF THE CREATOR AS A FACTOR IN THE SHAPING OF OBJECTS IN THE OBJECT WORLD

Аннотация: Анализируется то, как личность человека-творца в разные периоды развития человеческой культуры проявлялась при формообразовании объектов предметного мира. До наступления Нового времени создатели вещной среды в основном подчинялись традиции и канонам. С наступлением же Нового времени личность человека-творца становится ведущей силой формообразования объектов предметного мира. В эпоху же крупного индустриального производства дизайнерское проектирование промышленной продукции во многом приобретает коллективный характер.
Ключевые слова: предметное формообразование, дизайн, личность творца, традиция, канон, промышленное производство.

Abstract: Analyzes the way the personality of the man-creator in different epochs of human culture development revealed itself in the form creation of material objects. By the early modern period the creators of the object environment mainly followed traditions and canons. With the beginning of the early modern period, the personality of the man-creator became the leading force of the form creation of material world objects. In the epoch of large-scale industrial production, designing industrial products has acquired an essentially collective character.
Keywords: creation of material objects, design, personality of the creator, tradition, canon, industrial production.

Личность человека-творца — важный фактор предметного формообразования. Конкретность, которую приобретает в форме предмета его функция, задается именно человеком, который и является творцом критерия красоты и полезности изделия. Роль дизайнера-творца применительно к изделиям разного плана не одинакова. Так, существуют объекты с преобладанием утилитарных требований к их форме — станки, приборы, машины и т. д. При создании этих изделий возможности у дизайнера в разнообра-

зии поиска ограничены, поскольку форма изделия очень тесно связана с его конструкцией. В данном случае творческая эстетическая деятельность дизайнера строго обусловлена правильностью организации в форме изделия его функции, совершенством конструкции, уровнем технологии. Однако существует и другой вид изделий, в форме которых художественно-образные качества играют большую роль, чем в группе вышеназванных объектов: посуда, одежда, элементы убранства интерьера и т. д.

Здесь уже функциональный подход к формообразованию играет роль, подчиненную эстетическому, декоративному назначению объекта. Художественный поиск форм у дизайнера здесь более широк.

В разные исторические периоды развития предметного формообразования личность человека-творца по-разному сказывалась на форме изделий. При первобытном строе, когда осознание себя человеком как субъекта было еще развито недостаточно, трудно говорить о какой-то значительной роли личности в формообразовании предметных объектов.

С возникновением древних цивилизаций личность мастера намного возвысилась в сравнении с первобытным строем. Однако и здесь личность творца во многом подчинялась общей традиции, определенному канону. Наглядным примером тому является древний Египет. Так, традиционные ремесленные приемы древнеегипетских мастеров мебели неизменно передавались от отца к сыну, в результате чего мебельные формы в Египте как бы застыли в своем развитии на долгие годы.

Однозначно определить роль личности мастера в предметном формообразовании во времена античности весьма затруднительно. Так, великий античный философ Платон отвергал индивидуальность мастера в формообразовании объектов предметного мира. Он в диалоге с одним из собеседников говорил: «А плотника, стало быть, не назовем художником скамьи? — Да. — Никак. — Кем же ты назовешь его в отношении к скамье? — Мне кажется, самое приличное название для него будет — подражатель тому, что производят» [1, с. 113].

Как видим, в античности отрицалось то, что мастер в своей работе по формообразованию предметного мира может проявлять некую творческую индивидуальность. Однако древние цивилизации все же давали порой мастеров-творцов, которые в искусно выполненные ими изделия вкладывали свои творческие художественные идеи.

В период Средневековья сохранилось представление о том, что мастер не должен стремиться создавать что-то оригинальное, а оставаться в рамках общего направления формообразования. Так, Фома Аквинский считал, что объекты, создаваемые на основе божественной идеи разными мастерами, должны в идеале быть одинаковыми. Если они неодинаковы, то повинно в этом недостаточное мастерство исполнителя, а если похожи — причина тому стремление к совершенству [2, с. 35–36].

С наступлением периода Нового времени субъективность человека становится важным слагаемым его картины мира. Гуманисты эпохи Возрождения сформулировали новую концепцию человека, утверждающую могущество его разума и духа. В связи с этим следует полагать, что роль личности мастера-творца в предметном формообразовании в этот период становится уже вполне очевидной. Так, о всемогуществе художника-творца Леонардо да Винчи писал следующее: «И действительно, все, что существует во вселенной как сущность, как явление или как воображаемое, он имеет сначала в душе, а затем в руках; а они настолько превосходят, что в одно и то же время создают такую же пропорциональную гармонию в одном единственном взгляде, какую образуют предметы» [1, с. 543].

В XVII в., с наступлением эпохи абсолютизма и с развитием в искусстве направления классицизма изменяется представление о роли в жизни личности. Человек мыслится уже не как свободное существо, что характерно для ренессансного мировоззрения, а подчиненное чужим ему нормам и правилам, ограниченное неподвластными ему силами. Классицизм требует от мастера определенного ограничения творческого «Я» и следования канонам стиля, подчиненного принципам искусства античности. «Пока ты не сделаешься последователем определенного учения, — писал наиболее значительный представитель классицизма XVII в. Н. Пуссен, — дух не может достичь творческой силы, которая является только в результате долго продолжавшихся занятий. Молодой человек часто сбивается с пути и редко достигает цели, если истинное руководство и хорошие примеры не указывают ему более краткие методы и близкую цель» [1, с. 231]. Творческое «я» мастеров классицизма, начавшего распространяться в предметном формообразовании Франции во второй половине XVII в., было в определенной степени связано канонами стиля, требовавшего от формы объектов строгой симметрии, классической декорировки и символики. Впоследствии во времена барокко, рококо и классицизма XVIII в. продолжается воздействие на мастера правил стиля. Однако следование определенному стилю является диалектическим взаимодействием, с одной стороны, общих правил стиля, а с другой — личности художника. «Начало стиля, — пишет российский исследователь архитектурных стилей А.И. Каплун, — предстает необходимостью эстетического

самоутверждения личности и общества в целом во всех создающих деяниях в лоне своей культуры» [3, с. 3].

Если говорить о предметном формообразовании, то именно во времена господства в этой области стиля барокко начинают звучать имена таких выдающихся мастеров-мебельщиков, как Буль, Маро, Лепотр, Каффиери, Опеннорд и др. Твердое следование господствовавшему в то время стилю не помешало им ярко выявить свою творческую индивидуальность. В рамках же стиля классицизма конца XVIII в. неповторимо проявили себя в творчестве английские мастера мебели Р. Адам, Дж. Хепплуайт, Т. Шератон.

Интересно проявление личности художника в предметном формообразовании эклектики XIX в. Художники, занимающиеся созданием вещной среды, в это время ищут вдохновения в стилях прошлого. Здесь можно встретиться и с такими парадоксальными проявлениями творческой личности художника, когда он умозрительно стремится вырваться из пут эклектизма, но инерция не дает ему выйти из-под влияния общей тенденции. Ярким примером тому может служить фигура Г. Земпера, который в своей книге «Стиль в технических и тектонических искусствах» сформулировал свое знаменитое триединство: «Во-первых, каждое произведение искусства надо рассматривать с точки зрения той материальной функции, которая в нем заложена, будь то утилитарное назначение вещи или ее высший символический эффект, во-вторых, всякое произведение искусства является результатом использования материала, который применяется при его изготовлении, а также влияния орудий труда и технологических

процессов» [4, с. 224]. Таким образом, Земпер еще в середине XIX в. подходил к основным положениям теории функционализма, которая развилась лишь в следующем столетии. И в то же время как архитектор-практик Земпер оставался в рамках эклектики. Построенные им здания в Дрездене и Вене несут на себе яркий отпечаток своей эпохи.

Когда в конце XIX в. появился стиль модерн, в предметном формообразовании вновь начинает проявляться противоречие между творческой личностью и общими правилами стиля. Как определенный, достаточно цельный стиль модерн требовал от мастеров единства стилистических приемов формообразования. В то же время художники активно стремились проявлять в произведениях свою творческую индивидуальность. Д.В. Сарабьянов по отношению к стилю модерн отмечает: «... стиль — категория надличностная. Художник в тот момент, когда он начинает свою художественную деятельность, вступает в игру, которая ему предложена; он принимает условия игры; он включается в определенное движение. Разумеется, художник может восстать против этого движения, опровергнуть его своим творчеством. Но он делает это в пределах самого движения» [5, с. 21]. Так, например, А. Ван де Вельде далеко не во всем разделял узкоограниченные стилевые принципы югендстиля, рассчитанные главным образом на вкус немецких обывателей, однако, тем не менее, его творчество тесным образом было связано с германским модерном, и он по праву считался его лидером.

Вообще же для модерна личность художника-творца имеет очень большое значение. «У теоретиков и практиков

модерна, — пишет Д.В. Сарабьянов, — возникает мысль о том, что все, создаваемое человеком — это искусство... Утверждение глобальной роли искусства и художника идет двумя путями — провозглашением исключительности творца и возведением всякой человеческой деятельности до уровня творчества, а всякого предмета, созданного руками или мыслью человека, — до уровня искусства» [5, с. 35].

В XX в. личность дизайнера в работе по созданию предметного мира в значительной степени нивелируется тем, что проектная дизайнерская работа на крупном промышленном предприятии все больше приобретает коллективный характер. Известный американский дизайнер Г. Дрейфус писал, что «... идея единоличной работы художника-конструктора умерла. Настоящий художник-конструктор представляет собой часть творческой группы» [6, с. 33]. Тем не менее, авторство некоторых предметных объектов становится всеобщим известным: мебель М. Брёйера, Л. Мис ван дер Роз, Ле Корбюзье, А. Аалто. Знаменитыми становятся имена ряда дизайнеров: Р. Лоуи, У.Д. Тига, того же Г. Дрейфуса и др. Таким образом, анонимность творчества промышленного дизайнера — это, можно считать, проблема в достаточной степени преувеличенная. Так, например, в эпоху барокко тоже было несколько известных художников-мебельщиков, имена которых были у всех на слуху, и в то же время работало много никому не известных мастеров, создававших массу объектов предметного мира, заполнивших дома обывателей.

На протяжении XX в. наблюдается все же стремление промышленных дизайнеров к усилению индивидуали-

зации результатов своего творчества. Так, в 1976 г. с конвейера японской фирмы «Ямаха» сходит кассетная дека под индексом TC-800 GL, спроектированная известным итальянским дизайнером М. Беллини, на которой впервые в истории мировой индустрии было помещено имя автора. Правда, это был первый и пока последний случай. Промышленным дизайнерам XX в. все же не хватало самоутверждения как личности-творца. С этим был связан протест дизайнерского авангарда конца столетия против анонимности традиционного промышленного дизайна против ортодоксального функционализма, который, по мнению представителей новых течений в дизайне, нивелировал личность художника. В 1970-е гг. лидером этого движения в Европе был знаменитый итальянский дизайнер Э. Соттсасс. Его сторонники, выступая против традиционного функционализма, стремились к наиболее полному выявлению в создаваемых ими предметах своей собственной творческой личности. Аналогично поступали и авангардные дизайнеры того времени, которые создавали чисто концептуальные объекты, предназначенные лишь для демонстрации на выставках, но не для использования их в жизни. Это не устраивало в первую очередь самого Соттсасса, «протестантство» которого не приводило его к отказу от работы над реальными проектами: в то время он создавал мебель, которая, несмотря на свою экстравагантность, выпускалась промышленностью серийно. В результате Соттсасс покинул созданную им авангардную дизайнерскую группу «Мемфис», которая все больше брала курс на проектирование и изготовление уникальной «художественной» мебели.

В 1970-е гг. протест против якобы принижения творческой личности художника традиционным функционализмом наблюдаются и в СССР. На таких «протестантских» позициях стояла, например, группа дизайнеров, сплотившаяся вокруг Центральной учебно-экспериментальной студии художественного проектирования Союза художников СССР. Руководитель студии Е.А. Розенблюм тогда писал: «Подход художника-проектировщика, скорее, напоминает творчество актера, который, вживаясь в образ героя, как бы отождествляясь с ним, наполняет роль богатством своих эмоций, сообщает ей интонацию, мимику, жест... Активная роль личности художника, занимающегося проектной деятельностью, вступает в противоречие с попытками создать объективированную методику процесса художественного проектирования, свести его к жестким нормативам» [7, с. 20]. Сущность концепции группы Розенблюма была в противопоставлении художественного проектирования как самостоятельного типа дизайна художественному конструированию. В соответствии с этой концепцией, художественное конструирование имеет всегда четко ограниченную практическую цель, проблематика же художественного проектирования, опирающегося на свободное творчество личности художника, развивается за пределами мира техники, она возникает и вырастает в системе общей культуры своей страны и своего времени [7, с. 16–17].

Целый ряд выдающихся дизайнеров, работавших в конце XX в. и продолжающих трудиться до настоящего времени, доказали на своем примере, что можно работать для массового промышленно-

го производства и в то же время оставаться яркой творческой личностью: М. Беллини, Л. Колани, Х. Эссlinger, Дж. Джуджаро, К. Экуан, Ф. Старк и другие. Некоторые из них, как, например, Ф. Старк, становятся «звездами» от дизайна, произведения которых выпускаются массовыми тиражами и превращаются в модные «хиты».

Таким образом, личность мастера и дизайнера-творца во все времена, правда, несколько по-разному, в разной степени, в зависимости от эпохи, от способа производства, проявляется в процессе создания объектов вещного мира, являясь важным фактором предметного формообразования. До наступления Нового времени, когда субъективность не являлась слагаемым картины мира человека, создатели объектов предметного мира в основном подчинялись традиции и канонам. Однако это не исключало возможность проявления в отдельных случаях личности мастера-творца.

С наступлением Нового времени, когда субъективность становится уже

важной составляющей картины мира человека, во времена Возрождения человек-творец становится ведущей силой формообразования объектов предметного мира. С началом развития определенных стилей в предметном формообразовании они стали ограничивать активность художественной личности, заставляя ее следовать их законам. С началом же развития стиля модерн художники стали стремиться к большей активности, не выходя, правда, за рамки сложившегося стиля. В XX в., с развитием формообразования предметного мира, создаваемого с помощью массового промышленного производства, личность дизайнера-творца как бы уходит на второй план, и проектирование промышленной продукции во многом приобретает коллективный характер. Это в конце XX в. вызывает протест среди ряда дизайнеров, которые начинают борьбу за повышение значимости личности дизайнера в формообразовании предметного мира и за авторский дизайн.

Список использованных источников:

1. История эстетики: памятники мировой эстетической мысли: в 5 т. / редкол.: М.Ф. Овсянников (гл. ред.) [и др.] — М.: Изд-во АХ СССР, 1962–1970. — Т. 1: Античность. Средние века. Возрождение / ред.-сост. В.П. Шестаков. — 1962. — 682 с.
2. Художественный язык средневековья / В.П. Даркевич [и др.]; отв. ред. В.А. Карпушин. — М.: Наука, 1982. — 272 с.
3. Каплун, А.И. Стиль и архитектура / А.И. Каплун. — М.: Стройиздат, 1985. — 232 с.
4. Земпер, Г. Практическая эстетика / Г. Земпер. — М.: Искусство, 1970. — 320 с.
5. Сарабьянов, Д.В. Стиль модерн / Д.В. Сарабьянов. — М.: Искусство, 1989. — 294 с.
6. Аронов, В. Памяти Г. Дрейфуса / В. Аронов // Техническая эстетика. — 1972. — №12. — С. 33.
7. Розенблюм, Е.А. Художник в дизайне / Е.А. Розенблюм. — М.: Искусство, 1974. — 175 с.

Лопасова В.С., старший преподаватель кафедры цивилизационного дизайна, Университет мировых цивилизаций имени В.В. Жириновского,
Василенко Е.В., кандидат педагогических наук, доцент кафедры «Дизайн и прикладное искусство» МГУТУ имени К.Г. Разумовского (ПКУ),
Василенко П.Г., кандидат педагогических наук, доцент кафедры «Дизайн и прикладное искусство» МГУТУ имени К.Г. Разумовского (ПКУ)
Lopasova V.S., Senior Lecturer, Department of Civilisational Design, Zhirinsky University of World Civilisations,
Vasilenko E.V., Candidate of Pedagogical Sciences, Associate Professor of Design and Applied Art Department, K.G. Razumovsky Moscow State Technical University (PKU),
P. Vasilenko. D. in Pedagogical Sciences, Associate Professor of the Department "Design and Applied Art" of K.G. Razumovsky Moscow State Technical University (PKU)

РАЗВИТИЕ ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ ДЛЯ СОЗДАНИЯ ДИЗАЙНА 3D-МОДЕЛЕЙ ВИЗУАЛЬНО-ГРАФИЧЕСКИХ ОБРАЗОВ

DEVELOPMENT OF DESIGN SOFTWARE FOR THE CREATION OF 3D MODELS OF VISUAL AND GRAPHIC IMAGES

Аннотация: В статье авторами проводится анализ развития программного обеспечения в области 3D-моделирования, которое становится все более популярным в различных отраслях, таких как дизайн и архитектура, маркетинг и реклама, развлечения — мультфильмы и фильмы, видеоигры.

Ключевые слова: дизайн, визуально-графический образ, трехмерная графика, анимация, программное обеспечение.

Abstract: The article analyses the development of 3D modelling software, which is becoming more and more popular in various fields, such as design and architecture, marketing and advertising, entertainment - cartoons and movies, video games.

Keywords: design, visual-graphic image, 3D graphics, animation, software

В современное время 3D-художники, дизайнеры могут создавать реалистичные или нереалистичные визуализации изображений. Реалистичный 3D -рендеринг может быть чем-то, что можно найти в реальном мире. Например, 3D-худож-

ник создает архитектурный интерьер нового дома, который выглядит как фотография или дизайнерское изображение предмета мебели или автомобиля.

В 1950-х годах компьютеры совершили большой скачок в производительности

и технологиях. Они были разработаны специально для военных и научных целей. Нельзя было представить себе, что художники смогут извлечь из этого пользу несколько десятилетий спустя [5].

История программного обеспечения для 3D-моделирования началась в 1963 году. Первым, когда-либо разработанным, программным обеспечением для 3D-моделирования был Sketchpad, также известный как Robot Draftsman, созданный Айвеном Сазерлендом [2].

Он работал на одной из самых больших машин в мире — на компьютере TX-2 Lincoln Labs Массачусетского технологического института.

Программа была интерактивной и позволяла пользователям рисовать основные элементы, такие как точки, отрезки и дуги, непосредственно на 7-дюймовом мониторе компьютера с помощью так называемого светового пера.

Лично мы были ошеломлены, когда узнали о ручке, потому что думали, что это изобретение недавнего времени. Также можно было добавлять изменения к 3D-объектам, такие как положение, вращение, стирание и т. д. [3].

В 1964 г. сотрудничество между General Motors и IBM, начавшееся в 1960 г., увенчалось успехом. Они разработали DAC-1, что означает Design Augmented by Computer, одну из первых систем автоматизированного проектирования, которая использовалась для ускорения рабочего процесса производства автомобилей с более быстрой и лучшей визуализацией автомобиля [1].

В нем также использовалось световое перо и набор кнопок в качестве входных данных, позволяющих пользователям манипулировать изображениями, а также рисовать, создавать, вращать и т. д.

Эти две программы представляют собой два первых основных шага в истории компьютерной анимации в 3D.

В 1970-х годах произошел большой прогресс. Начиная с выпуска ADAM в 1971 году, который расшифровывается как Automated Drafting And Machinery, во многом способствовало доступности автоматизированного проектирования для людей, поскольку он был разработан для работы на как можно большем количестве единиц.

В течение следующих нескольких лет университеты усердно работали и открывали более эффективные технологии для 3D-визуализации. В Университете штата Юта были открыты новые методы затенения для лучшей передачи освещения, отражения и затенения [4].

Чтобы проверить свои алгоритмы, исследователь из того же университета по имени Мартин Ньюэлл создал в 1975 г. 3D-модель обычного чайника, который стал самым известным в мире объектом в сообществе компьютерной графики и эталонной моделью для будущего программного обеспечения 3D [8].

Тремя годами ранее два ученика Айвена Сазерленда, Эдвин Кэтмулл и Фредерик Парк, создали первый в мире фильм с 3D-рендерингом. В нем была представлена анимационная модель руки Эда и анимация лица нескольких моделей головы, которые представляли первое компьютерное моделирование человеческого лица и руки [6].

Эдвин Кэтмелл также является тем, кто открыл наложение текстур и буферизацию глубины в области компьютерной графики.

В 1980-х годах было выпущено несколько программ для 3D-моделирования; например, Rhinoceros в 1980 году,

который был основан на моделировании b-сплайнов, AutoCAD в 1982 году, в котором инструменты трехмерного моделирования были представлены в 1985 г. с выпуском AutoCAD 3D в дополнение к ArchiCAD в 1987 году, первое архитектурное программное обеспечение BIM CAD и т. д. [7].

Но в основном они были нацелены только на профессионалов промышленного дизайна. Тем не менее, 80-е стали началом появления 3D в фильмах и видеоиграх; так у нас было первое широкое использование 3D-анимации в приключенческом боевике под названием «Трон» в 1982 году, первый фотореалистичный компьютерный персонаж в фильме «Молодой Шерлок Холмс» 1985 года и первая цифровая симуляция воды в «Бездне» в 1989 году.

Принимая во внимание, что в первых 3D-видеоиграх 3D-модели представляли собой каркасы для лучшей обработки производительности и взаимодействия в реальном времени. Battlezone была одной из самых известных, если не сказать самой известной, среди первых 3D-видеоигр той эпохи [9].

В начале 1990-х современное 3D-моделирование, каким мы его знаем сегодня, стало популярным. С выпуском самого известного на сегодняшний день программного обеспечения для 3D, такого как Cinema4D (1990), MODO (1990), Blender (1994), 3Ds Max (1996) или Houdini FX (1996), Maya и так далее.

Доступ к профессиональным программам был чрезвычайно дорогим, и было трудно получить аппаратное обеспечение, которое могло бы их запустить. Со временем это становилось все более и более доступным для всех, что позволяло многим любителям учиться

и создавать 3D-модели, не выходя из дома [10].

Большой скачок произошел в использовании 3D в визуальных эффектах фильмов. Например, Терминатор 2 CGI 1991 года для достижения первых реалистичных движений персонажей компьютерной графики, и Парк Юрского периода 1993 года с его фотореалистичными динозаврами, а также фильм Титаник в дополнение к самым известным фильмам. Первой полнометражной 3D-анимацией является мультфильм от Pixar «История игрушек» 1995 года.

Для работы над персонажами программа Cinema 4D. Cinema 4D стала популярной в индустрии 3D и анимации благодаря своему полному набору инструментов, от 3D-моделирования до скульптинга, риггинга, анимации, симуляции и рендеринга [11].

Что делает ее одним из наиболее часто используемых программных решений во многих творческих областях, так это то, насколько быстрыми, производительными, гибкими и мощными являются ее инструменты, позволяющие пользователям создавать невероятные, сложные и реалистичные эффекты как для неподвижных изображений, так и для анимации.

Cinema 4D может охватывать все: от 3D-визуализации и рендеринга для рекламных кампаний до трансляций анимированной графики, визуальных эффектов, дополненной, смешанной и виртуальной реальности, визуализации продуктов и теле- и кинопроизводства.

Концепция 3D-рендеринга аналогична фотографии. Программа рендеринга использует камеру и направляет ее на объект для создания или компоновки фотографии. Затем цифровое

освещение делает визуализацию максимально детализированной. Дизайнеры используют несколько методов для создания эффективного 3D-рендеринга, который воспроизводит то, как свет падает на объекты в реальной жизни.

Техника рендеринга в реальном времени чаще всего встречается в интерактивной и игровой графике. Эти изображения обрабатываются из 3D-данных с высокой скоростью, что обеспечивает быструю обработку изображений, необходимую для видеоигры, движущейся со скоростью 60 и более кадров в секунду. Для высококачественного рендеринга программному обеспечению для рендеринга в реальном времени требуется всего несколько минут, чтобы создать реалистичную сцену с естественными тенями.

3D-моделирование становится все более популярным в различных отраслях:

— Дизайн и архитектура. Архитекторы используют трехмерные визуализированные изображения для демонстрации ключевых эффектов и демонстрации сильных и слабых сторон конструкций до того, как проект официально перейдет в фазу проектирования [12].

— Маркетинг и реклама. Цифровая реклама с 3D-рендерингом представляет продукт наиболее реалистично. Большие возможности для использования на интернет-платформах и в социальных сетях.

— Развлечения. 3D-анимация стала широко использоваться для создания увлекательных мультфильмов и фильмов.

— Видеоигры. Благодаря использованию технологии трехмерного рендеринга виртуальные миры игровой индустрии стали максимально похожими на реальный мир.

Список использованных источников:

1. Аллен Дж. Базовые геометрические формы для дизайнеров и архитекторов / Дж. Аллен. — СПб.: Питер, 2017. — 85 с.
2. Берман Д. Do Good Design: как дизайнеры могут изменить мир / Д. Берман. — М.: Символ, 2015. — 200 с.
3. Василенко Е.В., Лопасова В.С., Василенко П.Г. Эстетическое влияние современного искусства театра на человека и общество // В сборнике: История. Философия. Культура. Актуальные вопросы гуманитарных исследований. Сборник научных статей. Под редакцией О.В. Архиповой, А.И. Климина. Санкт-Петербург, 2020. С. 55–60.
4. Вильямс Р. Дизайн для Недизайнеров / Р. Вильямс. — М.: Символ, 2015. — 192 с.
5. Голомбински К. Добавь воздуха! Основы визуального дизайна для графики веб- и мультимедиа / К. Голомбински, Р. Хаген; Пер. с англ. Н.А. Римциан. — СПб.: Питер, 2013. — 272 с.
6. Елочкин М.Е. Информационные технологии в профессиональной деятельности дизайнера / М.Е. Елочкин. — М.: Academia, 2016. — 396 с.
7. Лаврентьев А.Н. Цифровые технологии в дизайне. История, теория, практика. — М.: Юрайт, 2020. — 209 с.

8. Лопасова В.С., Василенко Е.В., Василенко П.Г. Эстетический аспект влияния дизайна архитектуры на человека // В сборнике: Молодежь и наука. Материалы международной научно-практической конференции старшеклассников, студентов и аспирантов. Уральский федеральный университет имени первого Президента России Б.Н. Ельцина, Нижнетагильский технологический институт (филиал). 2020. С. 216–218.

9. Павловская Е.Э. Графический дизайн. Современные концепции. — М.: Юрайт, 2020. — 120 с.

10. Паллотта В.И., Лопасова Е.В. К вопросу формирования у студентов понятия «декоративность» как базовой основы формирования профессионального мышления на занятиях монументальной живописью // В сборнике: Пути модернизации научно-исследовательской и образовательной деятельности в сфере культуры и искусства. материалы 2-ой международной научно-практической конференции. Под редакцией: Зиновьевой Н.Б., Сагитовой Л.К., Галимовой Е.Я., Бердюгиной В.А., 2012. С. 49–55.

11. Pallotta V.I., Vasilenko E.V., Vasilenko P.G. Socio-cultural aspect of design and construction of modern orthodox churches // В сборнике: IOP Conference Series: Materials Science and Engineering. International Science and Technology Conference (FarEastCon 2020) 6–9th October 2020, Russky Island, Russia. 2021. С. 42–90.

12. Vasilenko E., Vasilenko P., Saenko N., Borysov V., Borysova S., Prodan I. Engineering aspect of modern concept of professional education of artists and designers in academic figure // International Journal of Engineering Research and Technology. 2020. Т. 13. №11. С. 3625–3630.

Лопасова В.С., старший преподаватель кафедры цивилизационного дизайна, Университет мировых цивилизаций имени В.В. Жириновского,
Василенко Е.В., кандидат педагогических наук, доцент кафедры «Дизайн и прикладное искусство» МГУТУ имени К.Г. Разумовского (ПКУ),
Василенко П.Г., кандидат педагогических наук, доцент кафедры «Дизайн и прикладное искусство» МГУТУ имени К.Г. Разумовского (ПКУ)
Lopasova V.S., Senior Lecturer, Department of Civilisational Design, Zhirinovsky University of World Civilisations,
Vasilenko E.V., Candidate of Pedagogical Sciences, Associate Professor of Design and Applied Art Department, K.G. Razumovsky Moscow State Technical University (PKU),
P. Vasilenko. D. in Pedagogical Sciences, Associate Professor of the Department "Design and Applied Art" of K.G. Razumovsky Moscow State Technical University (PKU)

3D-ПЕРСОНАЖ-МАСКОТА ДЛЯ СОЗДАНИЯ ДИЗАЙНА ВИЗУАЛЬНО-ГРАФИЧЕСКОГО ОБРАЗА КОМПАНИИ

3D CHARACTER MASCOT FOR THE DESIGN OF A COMPANY'S VISUAL AND GRAPHIC IDENTITY

Аннотация: В статье авторами приводится пример применения персонажа-маскота в 3D для создания дизайна визуально-графического образа компании. Создание персонажа-маскота как талисмана компании является очень важным аспектом. В эпоху технического развития нужно учитывать современные тенденции в дизайне, где лидирующую роль занимает 3D. Такая компьютерная графика создается с использованием компьютерного программного обеспечения, разработанного специально для создания трехмерной графики. Корпоративный персонаж информирует потребителя о продукте, помогает больше узнать о функциях и ценности товара.

Ключевые слова: дизайн, визуально-графический образ, трехмерная графика, персонаж, маскот, талисман.

Abstract: The authors give an example of using a mascot character in 3D to create the design of a company's visual and graphic image. Creating a mascot character as a company mascot is a very important aspect. In the era of technological development, it is necessary to consider modern trends in design, where 3D takes the leading role. Such computer graphics are created using computer software designed specifically for the creation of three-dimensional graphics. The corporate character informs the consumer about the product and helps them learn more about the functions and value of the product.
Keywords: design, visual-graphic image, three-dimensional graphics, character, mascot, mascot.

В настоящее время, когда на рынке наблюдается высокая конкуренция, компании, которые хотят зарекомендовать себя и заработать доверие среди потребителей, прибегают к различным способам визуально-графического оформления, дизайна брендинга [2]. Зачастую успех в этом направлении зависит от более современных методов и путей технического и творческого подхода, поэтому компании стараются использовать самые креативные и инновационные из них. Одним из таких подходов является разработка образа персонажа-маскота, который впоследствии будет являться лицом компании [3].

Образ персонажа-маскота (талисмана) может не только повышать узнаваемость компании, но и передавать философию компании, ее вектор развития и взгляды.

Очень часто использование талисмана в брендинге крупными компаниями (Michelin, KFC, Metro-Goldwyn-Mayer и др.) доказывают, что он имеет огромное значение в повышении узнаваемости, а также повышает доверие у аудитории к компании.

Талисман — это персонаж, представляющий символические ценности бренда. Он представляет собой фигуру, созданную для того, чтобы привлечь внимание аудитории, дав им что-то, к чему они могут относить продукцию компании и саму компанию.

Традиционно талисманом является анимированный персонаж, часто животное (Lucky Charms, Rice Krispies) и многие другие персонажи известные во всем мире. При создании персонажа нужно учитывать современные тенденции в дизайне. Сегодня лидирующую роль в дизайне, безусловно, занимает 3D.

Использование в дизайне трёхмерного персонажа-маскота в визуальном оформлении любой компании будет соответствовать современным стандартам, а также значительно облегчит работу над маркетинговыми кампаниями и интеграции персонажа в бренд [8]. Трёхмерная модель при правильном ее создании очень легко и нетрудоемко используется как в статических изображениях, так и в видео промоматериалов.

Трёхмерная компьютерная графика — это изображение, которое использует компьютерное программное обеспечение для создания объектов в виртуальном трёхмерном (3D) пространстве. Она отличается от двумерных (2D) изображений, которые существуют только как плоские изображения, которые могут использовать визуальные приемы, такие как перспектива, для создания иллюзии трёхмерности [7].

Трёхмерная компьютерная графика обычно создается художниками путем создания трёхмерной модели, состоящей из каркаса и полигонов, которая затем обычно текстурируется и освещается перед визуализацией [6].

Трёхмерная компьютерная графика создается с использованием компьютерного программного обеспечения, разработанного специально для создания трёхмерной графики [5]. Изначально такие изображения создавались с помощью математических алгоритмов и уравнений. Современные 3D-изображения создаются на базе программного обеспечения, которое предоставляет графическому дизайнеру пользовательский интерфейс (GUI), что позволяет создавать трёхмерную компьютерную графику без математических формул [4].

Первым этапом в создании трехмерного изображения является моделирование объекта, который появится на конечном изображении.

Такая простая фигура, как куб, создается достаточно просто. 3D-изображение состоит из каркаса и полигонов. Каркас является базовой формой объекта, которая состоит из различных точек и линий, соединяющих эти точки. Углы формируются из точек и линий каркаса, а стороны куба — полигонами или гранями. На следующем этапе форма текстурируется [9].

Полигоны — это формы, также называемые гранями, которые заполняют каркас для создания сплошной трехмерной компьютерной графики.

Текстуры могут быть различного цвета и различных графических фактур (дерева, металла, стекла и т. д.).

Следующим этапом является освещение, чтобы придать объекту тени и блики. Затем эта сцена визуализируется для создания трехмерной сцены.

Во время рендеринга различные элементы сцены комбинируются и компилируются для создания файла изображения, который можно использовать для просмотра [10].

Во многих профессиональных студиях есть группы компьютеров, которые используются только для рендеринга, так как этот процесс может занять много времени и часто требует большой вычислительной мощности.

3D-моделирование в том виде, в каком мы его знаем, сегодня занимает большую часть изобразительного искусства, средств массовой информации и развлечений. Его использование практикуют многие пользователи из самых разных областей, что делает его одним из самых популярных [1].

Корпоративный персонаж информирует потребителя о продукте, помогает больше узнать о функциях и ценности товара. Маскот преодолевает препятствия, обычно используя для этого продаваемый товар.

Список используемых источников:

1. Аллен Дж. Базовые геометрические формы для дизайнеров и архитекторов / Дж. Аллен. — СПб.: Питер, 2017. — 85 с.
2. Берман Д. Do Good Design: как дизайнеры могут изменить мир / Д. Берман. — М.: Символ, 2015. — 200 с.
3. Василенко Е.В., Лопасова В.С., Василенко П.Г. Эстетическое влияние современного искусства театра на человека и общество // В сборнике: История. Философия. Культура. Актуальные вопросы гуманитарных исследований. Сборник научных статей. Под редакцией О.В. Архиповой, А.И. Климина. — Санкт-Петербург, 2020. — С. 55–60.
4. Вильямс Р. Дизайн для недизайнеров / Р. Вильямс. — М.: Символ, 2015. — 192 с.
5. Голомбински К. Добавь воздуха! Основы визуального дизайна для графики веб и мультимедиа / К. Голомбински, Р. Хаген; Пер. с англ. Н.А. Римичан. — СПб.: Питер, 2013. — 272 с.
6. Елочкин М.Е. Информационные технологии в профессиональной деятельности дизайнера / М.Е. Елочкин. — М.: Academia, 2016. — 396 с.

7. Лаврентьев А.Н. Цифровые технологии в дизайне. История, теория, практика. — М.: Юрайт, 2020. — 209 с.

8. Лопасова В.С., Василенко Е.В., Василенко П.Г. Эстетический аспект влияния дизайна архитектуры на человека // В сборнике: Молодежь и наука. материалы международной научно-практической конференции старшеклассников, студентов и аспирантов. Уральский федеральный университет имени первого Президента России Б.Н. Ельцина, Нижнетагильский технологический институт (филиал). — 2020. — С. 216–218.

9. Pallotta V.I., Vasilenko E.V., Vasilenko P.G. Socio-cultural aspect of design and construction of modern orthodox churches // В сборнике: IOP Conference Series: Materials Science and Engineering. International Science and Technology Conference (FarEastCon 2020) 6th–9th October 2020, Russky Island, Russia, 2021. — С. 42–90.

10. Vasilenko E., Vasilenko P., Saenko N., Borysov V., Borysova S., Prodan I. Engineering aspect of modern concept of professional education of artists and designers in academic figure // International Journal of Engineering Research and Technology. 2020. — Т. 13. №11. — С. 3625–3630.

Львова Н.С., доцент, Государственный университет просвещения
Коняева О.Р., студент, Государственный университет просвещения
L'vova N.S., associate professor, State University of Education
Konyaeva O.R., student, State University of Education

ДИЗАЙН ЭТНОКУЛЬТУРНОЙ ПЕРЕДВИЖНОЙ АРТ-РЕЗИДЕНЦИИ И ЕГО ЗНАЧЕНИЕ ДЛЯ СТРАНЫ

DESIGN OF AN ETHNO-CULTURAL MOBILE ART RESIDENCE AND ITS SIGNIFICANCE FOR THE COUNTRY

Аннотация: В статье рассмотрен вопрос развития туризма в России и использование этнокультурных традиций на примере разработки концептуального проекта передвижной арт-резиденции «Шатёр». Проект передвижной арт-резиденции создан для того, чтобы познакомить население разных стран с культурным разнообразием материальных, интеллектуальных, эмоциональных особенностей общества или социальных групп. Данный проект опирается на образ жизни, способы совместного проживания, системы ценностей, традиции этнической группы европейских цыган. Новаторство проекта заключается в появлении нового вида услуг турпродукта, отвечающего клиентским запросам.
Ключевые слова: этнокультурные традиции, дизайн среды, арт-резиденция, развитие туризма.

Abstract: In this article deals with the development of tourism in Russia and the use of ethno-cultural traditions on the example of the development of the conceptual project of the mobile art residence "Tent". The project of mobile art residence is created in order to acquaint the population of different countries with the cultural diversity of material, intellectual, emotional features of society or social groups. This project is based on the way of life, ways of living together, value systems, traditions of the European Roma ethnic group. The innovation of the project lies in the emergence of a new type of service tourist product that meets the needs of the client.
Keywords: ethno-cultural traditions, environmental design, art residence, tourism development.

Зарубежные и отечественные исследователи сферы туризма предполагают, что новации в политике государственной поддержки, адаптация и интеграция национальных проектов по восстановлению индустрии гостеприимства и путешествий может трансформировать будущее туризма [1, с. 35].

Впервые о туризме в России начали задумываться во времена правления Петра I.

Царь сам очень любил путешествовать и пытался приобщать к путешествиям всю Россию. Сначала путешествовали чиновники, а следом купцы и молодые люди. Петр I отправлял их «за моря в науку». Благодаря его поддержке чиновники завязывали дипломатические связи с европейскими странами, купцы осваивали рынки сбыта западных стран, а молодёжь знакомилась с культурой и наукой.

Вскоре в России появляются первые путеводители о Санкт-Петербурге и Москве (города впоследствии стали культурными центрами), открываются первые музеи, в которых Пётр I любил лично проводить экскурсии зарубежным гостям.

Ситуация, которая сложилась в последние годы, четко показывает нам, насколько туристический сектор подвержен негативному влиянию мировых кризисов. Но не стоит забывать о культурном разнообразии России, ведь оно настолько велико, что для достижения межкультурного диалога необходимо устойчивое развитие туристического бизнеса, который играет немаловажную роль в культурном образовании россиян. По итогам заседания Президиума Госсовета, состоявшегося 6 сентября 2022 года, президент утвердил перечень поручений, в который входит разработка программы «развития туристских троп, предусмотрев в ней создание не менее тысячи туристских троп и обеспечение их объектами сопутствующего сервиса». Приоритетом программы выступает вовлечение населения не только в процессы принятия решений, но и составление концептуальных стратегий индустрии гостеприимства. Также В.В. Путин потребовал от кабинета министров «обеспечить ведение реестра населенных пунктов, имеющих высокий туристский потенциал, разработку и реализацию комплекса мер по созданию объектов туристической инфраструктуры в таких населенных пунктах». «При формировании программ развития туристских макрорегионов предусмотреть включение в эти программы туристского проекта „Серебряное ожерелье России“, реали-

зуемого в регионах Северо-Западного федерального округа», — распорядился глава государства [2].

Россия за свою многовековую историю обладает уникальными этническими и культурными ресурсами. Поэтому авторы, работая над статьей, обратили внимание на этнический туризм под призмой сохранения и восстановления природного и культурного наследия и этнической идентичности. Изучению этого вопроса посвящены работы О.Т. Ергунова, О.Э. Забельский, И.В. Митрофанова, Т.В. Мусатова, С.Г. Пьянкова, Э.А. Тихонович, И.З. Чохтуа, Е. Okhrimenko, О. Ergunova [3–8]. Нация есть тоже культура, только особая — гражданская [9, с. 9].

Существует много определений этнического туризма. Авторы статьи это понятие рассмотрят с позиции привлечения посетителей различных культурных направленностей в места определенной этнической группы.

По мнению Чистяковой, этнический туризм — это проникновение в знакомость культуры другого народа и восприятие ее отличительных, специфических черт, что способствует формированию образов и представлений о повседневной культуре этого народа, осознанию смыслов его этнической, религиозной и гражданской идентификаций принадлежности [10, с. 119].

Опираясь на практический опыт туроператоров и туристических агентов, экскурсионных бюро и других субъектов, имеющих отношение к туристической деятельности, нами был разработан проект передвижной «арт-резиденции».

Проект «Шатёр» — передвижная арт-резиденция — был создан с целью развития внутреннего этнического ту-

ризма страны. В проекте поднимается тема российских цыган — общины с непростой историей. «Русскими» их стали называть относительно недавно. Эта народность разделила с нами все события последних нескольких сотен лет. В годы бедствий они бросали свои дома и кочевали. Во времена процветания — жили оседло. В первом случае основным их заработком было «попрошайничество», гадание и другие виды законного изъятия чужого имущества. Во втором они создавали музыкальные коллективы и даже целые театры, которые очень нравились российской верхушке общества.

По данным переписи населения 2010 г., численность цыган в России составляет около 800 тыс. человек. Проект «Шатер» призван напомнить людям о культуре и традициях этого народа, которыми так сильно восхищались русские композиторы и писатели, например, А.А. Григорьев (автор знаменитой «Цыганки-венгерки»), Л.Н. Толстой («Живой труп»), Н.С. Лесков («Очарованный странник»), С.В. Рахманинов («Опера Алеко»), А.И. Куприн («Племя фараона»). А.С. Пушкин также был очарован цыганами, поэтому посвятил им целую поэму.

Проект «Шатер» — это проект передвижной арт-резиденция с познавательнo-туристической целью. Цыгане — кочевая свободная нация. Они не представляют свою жизнь без дороги, песен и танцев. В Москве и Петербурге в первой половине XIX века очень любили слушать цыганское хоровое пение, а красивые солистки соперничали за вокальные данные и популярность с заезжими оперными примами. В России цыганская песня впервые появилась в начале 1810-х годов, когда в Москву был завезен цыганский хор под управ-

лением Ильи Соколова. Этот цыганский хор и его знаменитые солистки, такие как Олимпиада Николаевна Фёдорова (Пиша) и Варвара Васильевна Панина (Васильева), как раз работали в московском ресторане «Ярь».

Концепция проекта построена на этнокультурных турах с остановками на ночь в определенных местах. Одним из таких мест может стать московский ресторан «Ярь», который является центром цыганского пения.

Остановки могут быть как однодневными, так и многонедельными, приуроченные к национальным праздникам и фестивалям. Именно мобильность выступает главным преимуществом проекта «Шатер». В проекте предусмотрены основные типы размещения:

- SNGL (single) — размещение в одноместном номере. Небольшой номер для одного человека с односпальной кроватью;
- DBL (double room) — двухместный номер либо с одной большой двуспальной кроватью;
- TWIN (twin) — двухместный номер с двумя отдельными кроватями.

Современный дизайнер использует этнокультурные традиции, чтобы создать уникальные и оригинальные изделия. Одним из примеров может служить использование традиционных узоров и мотивов в текстильной индустрии. Этот подход может создавать уникальные и красивые изделия, которые объединяют современный стиль и традиции народов.

Образ коня в цыганской культуре является знаковым. Русские цыгане жили в основном за счет торговли и обмена лошадьми. В связи с этим, кнут и сапоги считались важными атрибутами взрослого цыгана. Не просто так

цыган по-другому называют конокрадами. В русском фольклоре говорится о том, что они крали лошадей у одних дворян, приводили их в «товарный вид» и продавали задорого другим. В народе продажа коней у цыган, как правило, связана с ложью и «надувательством». Однако, если вспоминать историю и литературу XIX века, мы обнаружим, что цыгане поставляли лошадей для армии, а дворяне искали у них статных и сильных жеребцов. На деле, цыгане были теми же купцами, которые хотели любой товар продать с наибольшей выгодой. Поэтому они торговали абсолютно разными лошадьми. Кроме того, вся их кочевая жизнь проходила верхом на лошади. Как итог, наличие своего коня стало обязательным условием для того, чтобы парень мог жениться. В культуре цыган считалось, что нет коня — значит, нет дома и семьи.

Интерьер арт-резиденции наполнен

атрибутами цыганской жизни. Так одна из авторской разработки — это орнамент для текстильного декора с образом коня (рис. 1). Орнамент используется в украшении подушек и тарелок. В гобеленах и статуэтках этот образ тоже присутствует.

Резиденция «Шатёр» — это большой двухэтажный автобус, который рассчитан на семь человек, шесть из которых — гости. В автобусе запроектировано пять комнат: три комнаты формата SNGL (одна из которых предназначена для водителя, расположена над водительским сиденьем и имеет два выхода — в коридор второго этажа и спуск на первый этаж к рулю), комната DBL и комната Twin. Для удобства путешественников в автобусе запроектирована душевая, санузел и кухня. В техническом помещении, расположенном под лестницей установлен бак для воды Goebel на 150 л. Для арт-резиденции была подобрана



Рис. 1. Разработка орнамента с конями и применение в изделиях (изображения авторов).

одна из самых больших моделей автобусов — NEOPLAN Cityliner L (P16) длиной 13990 мм (рис. 2).

Интерьер резиденции выполнен

блюдо — «сывякю» — пирог с маком, творогом и сухофруктами. Гостям резиденции предлагается приготовить его всем вместе по старинному рецепту в первый день путешествия для того, чтобы лучше познать культуру народа и ближе познакомиться с другими гостями. Рецепт пирога простой, поэтому у гостей не должно возникнуть проблем с приготовлением.

Современный дизайн является важной частью нашей жизни. Он охватывает различные сферы, начиная от одежды и мебели и заканчивая архитектурой и транспортом. В то же время, этнокультурные традиции также являются неотъемлемой частью нашего мира, которые передаются из поколения в поколение и отражают многовековую историю и культуру.

Подводя итоги, хотелось бы отметить, что развитие внутреннего туризма, в том числе этнотуризма, является важным фактором для экономического и социального развития регионов и стран в целом. Внутренний туризм способствует увеличению потока туристов в различные регионы, что, в свою очередь, стимулирует развитие инфраструктуры, повышает занятость местного населения и способствует развитию малого и среднего бизнеса. Этнотуризм, в свою очередь, способствует сохранению куль-

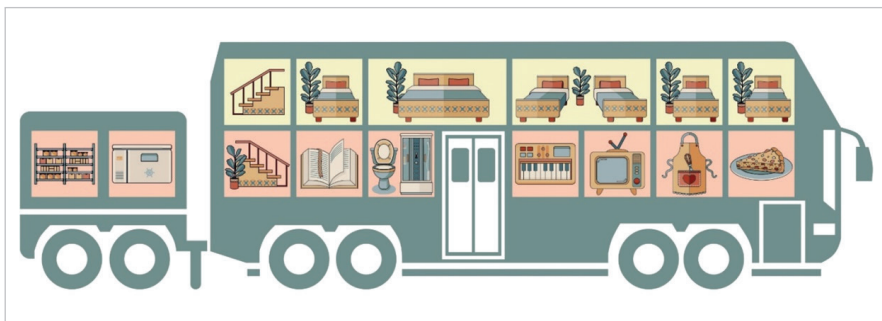
в стиле «цыганское бохо». Он насыщен коврами, плетеными изделиями из макраме, цыганскими оберегами и мебелью с обивкой из лоскутной ткани. Лейтмотивом всего интерьера является символика солнца и луны. Для цыган солнце означало источник жизни, удачу, благодать и божественную сущность. Луна же, наоборот, символизировала загробный мир, душевное томление. В культуре народа есть даже термин — «цыганское солнце», которым называют луну, дающую свет труженикам ночи — цыганам.

В проекте разработаны навигационные пиктограммы, представленные на рисунке 3. На одной из пиктограмм изображено традиционное цыганское

Рис.2 Автобус с маркировкой передвижной арт-резиденции (изображения авторов).



Рис.3 Навигационные пиктограммы (изображения авторов).



турного наследия и традиций регионов, а также развитию местных сообществ.

Путешествия при помощи современных транспортных средств «сжимают» дистанцию и упраздняют ощущение неопытности пространства. Путешествия в рамках этнотуризма позволят туристам познакомиться с традиционной культурой, обычаями, ремеслом и историей региона. Необходимо также подчеркнуть, что развитие внутреннего туризма, включая этнотуризм, будет способствовать укреплению национального единства,

увеличению толерантности и взаимопонимания между народами, а также развитию международного туризма.

Передвижная арт-резиденция может выступать элементом создания и развития центров традиционных искусств и ремесел, объектом этнического музея под открытым небом. Именно поэтому проект передвижной арт-резиденции «Шатер» как своеобразный символический центр этнического многообразия мира позволит расширить основные пути развития туризма.

Список использованных источников:

1. Развитие внутреннего туризма в России в контексте реализации национального проекта «Туризм и индустрия гостеприимства» / С.Г. Пьянкова, О.Т. Ергунова, И.В. Митрофанова, Н.Г. Глазкова // 2021. — Т. 11, № 9-1. — С. 34-50. — DOI 10.34670/AR.2021.86.19.003.

2. Перечень поручений по итогам заседания Президиума Госсовета [Электронный ресурс]. URL: <http://kremlin.ru/acts/assignments/orders/69735> (дата обращения: 13.03.2023).

3. Забельский, О.Э. Основы клиентоориентированного подхода в культурном туризме / О.Э. Забельский, Л.А. Дейкова // Ученые записки Санкт-Петербургского университета технологий управления и экономики. — 2019. — №2(66). — С. 41–46.

4. Мусатова, Т.В. История развития образовательного туризма в России / Т.В. Мусатова, С.В. Шедина // Научные исследования и современное образование: Сборник материалов Всероссийской научно-практической конференции с международным участием, Чебоксары, 28 апреля 2021 года. — Чебоксары: Общество с ограниченной ответственностью «Центр научного сотрудничества „Интерактив плюс“», 2021. — С. 71–75.

5. Пьянкова С.Г., Митрофанова И.В., Ергунова О.Т., Тихонович Э.А. Продвижение региона на рынке туристских услуг в условиях пандемийных ограничений / Экономика: вчера, сегодня, завтра. 2021. Том 11, №7А. С. 43–61.

6. Чхотуа, И.З. Развитие промышленного туризма в регионах России: стратегический анализ / И.З. Чхотуа, Л.И. Власюк, Г.В. Задорожная // Экономическое возрождение России. — 2021. — №4(70). — С. 156–174. — DOI 10.37930/1990-9780-2021-4-70-156-174.

7. Chistyakova, O.V. Ethnic Tourism as Knowing Other / O.V. Chistyakova // RUDN Journal of Philosophy. — 2020. — Vol. 24, No. 4. — P. 720–729. — DOI 10.22363/2313-2302-2020-24-4-720-729.

8. Okhrimenko E., Ergunova O. Sustainable development features of international

business tourism // E3S Web Conf. IV International Scientific and Practical Conference "Sustainable Development and Green Growth on the Innovation Management Platform" (SDGG 2021). Vol. 291. Article 05042. DOI: <https://doi.org/10.1051/e3sconf/202129105042>. URL: https://www.e3sconferences.org/articles/e3sconf/abs/2021/67/e3sconf_sdgg2021_05042/e3sconf_sdgg2021_05042.html

9. Гречко, П.К. Мы – многонациональный народ, или есть ли нация у народа? / П.К. Гречко // Личность. Культура. Общество. – 2015. – Т. 17, №3–4(87–88). – С. 8–20.

10. Чистякова, О.В. Этнический туризм в контексте многообразия культур современного мира / О.В. Чистякова // Вестник Воронежского государственного университета. Серия: Философия. – 2021. – № 2(40). – С. 118–127.

Лю Ян, Аспирант, Российский государственный университет
им. А.Н. Косыгина (Технологии. Дизайн. Искусство)
Liu Yang, Postgraduate student, A.N. Kosygin Russian State University
(Technology. Design. Art)

РАЗМЫШЛЕНИЯ О ВЛИЯНИИ ИСКУССТВЕННОГО ИНТЕЛЛЕКТА НА РАЗВИТИЕ СРЕДОВОГО ДИЗАЙНА

REFLECTIONS ON THE IMPACT OF ARTIFICIAL INTELLIGENCE ON THE DEVELOPMENT OF ENVIRONMENTAL DESIGN

Аннотация: С запуском chatgpt в 2022 году различные программы и сайты с ИИ постепенно появляются в нашем поле зрения, а в интернете дизайнеры, иллюстраторы, переводчики, врачи, юристы и представители многих других профессий вызывают определенные вопросы и опасения по поводу того, заменит ли ИИ в будущем человеческие профессии. В данной статье исследуется влияние ИИ на развитие дизайна среды на основе изучения современных функций и ролей ИИ.

Ключевые слова: искусственный интеллект, экологический дизайн, будущее развитие, заменит ли искусственный интеллект человека.

Abstract: With the launch of chatgpt in 2022, various AI software and websites are gradually appearing in our vision, while on the internet, designers, illustrators, translators, doctors, lawyers and many other professionals have some questions and worries about whether AI will replace human professions in the future. This paper explores the impact of AI on the development of environmental design based on a study of the functions and roles of AI at the moment.

Keywords: artificial intelligence, environmental design, future development, whether artificial intelligence will replace humans.

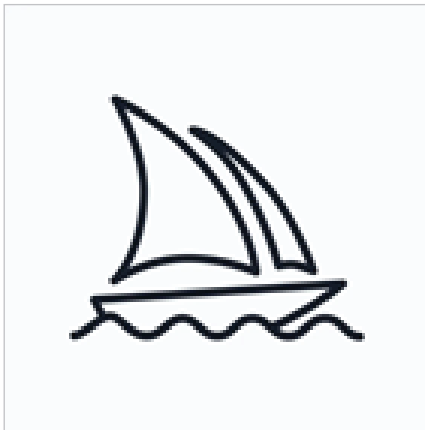
Искусственный интеллект. Искусственный интеллект — это область науки, которая относится к компьютерам и машинам, способным строить рассуждения, обучаться и действовать, которая охватывает целый ряд дисциплин, включая информатику, анализ данных и статистику, аппаратное и программное обеспечение, лингвистику, философию, психологию и искусство. Искусственный интеллект основан на методах машинного обучения и глубокого обучения

для анализа данных, прогнозирования, классификации, обработки языка, поиска данных и других задач [1].

Дизайн среды. Дизайн среды — это прежде всего прикладное искусство и наука, возникающие при создании среды для человеческой деятельности. Он включает в себя архитектуру, географию, городское планирование, ландшафтный дизайн и дизайн интерьера. Дизайн среды требует от дизайнера художественной обработки про-

Рис. 1. Живопись, дизайн AI дизайн сайта: Midjourney

Рис 2. Графический дизайн AI дизайн сайта: Remove.bg



ровании, благодаря искусственному интеллекту для сайта, эффективному управлению технологией, так что отношения между технологией, природной средой и людьми станут более гармоничны. Это может максимизировать фактический эффект от работ по экологическому проектированию.

пространственной среды посредством реорганизации естественной среды и конфигурации искусственной ландшафтной скульптуры, архитектуры, освещения и мощения, чтобы улучшить функциональность и художественность пространственной среды, а также удовлетворить эстетические потребности людей, позволяя спроектированной пространственной среде отражать определенный стиль дизайна [2].

С развитием времени на нашем горизонте постепенно появляются различные программы и сайты с искусственным интеллектом. На данном этапе возможности ИИ вышли за рамки вышеописанного, и программное обеспечение ИИ включает в себя множество видов экспертизы. Возьмем, к примеру, приложения в области искусства и дизайна, такие как Midjourney, Remove.bg, Palette.fm, Dall-E 2, CollovGPT и т.д. Они могут автоматически и быстро генерировать плакаты, иллюстрации, интерьеры, видео и другие произведения искусства, добавляя человеческие инструкции, фотографии или словесные описания.

Применение технологии искусственного интеллекта в средовом проектировании может эффективно решать проблемы, возникающие при проекти-

Если взять в качестве примера сайт дизайна интерьера CollovGPT, то теперь мы можем запечатлеть помещение, которое хотим спроектировать, с по-

Рис 3. Тонирование изображений AI дизайн сайта: Palette.fm

Рис 4. 3D, графическая живопись AI сайт: Dall-E 2

Рис 5. Интерьер AI дизайн сайта: CollovGPT



мощью камеры телефона или компьютера, затем поместить запечатленное помещение в программное обеспечение ИИ и ввести текст для описания ключевых слов, чтобы получить стиль дизайна, так что мы можем получить 3D-изображение, сравнимое с тем, что создал бы непосредственно дизайнер. ИИ может за десяток секунд сделать то, на что у дизайнера ушел бы день, неделя или больше. Для человека, который его использует, нет никаких трудностей, чтобы начать работу, поэтому каждый может стать дизайнером, а ИИ создает лучшие 3D-изображения, чем большинство дизайнеров, представленных на рынке сегодня. На основе моего личного исследования программного обеспечения ИИ и соответствующей литературы я обнаружил, что появление ИИ, скорее всего, приведет к закрытию

и безработице некоторых дизайнерских компаний и дизайнеров в будущем. В то же время некоторые компании в Китае уже постепенно сокращают должности дизайнеров.

Вышеупомянутые возможности ИИ являются фатальными для дизайнеров, но я не думаю, что всё совсем безнадежно. На данном этапе ИИ не полностью адаптируется к нашим инструкциям, и дизайнеры могут использовать ИИ как отличный инструмент или источник вдохновения для повышения собственного профессионального творчества и выражения своей профессиональной деятельности через работу ИИ. Если в будущем ИИ снова разовьется и сможет войти в нашу жизнь, я думаю, мы сможем укрепить наши профессиональные навыки и освоить другие профессиональные навыки, которые могут быть объединены

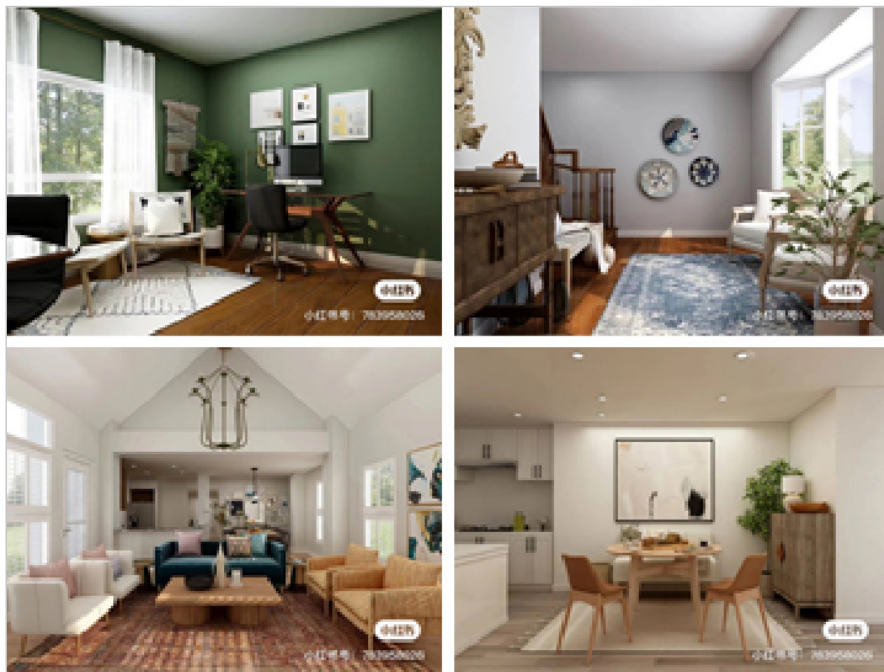


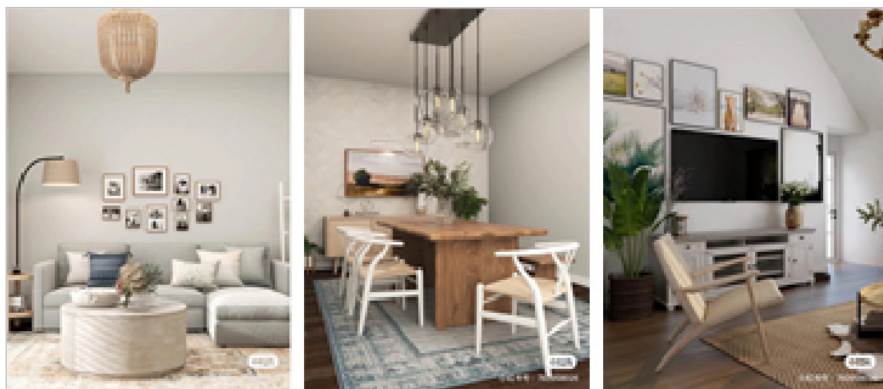
Рис. 6-12. CollovaGPT, пример дизайна интерьера от Collova Home Design

с дизайном, тем самым превратив себя в составной талант для борьбы с влиянием ИИ. Например, сочетание дизайна и самомедиа, сочетание дизайна и продаж, сочетание традиционного дизайна и понимания пользователя и т.д., чтобы повысить свою конкурентоспособность в отрасли, чтобы иметь свое собственное место в эпоху искусственного интеллекта.

Дизайнерам необходимо смотреть на искусственный интеллект диалектически. Заменит ли ИИ нас? Как скоро он нас заменит? Эти вопросы еще не ре-

шены. В настоящее время ИИ еще не способен выносить ценностные суждения во всех отраслях, он не может решить за нас реальные проблемы или дать нам правильное понимание того, что такое ценность и смысл. Преимущество диалектического понимания ИИ заключается в том, что мы можем рассматривать его как инструмент, который в определенной степени может помочь нам стать лучше в профессиональном плане и внести свой вклад в развитие современности.

Рис. 6–12. CollovyGPT, пример дизайна интерьера от Collov Home Design



Список использованных источников:

1. Artificial Intelligence. URL:<https://tinyurl.com/ycauyjrp5>(дата обращения: 15.03.2023)
2. Environmental Design. URL:<https://tinyurl.com/2atvncnm>(дата обращения: 16.01.2022)
3. Li Zhongya. Application of artificial intelligence technology in landscape design [J]. Modern Horticulture, 2020, 43(18):74–75.

МЕСТО САУНД-ДИЗАЙНА В СОВРЕМЕННОМ МИРЕ И ЕГО БУДУЩИЕ ВОЗМОЖНОСТИ

THE PLACE OF SOUND DESIGN IN TODAY'S WORLD AND ITS FUTURE POSSIBILITIES

Аннотация: Саунд-дизайн в современном мире имеет фундаментальное значение. Творцы и ученые с давних пор ищут способ, как с помощью графики отобразить звук и сделать и так, чтобы считать его смог и обыватель. С развитием современных технологий связь звука и изображения становится всё заметнее, и исследовать тенденции этого направления необходимо. Ключевые слова: саунд-дизайн, интерактивный саунд-дизайн, исследования, современные тенденции, звукорежиссура, музыкальная индустрия, графический дизайн, Virtual ANS.

Abstract: Sound design in the modern world is of fundamental importance. Creators and scientists have been looking for a long time for a way to display sound using graphics, making it readable even for an ordinary person. With the development of modern technologies, the connection between sound and image is becoming more noticeable, and it is necessary to investigate the trends in this direction.

Keywords: sound design, interactive sound design, research, current trends, sound engineering, music industry, graphic design, Virtual ANS.

Актуальность исследования. Сейчас, где бы мы не находились, нас постоянно окружают звуки. Мы можем не всегда придавать этому аспекту жизни большое внимание, однако всё то многообразие шумов и звуков оказывает огромное влияние на нас, подталкивает действовать тем или иным образом, диктует определенное настроение и задаёт темп.

Офисный работник ждёт лифт, офисный работник заводит диалог со своим коллегой. Он сосредоточен на диалоге, вся концентрация сосредоточена на нём. Но вот приходит лифт и издаёт характерный звук. Сотрудник понял, что лифт на месте, не сбиваясь с мысли, продолжая беседовать с товарищем. В этом и заключается секрет успешного

саунд-дизайна — он не перетягивает на себя излишнее внимание. Саунд-дизайн — это лёгкие нотки, передающие исключительно необходимую информацию в соответствующих дозировках.

Саунд-дизайн повсюду, от фоновой музыки в кафе, до каждого отдельного звука в каком-либо приложении, сегодняшний мультимедийный контент без него сложно представить.

Оформление звука играет важную роль в создании любой кинокартины, рекламы, музыкального клипа. Музыка на заднем плане, диалоги персонажей, аудиоспецэффекты и другие уловки — всё это формирует атмосферу вокруг определённого продукта, определяя отношение к нему у потребителя.

В каком-то смысле саунд-дизайн может быть и вне медиаполя. Создание хорошей акустики, проектирование новых моделей музыкальных инструментов, подбор таких материалов для упаковки, чтобы она открывалась с приятным звуком — что это, как не саунд-дизайн.

Главенствующая заповедь саунд-дизайна звучит следующим образом: «Хороший звук — это тот звук, который ты не слышишь, но он заставляет всё работать».

Анализ существующих трендов и тенденций. Интерактивный саунд-дизайн — направление, охватывающее сразу множество сфер. Основная концентрация же сосредоточена на звуковом оформлении видеогров, приложений для смартфонов и любой техники в целом. Задача дизайнера — сделать так, чтобы каждый короткий звук отличался узнаваемостью и нес чёткое, понятное послание. В перечень изучаемых дисциплин саунд-дизайнера входят такие неочевидные позиции, как психология, PR-технологии и даже основы драматургии.

Суть интерактивного саунд-дизайна раскрывается в следующем примере. На сегодняшний день существует целый перечень мессенджеров, социальных сетей. Среднестатистический юзер обычно зарегистрирован более чем в одной сети, пользуется более чем одним мессенджером. Перед саунд-дизайнерами стоит задача разработать такой сигнал уведомления, чтобы пользователь мог сразу узнать, откуда именно прилетело сообщение. Очевидно, это задача не из простых.

Если речь идёт об интерактивном саунд-дизайне техники, то сюда входят как сигналы автомобилей, так и звуки электроплиты или стиральной машины.

Говоря об автомобилях, например, очень важно не допустить, чтобы незакрытая дверь или перебои с двигателем оставались незамеченными. Звуковое предупреждение — это путь к обеспечению безопасности.

С великой скоростью развивается саунд-дизайн в аудиовизуальных медиа. Основное перспективное направление — это рекламные ролики. Реклама должна как минимум не раздражать, что уже задача не из лёгких. Саунд-дизайнеры же сосредотачиваются на том, чтобы звуковое оформление в ролике не только ублажало слух, но и наталкивало на определённые действия (покупка), вносила нужные оттенки в образ продукта, правильно формировало имидж. Качественный саунд-дизайн — шаг к успешному позиционированию.

Музыкальная индустрия — это, пожалуй, колыбель саунд-дизайна. Прежде саунд-дизайнер в этой сфере именовался не иначе как просто «звукорежиссёр», однако направление развилось, появились специфические ответвления.

Один из недавних трендов в музыкальном саунд-дизайне — переформирование традиционного мелодического звучания в тембральное. Яркий тому пример — саундтреки к фильмам выдающегося режиссёра с новаторским видением Кристофера Нолана. Это уже не просто музыка — это синтез и работа с тембральными фактурами, создание новых, ранее не существовавших тембров. Простое знание музыкальной грамоты тут не поможет, нужно уметь работать на стыке инженерии и композиции.

Новые тембры создаются как на основе безукоризненно новой композиции, так и при переработке уже существующих звуковых дорожек. Данная сфера требует

широкого кругозора и способность постоянно впитывать технические знания, которые всё новыми и новыми порциями поставляет технический прогресс.

Каковы же перспективы саунд-дизайнеров в России? Всё новое укореняется с трудом. Спрос на что-то инновационное всегда под вопросом, люди неохотно переходят с проторенного пути на тропинку в неизвестность. Дополнительной серией терний выступает неопределённая ситуация в мире, в контексте которой очень сложно что-либо планировать в долгосрочной перспективе. Вдобавок к этому последствия пандемии во многом повлияли на формат работы различных сфер.

Однако, саунд-дизайн, к счастью, — это то направление, которое отлично будет себя чувствовать в онлайн-формате. Создаётся множество новых программ, в дистанционном формате уже проводятся даже концерты артистов. Всё это требует аудиооформления, именно здесь рождается спрос на качественный саунд-дизайн.

Далее, всё большую серьёзность приобретает киберспортивная индустрия. На сегодняшний день многие мероприятия в этой сфере по уровню прикованного внимания могут потягаться с самыми крупными спортивными соревнованиями. Звуковое оформление необходимо как для игр, так и для мероприятий, посвящённых соревновательной части. В нашей стране данная индустрия развита на высоком уровне, российские команды успешно соревнуются на международной арене.

Музыкальная индустрия в России входит в тройку самых быстрорастущих в мире. В этом направлении находят себя самые молодые саунд-дизайнеры.

Сфера кино, радио, телевидения и многие другие также постепенно адаптируют актуальные практики звукового оформления, соответственно, молодым специалистам будут рады и там.

Творческая концепция по тренду.

В создании плаката было решено отталкиваться от следующих мыслей и вопросов: Как показать «вездесущность» саунд-дизайна при его «скрытности» для многих людей?

Саунд-дизайн зачастую должен быть незаметен. Много где он выступает связующим элементом, элементом вносящим «жизнь» в медиа, элементом, что подчёркивает и усиливает акценты в дизайне.

Как связать звуковую и визуальную информацию? И есть ли такой способ, что мог бы лечь за основу плаката?

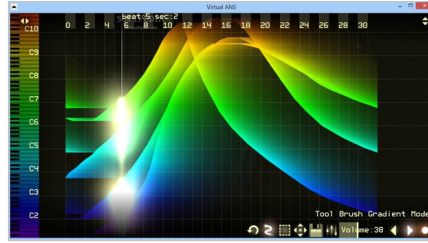
Способы изображения звука. Virtual ANS — первый в мире электронный синтезатор, создание Евгения Александровича Мурзина.

Синтезатор АНС может не только создавать неземные музыкальные ландшафты, но даже имитировать звуки природы и человеческую речь. Звучание машины,



Рис. 1. Синтезатор ANS

Рис. 2. Фоноавтограф
Рис. 3. Сонограмма Virtual ANS



существующей всего в двух экземплярах, увековечено в фильмах Тарковского, а также в аудиозаписях советских, российских и зарубежных музыкантов.

Фоноавтограф. Представляет из себя устройство, в котором звук проходит через конус, заставляя вибрировать мембрану, соединенную с иглой. Таким образом игла рисовала волнообразные линии на стеклянном цилиндре, покрытом закопченной бумагой. Однако этот способ позволяет лишь запечатлеть звук, но никак не воспроизвести его.

К сожалению, нет такого способа фиксации музыки, который бы давал возможность смотрящему на картинку воспроизводить мелодию у себя в голове так же легко, как профессиональный музыкант, смотрящий на партитуру.

Но всё же 2 вышеописанных способа натолкнули на две идеи для плаката, одна из которых в итоге легла за его основу.

Первая идея — взять сонограмму ANS, имитирующую звуки живой при-

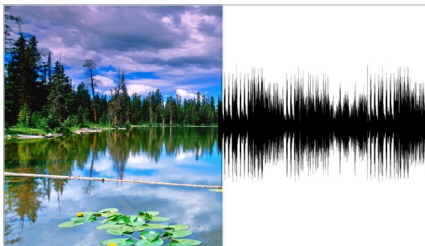
роды, леса, птиц, ручья. И с помощью графики показать, во что тот или иной элемент превращается. Следуя этой идее, на плакате сонограмма ANS должна была переходить в реальный пейзаж, где на первый взгляд абстрактные линии и точки сонограммы превращались бы в соответствующие им объекты реального мира.

Однако минус этой идеи в том, что она может быть совсем не читаема для несведущего человека, ведь далеко не каждый знает, что такое сонограмма ANS, и далеко не каждый интуитивно поймёт, что данная схема представляет из себя звук.

Началом второй идеи была мысль о скрытой важности саунд-дизайна. Как символ звука почти сразу был выбран граммофон.

Первый концепт — реалистичное изображение, граммофон в интерьере, из него выходит звуковая волна, за пределами которой изображение чёрно-белое.

Рис. 4. Вариация первого концепта 1
Рис. 5. Вариация первого концепта 2



Подобное решение подчёркивает то, что звук придаёт множество красок нашему миру.

Развивая эту идею, пришло ещё одно возможное решение — за основу плаката взять изображения леса, отражающегося в воде, силуэт которого выглядит точно как звуковая волна.

Второй концепт — минималистичное трёхцветное изображение, на котором есть множество абстрактных чёрных пятен и фиолетовый граммофон. Из граммофона исходят фиолетовые звуковые волны, подобные рисункам фоноавтографа. Эти волны рядом с абстрактными пятнами превращаются в слова, которые заставляют зрителя увидеть в кляксах конкретные объекты.

Смысл в том, что звук делает вещи самими собой, он несёт множество информации и может задавать контекст.

Рисунок можно упростить, взяв одно пятно, а линии из граммофона будут

ненавязчиво обрисовывать части контуров пятна, образуя человеческое лицо. Решено было остановиться на данном варианте.

Заключение. В современном мире значение саунд-дизайна невозможно переоценить. Много где его можно не заметить, однако его влияние на нас невероятно велико. Так что любой уважающий себя дизайнер обязан помнить о силе звука. Результатом работы послужил плакат, вдохновлённый темой исследования.



Рис. 6. Визуализация концепта

Список использованных источников

1. Статья «Что такое саунд-дизайн» / URL: <https://kinemotor.pro/vazhnyie-momentyi-v-sfere-saund-dizayna/> (Дата обращения 26.02.2023)
2. Статья «Профессия саунд-дизайнера» / URL: <https://theoryandpractice.ru/posts/18218-professiya-saund-dizayner-kak-zarabatyvat-na-ozvuchivanii-prostranstva> (Дата обращения 27.02.2023)
3. Статья «У дизайна есть свой звук» / URL: <https://theyvshka.ru/29495-saund-design/> (Дата обращения 01.03.2023)
4. Статья «Перспективы саунд-дизайна» / URL: <https://4brain.ru/blog/saund-dizajn-realnye-perspektivy-i-perspektivnaja-realnost/> (Дата обращения 02.03.2023)
5. Статья «Саунд-дизайн в UX» / URL: <https://vc.ru/design/567690-saund-dizayn-v-ux-kak-zvuk-kotoryu-my-ne-slyshim-transliruet-ideyu-cherez-associacii> (Дата обращения 02.03.2023)
6. Статья «Как влияет музыка на работу дизайнера» / URL: <https://medium.com/@steaklab/как-музыка-влияет-на-работу-дизайнера-5a5a291b8efd> (Дата обращения 03.03.2023)
7. Статья «Как Кристофер Нолан обманывает зрителя музыкой» / URL: <https://www.kinopoisk.ru/media/podcast/4002781/> (Дата обращения 05.03.2023)
8. Статья «Киберспорт в России» / URL: <https://trends.rbc.ru/trends/industry/604120429a79474a31ed5022> (Дата обращения 07.03.2023)
9. Статья «Синтезатор Мурзина. Подробное описание экспоната» / URL: <https://ar.culture.ru/ru/subject/sintezator-ans> (Дата обращения 10.03.2023)
10. Статья «Звук в геймдеве» / URL: <https://habr.com/ru/company/playgendary/blog/575222/> (Дата обращения 13.03.2023)

ТИПОГРАФИЧЕСКИЕ ФОРМЫ В АФИШАХ ТЕАТРА

TYPOGRAPHIC FORMS IN THEATRE POSTERS

Аннотация: На сегодняшний день дизайнеры, работающие с афишами и плакатами, используют приемы известных театральных школ в зависимости от рекламируемого события и взглядов режиссера на трактовку произведения. Исследование текущих тенденции, новых форм и применение их на практике, является важным аспектом в сфере графического дизайна. Ключевые слова: инфографика, типографика, театральная афиша, постеры, театральные школы, современные тенденции, отличительные особенности, востребованность, адаптация.

Abstract: Nowadays, designers working with theatre posters and billboards use the techniques of well-known theater schools, depending on the advertised event and the director's views on the interpretation of the work. The study of current trends, new forms and their application in practice is an important aspect in the field of graphic design. Keywords: infographics, typography, theater poster, posters, theater schools, modern trends, distinctive features, demand, adaptation.

На улицах города мы на каждом шагу встречаем рекламные щиты. Это и информация о выставках, акциях магазинов, и киноафиши, и вывески ресторанов и т.п. И у театра тоже есть своя реклама — это афиши. Они привлекают внимание своей яркостью и сообщают нам о том, когда и где можно посмотреть тот или иной спектакль, какие известные театры и актёры гастролируют в нашем городе.

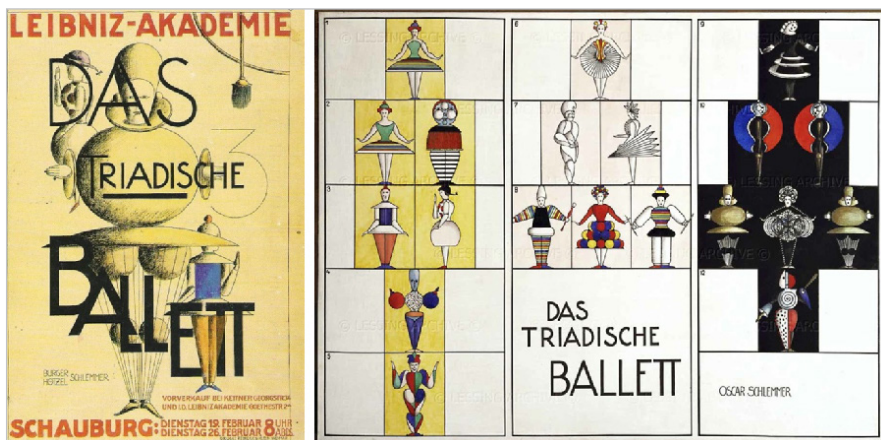
Как и все публицистические источники, афиша имеет свою историю и предысторию. Еще в Древней Греции и Риме глашатай созывал публику на сценические представления и спортивные игры. Афиши появились в Греции приблизительно в 4 веке до н.э.

Ключевыми событиями в истории театральной афиши можно считать открытия значительно более позднего времени, связанные с техническими изобретениями.

Печатный станок И. Гуттенберга, созданный в 1450 году, открывает новую эру многотиражной печати книг и афиш, которые до этих пор производились вручную.

Первые плакаты связаны непосредственно с деятельностью книготорговцев и издателей. Этот тип рекламы представлял собой простые листки со списком изданной литературы и книжных лавок, в которых ее можно было купить. Среди авторов первых афиш немецкий исследователь истории рекламы Вальтер фон зюр Вестен называет Иогана Ментеля, Питера Шафера. Первая афиша Ментеля датируется 1469 годом. Особенно быстро новый вид рекламы развивается в Англии. Здесь эта индустрия связана с именем издателя Уильяма Какстона. Первые рекламные афиши содержали только тексты. Иллюстрация появилась лишь в 1491 году в рекламной «Афише издателя» Герарда Лина [1].

Рис. 1. Примеры работ Оскара Шлеммера



На сегодняшний день каждый театр имеет свой графический язык и образ, который складывался на протяжении многих лет. При создании афиш дизайнер акцентирует особое внимание симбиозу графических приемов и ценностей культурного-досугового учреждения.

Использование фотографии, шрифтовых композиций, коллажей и эклектики стилей уже давно стали любимыми приемами дизайнеров в создании театральных афиш.

Инфографика — это графический способ подачи информации и данных, целью которого является быстро и четко преподнести сложную информацию [2]. Яркими примерами инфографики являются схемы, диаграммы и таблицы.

Однако в данном графическом приеме отсутствует драматичность и выразительность, которая используется в афишах для привлечения внимания публики. Одной из задач статьи является попытка рассмотреть графическую форму — инфографику с новой стороны.

В период существования театральной афиши от зарождения в 1700-е годы до конца 1920-х годов можно считать завершенным циклом: начав с рукописной, пройдя длительный период развития, шрифтовая печатная афиша эволюционировала сначала к художественной, живописно украшенной, превратилась в плакат — перешла в один из жанров изобразительного искусства [3].

Рис. 2. Театральные афиши Армина Хофманна



Также стоит отметить, что афиша отражает национальную черту характера каждой страны. Наиболее стилистически сформированными представителями выделяют три школы:

1. Немецко-швейцарская
2. Польская
3. Русская

Характерные черты немецко-швейцарского плаката берут свое начало из направления Баухауз. Баухауз — самая влиятельная школа прикладного искусства, дизайна и архитектуры XX века. За четырнадцать лет своего существования она произвела художественную революцию, стала тем местом, где художники и ремесленники разных стран пытались переосмыслить мир [4].

Немецкий художник Оскар Шлеммер — яркий пример школы Баухауз. В своем творчестве художник подходит к плакату как к конструкции (рис. 1).

Из-за этого немецко-швейцарское направление плакатов приобретает очень острую и образную работу с фотографией и типографикой, как например, в работах Армин Хофманн (рис. 2).

Польский плакат середины — второй половины XX века стал одним из самых



Рис. 3. Театральные афиши Томашевского

ярких явлений мирового искусства. Множество дизайнеров и художников из Западной Европы в 1970–80-х ехали в коммунистическую Польшу учиться у Томашевского, Леницы и прочих мастеров (рис. 3). А для графиков польская школа плаката была важнейшим ориентиром и источником вдохновения [5].

Характерной особенностью польской афиши является построение сюжета на литературной метафоре. Яркий и выделяющийся образ, который цепляет публику своей откровенностью, трагичностью и нервозностью (рис. 4).

Активное развитие плаката в России пришлось на последнюю четверть XIX и начало XX века. Настоящими произведениями искусства стали театральные плакаты, созданные русскими художни-



Рис. 4. Польские афиши

Рис. 5. Примеры работ афиш русской школы



ками, входившими в объединение «Мир искусства»: М. Врубелем, Е. Лансере, Л. Бакстом, К. Сомовым, Л. Билибиным (рис. 5). Афиши мирискусников были выполнены в стиле модерн и отличались изысканной графикой, причудливостью линий и тонкими цветовыми переходами [6].

Русский плакат впитывает в себя особенности других стран и в 60–80-х годах XX века афиша начинает новый виток своего развития (рис. 6). Работы художников того периода отличаются яркими образами, сложными шрифтовыми композиция, иронией на пластическом уровне, поиском новых форм

и решений. Одними из наиболее интересных авторов можно выделить Акимов и Добровинского.

Тренды графического дизайна в последние несколько лет кардинально не изменяются: часть текущих тенденций остается, некоторые — трансформируются в новые формы и стили. К актуальному сюрреализму добавится психоделика, стилистика ризографии и монохром [7]. Однако главенствующую роль в плакатах театра всегда занимает метафора.

Наиболее известными из современных авторов являются Петр Банков и Игорь Гурович. Их работы включают

Рис. 6. Примеры работ русской афиши 60–80-х





Рис. 7. Примеры современных афиш

в себя все современные тенденции графического дизайна (рис. 7).

Без современных тенденций невозможно было бы представить инфографику в качестве основного типографического способа, который используется в афишах. Благодаря популярному стремлению к минимализму инфографику можно наделить новыми функциями и смыслами.

На примере всем известной трагедии Шекспира о страсти и ревности, «Отелло», будет показан метод внедрения инфографики в театральную афишу. Концепция заключается в том, чтобы графически показать изменение отношений между главными героями произведения Отелло и Дездемоны. Связь между персонажами будет показана линиями, проходящими между двумя именами через все произведение (рис. 8).

Изменения чувств от любви к ревности было решено показать через изменение цвета и насыщенности. Неповторимый рисунок от линий можно рассматривать как композиционное решение, наполненное драматизмом, хаосом, натянутостью, что, в свою очередь, отвечает основным требованиям к созданию театральных афиш. В то же время композиция и метафора показана через типографический способ — инфографику.

Развитие такого рекламного издания, как афиша, имело место во всех странах и широко используется до сих пор. Выделяются три основные школы: немецко-швейцарская, которая использует в своих афишах шрифтовые композиции; польская, характерной особенностью которой является экспрессия и работа с фотографией как с конструктором; и русская, которая в силу исторических аспектов своего развития соединяет

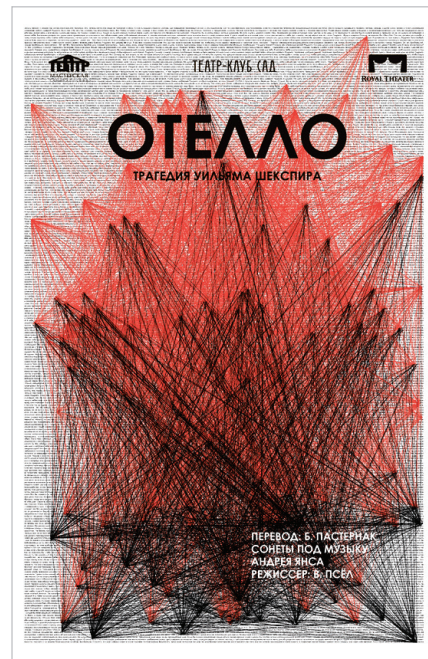


Рис. 8. Афиша «Отелло» с использованием инфографики

в себе различные типографические приемы (типографическая эклектика).

На сегодняшний день дизайнеры, работающие с афишами и плакатами, используют приемы всех вышеперечисленных школ в зависимости от рекламируемого события и взглядов режиссера на трактовку произведения.

Текущие тенденции трансформируются в новые формы и стили, опираясь на опыт и приемы знаменитых мастеров плакатного искусства. Благодаря этому, такая типографическая форма, как инфографика, стала ключевым элементом афиши для трагедии Шекспира «Отелло».

Список использованных источников:

1. Мягкова, Г.С. ИЗ ИСТОРИИ ТЕАТРАЛЬНОЙ АФИШИ В РОССИИ. Учебн. Пособие.- 2-е изд. / Г.С. Мягкова. — М.: Изд. дом «Искусство», 2004. — 120 с: илл.
2. dic.academic.ru: Сайт «Академка. Словари и энциклопедии» — URL: <https://dic.academic.ru/dic.nsf/rwwiki/1378426> / (дата обращения 01.03.23).
3. Лапина, К.В. Театральная афиша в России: опыт истории от возникновения до 20-х годов XX века: диссертация / К.В. Лапина. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва : Юрайт, 2008. — 151 с.
4. losko.ru: Сайт-журнал Losko — URL: <https://losko.ru/bauhaus-history/> (дата обращения 03.03.23).
5. arzamas.academy: Сайт «Культура» — URL: <https://arzamas.academy/materials/2323/> (дата обращения 03.03.23).
6. studbooks.net. Сайт «История создания афиш и плакатов» — URL: https://studbooks.net/910013/marketing/istoriya_sozdaniya_afish_plakatov (дата обращения 05.03.23).
7. studio.everypixel.com: Сайт «Продакшн-студия everypixel» — URL: <https://studio.everypixel.com/ru/blog/graphic-design-trends-2022> (дата обращения 05.03.23).

КОНЦЕПТУАЛЬНОЕ МОДЕЛИРОВАНИЕ МЕТАОБЪЕКТА ДИЗАЙНА

CONCEPTUAL MODELLING OF A DESIGN META-OBJECT

Аннотация: В связи с активным развитием технологий виртуальная реальность становится всё более востребованной и проникает во все сферы деятельности человека. Важно исследовать отличительные особенности Метавселенной, проанализировать современные тенденции и с помощью графического языка, адаптировать для реализации.

Ключевые слова: виртуальная реальность, метавселенная, исследования, современные тенденции, отличительные особенности, востребованность, адаптация.

Abstract: Due to the active development of technology, virtual reality is becoming more and more in demand and penetrates into all spheres of human activity. It is important to explore the distinctive features of the Metaverse, analyze current trends and, with the help of a graphic language, adapt for implementation.

Keywords: virtual reality, metauniverse, research, current trends, distinctive features, relevance, adaptation.

Понятие о Метавселенной для каждого человека является индивидуальным. Для кого-то это новая игровая платформа или виртуальное место для торговли, а для других — обучающий инструмент или площадка для размещения рекламы. Можно сказать, что Метавселенная — это усовершенствованная версия интернета, в которой мы не просто просматриваем веб-страницы, но и получаем возможность погрузиться в них. Переход от просмотра 2D-мира через интернет к жизни внутри интернета в 3D-мире [1].

Концепция виртуальных миров пришла к нам из книг о научной фантастике, одним из первых упоминаний о Метавселенной появилось в романе «Лавина» фантаста Нила Стивенсона

1992 года [2]. Сюжет показывает, как переплетаются два мира и как живут люди в каждом из миров. Где обычные законы физики не действуют, а жить можно, как пожелаешь, строить, а также обустраивать виртуальные дома, участвовать в сражениях, получать от жизни всё, что недоступно в реальном мире (рис. 1).



Рис. 1. Иллюстрация из романа «Лавина»

Рис. 2. Кадр из фильма «Первому игроку приготовиться»



В дальнейшем идея о Метавселенной прослеживается в фантастических фильмах и играх, таких как:

- 1978 – Игра MUD (Multiple User Dungeon)
- 1982 – Фильм «Трон»
- 1984 – Роман «Нейромант»
- 1999 – Фильм «Матрица»
- 2003 – Игра «Second Life»
- 2006 – Игра «Roblox»
- 2018 – Фильм «Первому игроку приготовиться» (рис.2).

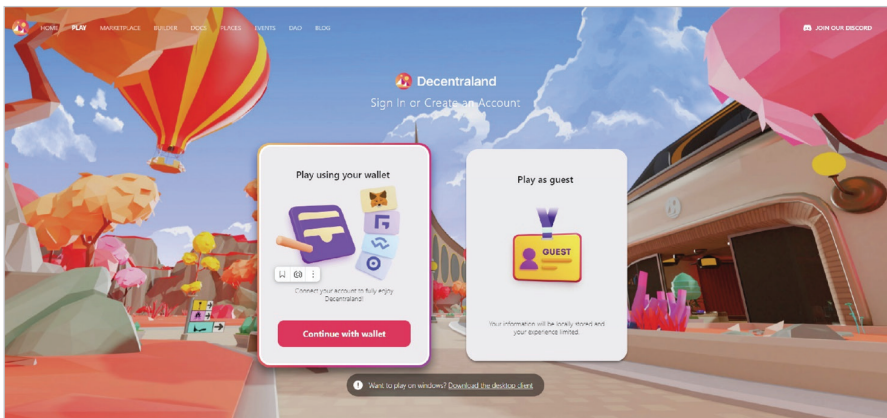
Из этого можно сделать вывод, что идея о Метавселенной не нова, но за последние годы она набрала

популярность и активно развивается в разных индустриях. Само понятие метаобъекта — это личная интерпретация этого объекта, то, как мы его видим и воспринимаем.

Любой объект в глазах наблюдателя превращается в субъективный «мета-объект». Но если в повседневной жизни мы пытаемся свести до однозначного и корректного прочтения, то в дизайне возникновения метаобъекта становится ключевым фактором восприятия.

Стистика Метавселенной стала активно развиваться и проникать в графический дизайн. Многие компании активно

Рис. 3. Метавселенная Decentraland



используют за основу фирменного стиля именно этот стиль. Переход из 2D-мира в 3D активно используется презентациях, в рекламе, во всех направлениях, как и в рекламе банков, так и в рекламе продуктов питания [3].

Исследовательская и консалтинговая компания Gartner, специализацией которой являются информационные технологии, прогнозирует, что уже к 2026 году четверть людей в мире будут проводить от 1 часа в сутки внутри Метавселенных (рис. 3).

Они начнут ходить в магазины, учиться, заниматься спортом, работать и отдыхать в цифровом мире [4]. Метавселенная охватывает всё больше областей повседневной жизни человека. Её основными трендами в ней стали:

— Использование NFT: оцифрованным аналогом документа, что дает право на определенный товар или объект [5].

— Торговля товарами как метод познать людей с брендом: внутри цифрового мира пользователи готовы не только зарабатывать деньги, но и тратить их для самовыражения [6].

— Взаимодействие людей подобно социальным сетям: Roblox очень похожа на соцсети, где пользователи могут не только взаимодействовать друг с другом, но и вести общение [7].

— Создание мероприятий в Метавселенных: ивенты, они помогают привлечь большое количество людей к конкретному бренду или товару [8].

— Метод параллельного маркетинга: для привлечения внимания к бренду, а также к товарам, маркетологам важно создать в Метавселенной всё максимально естественно, иначе предлагаемая продукция будет отвергнута [9].

— Геймификация: при помощи процес-

са в приложения внедряются квесты, игры и тестирование, что помогает устроить интерактив, а при помощи подарков, токенов и прочего вознаграждения подкрепляется интерес аудитории [10].

— Аватары — новые покупатели: в таких пространствах люди живут полноценной жизнью, есть своя экономика, в пределах которой человек и бренд контактируют, всё это осуществляется при помощи аватара [11].

— Технология 3D Digital Twin: такой способ формирует иммерсивную виртуальную трехмерную модель, а организации смогут создавать точные копии реальных проектов, сайтов, работающих в виде отдельного объекта [12].

— Программируемый мир: диагностировать неисправности, а также быстро их устранить можно при помощи подключения машин к компьютеру и т. п. [13].

— Наука о данных: с Метавселенной можно проводить сбор большого массива информации, а сами данные готовы к использованию и работе максимально быстро [14].

— Сайты художественной галереи: NFT получили массовое признание в мире, как и блокчейн, цифровые активы, искусство [15].

На основе исследований удалось найти свой графический образ, где переплетены два мира. В проекте использованы контрастные цвета, что подчеркивает грань между землей и космосом и делает графику более насыщенной [16].

Параллельно с поисками образов, шёл поиск стилистики леттеринга. Выбор остановился на гротесковом шрифте Bebas Neue [17], так как он отлично подошёл для данной концепции, сочетая в себе чистые линии и элегантные формы.

Рис. 4. Шрифт
Рис.5. Постер «Жизнь
человека в Метавселенной»



В дальнейшем он был доработан и усовершенствован для проекта (рис. 4).

Постер проекта «Жизнь человека в Метавселенной» (рис. 5).



Список использованных источников:

1. Сайт UXPUB. URL: <https://ux.pub/editorial/2022-i-ghod-mietavsieliennykh-i-dizaina-dlia-nikh-4bji> (дата обращения: 24.04.2023).
2. Нил Стивенсон, «Лавина». Отдельное издание, 112 с.
3. Сайт «РБК Тренды». URL: <https://trends.rbc.ru/trends/industry/6399a5219a79475bb6d4392c> (дата обращения: 24.04.2023).
4. Сайт Design Glory. URL: <https://design-glory.com/dizajn-dlya-metavselennoj/> (дата обращения: 24.04.2023).
5. Сайт Binance academy. URL: <https://academy.binance.com/ru/articles/top-7-nft-use-cases> (дата обращения: 24.04.2023).
6. Сайт vs.ru. URL: <https://vc.ru/future/305073-marketing-budushchego-cto-takoe-metavselennye-i-kakie-vozmozhnosti-oni-otkryvayut-dlya-biznesa> (дата обращения: 24.04.2023).
7. Сайт Tradeinex. URL: https://tradeinex.com/publ/metavselennaja_kak_ehvoljucija_socsetej/1-1-0-98 (дата обращения: 24.04.2023).
8. Сайт venera metaverse. URL: <https://venera-metaverse.com/> (дата обращения: 24.04.2023).
9. Сайт web optimizator. URL: <https://web-optimizator.com/metaverse-marketing/> (дата обращения: 24.04.2023).
10. Сайт metaverse post. URL: <https://mpost.io/ru/Глоссарий/геймификации/> (дата обращения: 24.04.2023).
11. Сайт ok!. URL: <https://okdk.ru/cto-takoe-avatar-v-metavselennoj-obyasnenie/>

(дата обращения: 24.04.2023).

12. Сайт The Digital Speaker. URL: <https://www.thedigitalspeaker.com/digital-twins-building-block-metaverse/> (дата обращения: 24.04.2023).

13. Сайт В-MAG. URL: <https://b-mag.ru/sozдание-metavselennoj-kak-postroit-svoj-sobstvennyj-virtualnyj-mir-glavnye-momenty-metaverse/> (дата обращения: 24.04.2023).

14. Сайт Bezopasnik. URL: <https://bezopasnik.info/что-происходит-с-нашими-данными-в-мета/> (дата обращения: 24.04.2023).

15. Сайт block chain. URL: <https://www.block-chain24.com/news/novosti-metavselennoj/iskusstvo-v-metavselennoj-ne-tolko-pikseli> (дата обращения: 24.04.2023).

16. Сайт naked science. URL: <https://naked-science.ru/article/nakedscience/neveroyatnye-planety-i> (дата обращения: 24.04.2023).

17. Сайт Skillbox. URL: <https://skillbox.ru/media/design/how-to-font-bebas/> (дата обращения: 24.04.2023).

ОСОБЕННОСТИ РАЗРАБОТКИ МЕБЕЛИ ДЛЯ КСЗЛ (КАМЕРА СОДЕРЖАНИЯ ЗАДЕРЖАННЫХ ЛИЦ) В ТИПОВОМ ОТДЕЛЕНИИ ПОЛИЦИИ

DESIGN FEATURES OF FURNITURE FOR CUSTODIAL CELLS (DETENTION CELL) IN A TYPICAL POLICE STATION

Аннотация: В настоящее время государственные организационные структуры, находящиеся на защите прав человека и занимающиеся предоставлением муниципальных услуг, претерпевают изменения в сторону клиентоориентированности и концепции открытости. При том, что административная реформа по повышению доверия граждан к органам внутренних дел (к коим и относятся типовые отделения и участки полиции) находится на рассмотрении и появляются новые варианты взаимодействия органов с гражданами, актуально исследовать возможные сценарии реализации подобной реформы при разработке среды и её гипотетические результаты [1, 2]. Дизайн в качестве визуального воплощения государственной структуры, очевидно, будет снабжён специфическими ограничениями и нормативами, но, тем не менее, задачи по поиску эстетики образа полиции, самих полицейских, дежурных частей могут стать достойным подспорьем для принятия решений в будущем. Статья основана на изучении различных тематических источников и раскрывает принципы, которые стоит учитывать для дальнейшей проектной работы. Ключевые слова: дизайн мебели, полиция, камера содержания задержанных лиц, актуализация нормативов, реформирование, социально ориентированность.

Abstract: At the present time the state organizational structures, which protect human rights and are engaged in provision of municipal services, are undergoing changes towards client-oriented and openness concept. With the administrative reform to increase citizens' trust in internal affairs bodies (which includes typical police departments and precincts) under consideration and new options for interaction between bodies and citizens, it is relevant to explore possible scenarios for the implementation of such a reform in the design of the environment and its hypothetical results [1, 2]. Design as a visual representation of the state structure will obviously be subject to specific restrictions and regulations, but nevertheless, the task of searching for aesthetics of police images, police officers and duty stations could be a good help in future decision making. The article is based on the study of various thematic sources and reveals principles worth considering for future design work. Keywords: furniture design, police, detention cell, normative update, reform, social orientation.

В рамках мировых тенденций улучшения условий труда и общего благосостояния людей системное применение навыков креативного мышления для решения большого спектра проблем и задач становится одним из основных эффективных методов. Дизайн как один из способов межотраслевой связи может решать задачи, требующие комплексного подхода: эстетизация, налаживание коммуникации, создание новой группы ценностей и т. п.

Проектная задача по итогам исследовательской работы в данном случае — это поиск средств для оптимизации КСЗЛ (камера содержания задержанных лиц) или КАЗ (комната для административно задержанных) в типовом отделении полиции. В результате первого этапа исследований были выявлены особенности, на основе которых можно составить техническое задание на проектирование и разобраться в характеризующих составляющих специализацию полицейских.

Принципы проектирования столь многосоставной среды, как типовое отделение полиции, используются в разных комбинациях в офисных центрах, образовательных учреждениях и других организациях с вертикальной структурой иерархии управления [3]. Понимание классификации пространств для распределения проектных интерьерных задач лежат в основе масштабной унификации помещений, стилеобразующих компонентов, установления принципов реализации таких пространств.

В качестве примера можно рассмотреть реформу — проект многофункциональных центров (МФЦ) как первое бюджетное учреждение с заявленными целями:

- повышение качества и доступности государственных услуг;
- снижение издержек бизнеса на преодоление административных барьеров;
- повышение эффективности деятельности органов исполнительной власти и межведомственной координации;
- повышение открытости и прозрачности для общества

Помимо системного изменения подхода к предоставлению услуг, немаловажной частью модернизации стало появление стандартов графического оформления и стилистических особенностей в создании интерьеров МФЦ (рис. 1) для последующего масштабирования по всей стране [4]. Это позволило получить образ, вызывающий доверие и ощущение социальной ориентированности всего проекта, так как именно с оценки среды начинается контакт граждан с какими-либо организациями. Кроме того, можно рассматривать данный пример как попытку найти универсальную форму организации рабочего пространства для взаимодействия с потребителями услуг.



Рис. 1. Интерьер МФЦ

В рамках компетенции проектирования мебели было выбрано типовое помещение, размещённое и используемое в каждой дежурной части или отделениях полиции — камера со-

держания задержанных лиц (КСЗЛ) имеющая жёсткий регламент по оборудованию пространства с десятилетним сроком давности [5].

Одна из исследовательских задач — разобрать наставления и нормативы, чтобы выявить особенности проектирования мебели в КСЗЛ, а также предложить возможные варианты мебельных решений на их основе [6].

Другая задача, в качестве гипотезы, — актуализировать правила оборудования и проанализировать на соответствие современным подходам в других сферах реализации государственной власти, чтобы предложить обновлённую концепцию меблировки КСЗЛ.

Проблематика, которой вызван интерес к теме переосмысления и разработки новой типологии мебели для КСЗЛ, заключается в том, что МВД как организационная структура не имеет общего регламента для оборудования как столичных, так и региональных типовых отделений полиции. И если помещения для работы сотрудников зачастую по наполнению схожи с офисными, то КСЗЛ имеет специфическую функцию и не имеет аналогов вовсе. Таким образом, то, как реализована камера содержания, зависит от места пребывания, выделенных средств конкретного полицейского участка и других ситуативных обстоятельств.

Отсутствие децентрализации в МВД накладывает определённые требования на создание набора тиражируемых интерьерных решений, так как наличие и площадь помещения под КСЗЛ зависит от её местоположения и общей возможной площади отдельно взятого районного или межрайонного отделения. Таким образом, модульность решения будет исходить из данных о среднестатистиче-

ских показателях площади помещений и количества одновременно взаимодействующих с ним пользователей.

Портреты пользователей КСЗЛ можно условно разделить на три группы:

- сотрудники МВД, находящиеся на службе в типовом отделении полиции, среди задач которых помещать задержанных в КСЗЛ и находиться в постоянном визуальном контакте с ними,
- граждане старше 18 лет, оказавшиеся в роли задержанных лиц,
- обслуживающий персонал, проводящий ежедневную уборку, ремонтные работы и др.

Для разработки мебельного наполнения КСЗЛ придётся рассматривать пользователей как равноправно контактирующих со средой людей и учитывать потребности разных ролевых моделей.

Дежурные полицейские ограничены рядом мер, применяемых в отношении к задержанным в соответствии с инструкциями, и их нахождение в непосредственной близости к КСЗЛ является фактически необходимым. Ведение журналов о перемещении задержанных, выдачи питания, постельного белья и журнала оказания медицинской помощи задержанным входит в обязанности дежурного сотрудника [7]. Эти инструкции описывают необходимость наличия дополнительного функционала, которым должны быть снабжены КСЗЛ и КАЗ: место для принятия пищи, конструкции с возможностью принятия сидячего и лежачего положения, места хранения постельных принадлежностей и т. д.

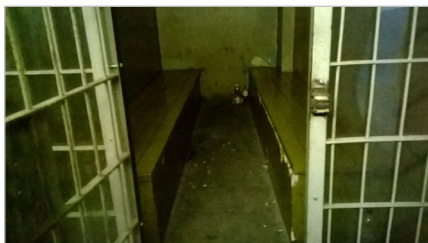
Дополнительным аспектом, определяющим необходимость актуализации нормативов, является психологический момент в восприятии камеры гражданина, оказавшимися в роли задержанных

лиц. Многочисленные зафиксированные случаи плохого самочувствия, в том числе со смертельным исходом, в отдельных случаях попытки совершения самоубийства дают понять, что условия содержания и взаимодействие с сотрудниками играют решающую роль в процессе пребывания граждан в отделении полиции (рис. 2, 3) [8].



Уборка камеры осуществляется сторонними организациями, привлекаемыми в рамках аутсорсинга. Фактическое проведение дезинфекции и оценка чистоты помещения лежит на плечах сотрудников конкретного участка [9]. Потребность в практичном решении обусловлена ещё и тем, что КСЗЛ имеет круглосуточный режим пользования.

Стоит рассматривать подобные аспекты не более чем данность и брать их в качестве попыток косвенно повлиять на общую ситуацию за счёт полноценной разработки типологии, вариативности оборудования, его функционала,



выбора соответствующих материалов и определения эстетических характеристик камеры.

Признаки гармоничной среды, реализуемые через пластику пространства и конструкций, выбор цветовых сочетаний, типов освещения и материалов для изготовления оборудования должны присутствовать как часть современного эстетического восприятия помещения государственной структуры. Ограничения по площади пространства отделения и нормативы по содержанию часто противоречат друг другу, например, в ситуациях, где пропорция выделенной площади и возможного количества задержанных лиц, располагаемых на ней, даёт результат в виде дробного числа.

Также важно адекватно сформулировать необходимые параметры с точки зрения всех типов пользователей:

- помещение для КСЗЛ должно визуальнo отличаться от общего интерьера отделения, так как сотрудники полиции находятся в постоянном визуальном контакте с камерой и задержанными, они должны верно воспринимать свою позицию в пространстве;
- нахождение в камере граждан, оказавшихся в роли задержанных, должно сопровождаться признаками ограниченности пространства, быть безопасным с психологической точки зрения и в случае попытки физического взаимодействия с оборудованием;
- место содержания не должно вызывать у задержанных желания вернуться и провести время в комфортных условиях, так как это равнозначно рецидиву;
- наличие мест для хранения необходимых для обслуживания КСЗЛ хозяйственных и бытовых нужд, организации спальных мест, принятия пищи и т. д.;

Рис. 2. КСЗЛ в отделении полиции №6 Октябрьского района УМВД России по городу Екатеринбург (2018 г.)

Рис. 3. КСЗЛ городского отдела полиции в г. Красноуральске, Свердловской области на момент проверки (2017 г.)

— помещение для КСЗЛ должно стать частью среды с практической точки зрения, чтобы не вызывать негативные ассоциации у обслуживающего персонала, быть удобным и рассчитанным на необходимость ежедневной уборки, дезинфекции и т.д.

Если говорить о дизайне помещения, помимо требуемого соблюдения нормативов оборудования КСЗЛ и их технического воплощения, во внимание также должна попасть эстетическая универсальность решения: материалы, цвет, регламент применения по месту. Наличие типовых отделений полиции на всей территории РФ предполагает вариативность от небольших сельских участков до более крупных городских территориальных управлений. Оборудование же необходимо унифицировать в соответствии с эргономическими требованиями мебели и с учётом вышеупомянутой специфики. (рис. 4).



Рис. 4. КСЗЛ в отделе полиции №1 УМВД России по г. Кирову после реконструкции (2012 г.)

Ещё одним аспектом при разработке стоит учесть наличие медиаобраза КСЗЛ. По данным статистики (на 2019 год), человек в среднем становится жертвой преступления раз в 12 лет, сообщает о преступлении раз в 25 лет, обращается в полицию раз в 4 года, при этом

информацию о совершённых, раскрываемых, предупреждённых преступлениях получает ежедневно из различных источников (от жертв, из рапортов полиции, из СМИ, от политических деятелей, из соцсетей, из сюжетов художественных и документальных фильмов и сериалов)[10]. Это значит, люди намного чаще видят отделение полиции на экране, чем вживую находятся в нём. Диссонанс, испытываемый в связи с фактом отличия «транспируемого образа» с действительностью, может стать дополнительной эмоциональной нагрузкой и усугубить ситуацию. По этой причине внедрение новых пространственных и предметных решений должно происходить поэтапно и иметь отражение в средствах информации как часть новых медиаобразов.

В связи со всем вышесказанным, разработка мебели и оборудования для КСЗЛ в типовом отделении полиции имеет свои особенности, требует тщательной проработки с точки зрения различных аспектов, исследования и объективизации оценки существующих параметров всеми типами пользователей. Переоценка актуальности нормативов по оборудованию полицейских отделений и создание регламентов с учётом новых образных и пространственных решений потребует собственной стратегии для внедрения и регионального масштабирования.

Список использованных источников:

1. Тищенко А.В. Проблема доверия населения работникам полиции: значение, факторы, перспективы // Контекст и рефлексия: философия о мире и человеке. 2019 Том 8 №5А. С. 167–173. DOI: 10.34670/AR.2019.44.5.032
2. О результатах изучения общественного мнения о деятельности полиции в Российской Федерации в 2022 г. По данным ФГКУ «ВНИИ МВД России» Электронный ресурс: <https://xn--b1aew.xn--p1ai/publicopinion>
3. Статья о новом специализированном административном здании в Даниловском районе города Москвы. Электронный ресурс: <https://petrovka-38.com/arkhiv/item/po-individualnomu-proektu>
4. Официальный сайт МФЦ: <http://моидокументы.рф>
5. Приказ от 30 апреля 2012 г. №389. Электронный ресурс: <https://legalacts.ru/doc/prikaz-mvd-rossii-ot-30042012-n-389/#100014>
6. Постановление от 16 апреля 2012 г. №301 Электронный ресурс: http://мвд.рф/upload/site1430/folder_page/018/535/372/Postanovlenie_Pravitelstva_301_web.pdf
7. Доклад «Диагностика работы правоохранительных органов по охране общественного порядка и перспективы создания муниципальной милиции в России» — Институт проблем правоприменения. Электронный ресурс: <https://enforce.spb.ru/products/other-publications/6630-2015-nov-16-10-43-42>
8. Журнал исследований социальной политики № 4 (2015, Т. 13) Электронный ресурс: https://enforce.spb.ru/images/Products/Other_Publications/IISP_13_4_Khodzhaeva.pdf
9. «Частное» и «Публичное» в пространственной организации повседневных практик участкового (опыт этнографического описания). Электронный ресурс: <https://cyberleninka.ru/article/n/chastnoe-i-publichnoe-v-prostranstvennoy-organizatsii-povsednevnyh-praktik-uchastkovogo-opyt-etnograficheskogo-opisaniya/viewer>
10. Лекция Кирилла Титаева. Электронный ресурс: <https://enforce.spb.ru/products/video-lectures/7092-lektsiya-kirilla-titaeva-pravda-i-mify-o-politsii-i-prestupnosti-v-rossii>

Нгуен Фьонг Чанг, магистрант, МГХПА. им.С.Г.Строганова

Кафедра: Дизайн мебели

Руководитель: Е.С. Аккуратова, к.п.и., профессор кафедры

Nguyen Phuong Trang, MA student, Stroganov Moscow State Academy of Arts and Industry Department: Design of Furniture

Supervisor: E.S. Akkuratova, Candidate of Pedagogical Sciences, Professor

АКТУАЛЬНОСТЬ БАМБУКА КАК МАТЕРИАЛА В МЕБЕЛЬНОЙ ПРОМЫШЛЕННОСТИ

THE RELEVANCE OF BAMBOO AS A MATERIAL IN THE FURNITURE INDUSTRY

Аннотация: При увеличении потребления мебели в разных сферах и уровнях жизни повышается спрос на разные сегменты мебели и их качества. Поэтому для удовлетворения потребительских интересов исследование материалов является актуальным и крайне необходимым.

Ключевые слова: бамбук, современные тенденции, промышленная мебель, устойчивое развитие, экологические материалы.

Abstract: With increasing consumption of furniture in different areas and levels of life, the demand for different segments of furniture and their quality is increasing. Therefore, research on materials is relevant and much needed to meet consumer interests.

Keywords: bamboo, current trends, industrial furniture, sustainability, ecological materials.

В этом мире, который развивался более 20 веков, история мебели уже не является какой-то особенной темой для людей. Разнообразие природного мира наряду с наглядным отличающимся развитием человеческого мира и мультикультурностью создает развитие и разнообразие в дизайне и искусстве. В зависимости от региона, страны и истории существуют различные способы создания и использования материалов в мебели. При этом разнообразии, наряду с развитием человечества и разнообразием потребностей потребителей, работающие в этой сфере все больше пытаются понять и создать материалы, подходящие для жизни каждого человека.

Нынешняя тенденция проектирования мебели связана не только с творчеством и эргономикой, но и с качеством используемых материалов. Качество, цена, безопасность окружающей среды, долговечность и прочность — критерии, установленные для всех материалов, которые люди изучают и разрабатывают способы их производства.

Разнообразие материалов для производства мебели сегодня достойно уважения. У каждого вида материала, такого как камень, дерево, ткань, кирпич, есть своя разработка и глубокая проработка. Это создает условия для изучения и совершенствования их с каждым разом.

На сегодняшних древесно-стружечных предприятиях самыми распространенными являются материалы МДФ, ЛДСП, Массив из разных пород дерева, таких как дуб, сосна, акация. Каждый вид играет свою роль, имеет преимущества и недостатки, которые при комбинировании могут компенсировать друг друга.

Дуб: преимуществом дуба является его способность противостоять истиранию и ударам, а также высокая прочность и хорошая устойчивость к термитам. Однако стоимость дуба зачастую довольно высока [1].

Сосна: имеет гораздо меньшую прочность и твердость, чем другие породы дерева, но цена очень приемлемая. Это делает сосну популярным выбором для мебели среднего класса. Тем не менее, сосновая древесина может покрываться термитами и быстро отслаиваться, если за ней не ухаживать должным образом [2].

Акация: широко используется в производстве мебели из-за ее высокой прочности, красивого цвета и простоты ухода. Минус в том, что при неаккуратном обращении она может треснуть и потерять свою эстетичность [3].

Тиковое дерево: обладает высокой прочностью, хорошей водостойкостью и красивой текстурой. Однако стоимость тикового дерева очень высока, особенно при выборе высококачественных панелей [4].

Кленовая древесина: твердая древесина, широко используется в производстве мебели из-за ее высокой прочности, но также имеет высокую стоимость [5].

Таким образом, каждый древесный материал имеет свои преимущества и недостатки. Выбор подходящего

материала будет зависеть от требований к предмету исполнения и от бюджета заказчика.

Исследование бамбукового материала в производстве мебели в этой статье позволяет решить и компенсировать недостатки перечисленных выше материалов.

Бамбук — быстрорастущий и возобновляемый ресурс, который набирает популярность в качестве материала для производства мебели. Это растение известно своей прочностью, долговечностью и экологичностью, поэтому является привлекательной альтернативой традиционным материалам, таким как дерево и пластик. Мебель из бамбука давно набирает свою актуальность во многих странах, особенно в Азии. Бамбук востребован не только в мебели, из этого материала делаются рулонные жалюзи, шторы, обои, стеновые и напольные панели, паркет, а также перегородки и различные декоративные элементы. В последнее время он получил признание и в Европе, где дизайнеры и производители изучают его потенциал в мебельной индустрии. В этой статье мы обсудим характеристики бамбукового материала.

Бамбук — это быстрорастущая трава, вырастающая до 91 см в сутки и созревающая всего за 5 лет, что делает его устойчивым ресурсом. Благодаря этому он становится отличной альтернативой медленно растущим деревьям, на созревание которых уходят десятилетия. Кроме этого, за ним легко ухаживать, он естественно устойчив к вредителям и болезням, поэтому при его выращивании не требуется использование вредных химических веществ.

Материал из бамбука невероятно прочен и долговечен, что делает его идеаль-

ным для производства мебели. На самом деле, некоторые виды бамбука даже прочнее дуба и клена — двух самых популярных пород дерева в производстве мебели.

С точки зрения экологичности бамбук является отличным выбором для изготовления интерьерных предметов. Бамбуковая трава биоразлагаемая, имеет меньший углеродный след, чем традиционные материалы, и производит на 35% больше кислорода, чем деревья. Это дает ему преимущество в настоящее время, когда повышенное внимание уделяется вопросам экологии. Бамбуковые леса также поглощают большое количество углекислого газа, что делает их важным инструментом в борьбе с изменением климата.

Бамбук известен своей универсальностью и простотой использования, которому можно придавать различные формы и конструкции для производства мебели. Кроме того, этот материал легче традиционных изделий из дерева, что облегчает его транспортировку и снижает выбросы углекислого газа, связанные с доставкой.

Бамбук популярен в производстве мебели из-за его экологичности, долговечности и красивого дизайна. Он доступен в различных цветах и узорах, поэтому он легко сочетается с любым стилем декора. Однако, как и любой другой материал, он имеет свои недостатки. Одним из этих недостатков является сильная влажность тропического климата. Бамбук более восприимчив к такой влаге, чем другие породы дерева, поэтому он может деформироваться или треснуть, если он слишком влажный или хранится неправильно. Это особенно важно при использовании бамбука в районах с повышенной влажностью или неустойчивой погодой.

Кроме того, бамбук также может быть атакован термитом, что сокращает срок службы материала, если он не хранится и не используется должным образом. Для предотвращения таких случаев, его надо хранить в сухом, хорошо проветриваемом месте и использовать соответствующие средства от термитов. Другим недостатком бамбука является то, что со временем он может поцарапаться или потускнеть. Чтобы изделия из бамбука оставались новыми и красивыми, надо регулярно их чистить и избегать воздействия прямых солнечных лучей. Таким образом, бамбук — отличный материал для производства мебели, однако он также имеет свои недостатки, такие как влажность, термиты и царапины [6].

Дизайнеры уже давно производят из бамбука свои произведения. Джефф Даю Ши — тайваньский дизайнер, известный своим новаторским подходом к дизайну бамбуковой мебели. Он создает потрясающие предметы, в которых традиционные техники плетения из бамбука сочетаются с современными материалами и технологиями [7]. Кеннет Кобон Пью — филиппинский дизайнер, известный своими органическими и вдохновленными природой проектами. Он использует бамбук для создания потрясающих предметов мебели, таких как бамбуковые кресла, шезлонги и обеденные столы [8]. Хироши Накамура — японский архитектор, создавший несколько потрясающих зданий из бамбука, в том числе отмеченный наградами «Дом на дереве» в Кобе [9].

Это всего лишь несколько примеров многих талантливых дизайнеров, которые создают красивые и инновационные продукты с использованием бамбука.

В Европе бамбук тоже начинает получать распространение в производстве интерьеров из-за его экологичности, долговечности и привлекательности. Бамбуковые полы, мебель и предметы декора становятся все более популярными, и многие европейские дизайнеры и архитекторы используют этот материал в своих проектах. Себастьян Херкнер — немецкий дизайнер, создающий из бамбуковых тростников мебели с уникальными формами и текстурами. Его проект Бамбуковая скамья Bridge — самый большой предмет мебели из гибки бамбука, с которым когда-либо сталкивался мастер [10]. Или Элора Харди — американский дизайнер, которая сделала себе имя, создав потрясающие дома из бамбука на Бали, Индонезия [11].

По результатам изучения вопроса подтверждено актуальность развития бамбукового материала в рыночном мебельном дизайне.

В заключение добавлю, что бамбук является универсальным, устойчивым и экологически чистым материалом, у которого есть ряд преимуществ для замены традиционным материалам в производстве мебели в большинстве стран мира. Имея быстрый рост, прочность и долговечность, а также простоту в использовании, бамбук становится все более популярным материалом в мебельной промышленности и отличным выбором для дизайнеров, архитекторов и потребителей, которые ищут устойчивые и привлекательные интерьерные решения. Своей способностью формировать различные конструкции бамбуковая мебель стала популярным выбором для тех, кто хочет создать экологически чистый и стильный дом, благодаря чему ожидается, что популярность бамбуковой мебели в ближайшие годы будет продолжать расти.

Список использованных источников:

1. Go soi — Nhung uu diem va nhuoc diem cua go soi// ismartvietnam — 2022, 23 июля. — URL.: <https://ismartvietnam.com/go-soi-nhung-uu-diem-va-nhuoc-diem-cua-go-soi/> (дата обращения 10 апреля 2023)
2. Working with pine, tips and tricks for success// woodmagazine — 2018, 29 мая. — URL.: <https://www.woodmagazine.com/materials-guide/lumber/pine> (дата обращения 10 апреля 2023)
3. Giai dap cau hoi go keo co tot hay khong// xichdunhapkhu — 2020, 20 август. — URL.: <https://xichdunhapkhu.com/tin-tuc/go-keo-co-tot-hay-khong.html> (дата обращения 10 апреля 2023)
4. Go teak thuoc nhom may? Uu diem va nhuoc diem cua go Teak// goaau.vn — 2022, 15 сентября. — URL.: <https://goaau.vn/go-teak-thuoc-nhom-may> (дата обращения 10 апреля 2023)
5. Пиломатериал из клена- основные причины востребованности// gdeles.ru — 2022, март. — URL.: <https://gdeles.ru/stati/pilomaterial-iz-klena> (дата обращения 10 апреля 2023)
6. bamboo truly sustainable?// /hayden-hill.com — 2023, 14 января. — URL.:

<https://hayden-hill.com/blogs/journal/is-bamboo-sustainable> (дата обращения 10 апреля 2023)

7. The most incredible bamboo furniture make// greenbyjohn.com — 2018, 16 август. — URL.: <https://greenbyjohn.com/the-most-incredible-bamboo-furniture-maker/> (дата обращения 10 апреля 2023)

8. Top 10 nha thiet ke noi that noi tieng Philippines ban nen biet// topnoithat.com — URL.: https://topnoithat.com/top-cac-nha-thiet-ke-noi-that-noi-tieng-philippines/#1_nha_thiet_ke_noi_that_kenneth_cobonpue (дата обращения 10 апреля 2023)

9. Architect-Hiroshi Nakamura// toki.tokyo — 2022, 7 октябрь. — URL.: <https://www.toki.tokyo/artisan-stories/hiroshi-nakamura> (дата обращения 10 апреля 2023)

10. Going Live today: A new layer II// tlmagazine.com — 2017, 30 ноября. — URL.: <https://tlmagazine.com/a-new-layer-ii/> (дата обращения 10 апреля 2023)

11. Aditi Doshi. Don't you wonder how a bamboo house is made? Interview with Elora Hardy founder of IBUKU// designwanted.com — 2019, 25 сентября. -URL.: <https://designwanted.com/bamboo-house-ibuku-elora-hardy/> (дата обращения 10 апреля 2023)

Нунех А., аспирант, ФГБОУ ВО «РГУ им. А.Н. Косыгина»
Nouneh A., postgraduate student, FSBEI of HE «RSU named after A.N. Kosygin»
Научный руководитель: Назаров Ю.В., д-р искусствоведения, профессор,
профессор кафедры «Дизайн среды», ФГБОУ ВО «РГУ им. А.Н. Косыгина»
Scientific supervisor: Dr. Nazarov Y.V., PhD in Art Studies, Professor of the "Environment
Design" department, FSBEI of HE "RSU named after A.N. Kosygin"

РОЛЬ ТЕКСТИЛЬНОГО ИСКУССТВА В ФОРМИРОВАНИИ МУЛЬТИСЕНСОРНЫХ СРЕДОВЫХ ОБЪЕКТОВ

THE ROLE OF TEXTILE ART IN THE FORMATION OF MULTISENSORY ENVIRONMENTAL OBJECTS

Аннотация: В последние годы возрос интерес к мультисенсорному дизайну и применению психологических технологий для усиления сенсорных ощущений потребителя в архитектурной среде. Специалисты, работающие в различных областях, подчеркивают, что врожденная связь человека с природой является фундаментальным аспектом существования субъекта, и что природные элементы положительно влияют на физическое, психическое и эмоциональное состояние индивида. Таписсерия как одна из устойчивых форм текстильного искусства предоставляет уникальную возможность привнесения мультимодальных бионических элементов в человеческую среду. В данной статье анализируются особенности арт-объектов таписсерии как инновационных элементов мультисенсорного дизайна, имеющих перспективный потенциал для обогащения эстетического опыта пользователя в искусственном окружении.

Ключевые слова: текстильное искусство, таписсерия, натуральные материалы, биофильный дизайн, архитектурная среда, мультисенсорный дизайн.

Abstract: In recent years there has been a growing interest in multisensory design and the use of psychological technologies to enhance the consumer's sensory experience in the architectural environment. Specialists in various fields emphasize that man's innate connection with nature is a fundamental aspect of subject existence, and that natural elements have a positive effect on the physical, mental and emotional state of the individual. Tapestry as one of the sustainable forms of textile art provides a unique opportunity to bring multimodal bionic elements into the human environment. This article analyses the features of tapestry art-objects as innovative elements of multisensory design with promising potential to enrich the aesthetic experience of the user in a man-made environment.

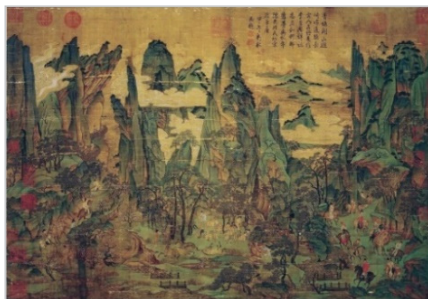
Keywords: textile arts, tapestry, natural materials, biophilic design, architectural environment, multisensory design.

Введение. Все люди обладают тактильным опытом взаимодействия с предметным миром, хотя для большинства из них он существует на подсознательном уровне. Когда задаётся вопрос, как вы ощущаете предмет, то самый простой способ узнать об этом — подержать изделие в руке. Однако вербальное описание тактильных свойств представляет собой сложную задачу. Наряду со зрением и слухом люди часто используют прикосновение к предмету, если информации о нём недостаточно. Сложность и разнообразие текстур материалов ежедневно сопровождает работу скульпторов и модельщиков [1, с. 153]. Тактильные ощущения имеют определенные характеристики, которые не всем подходят; они различаются у людей в зависимости от механорецепторов, регистрирующих входящие сигналы. Например, возраст реципиента влияет на тактильное восприятие [2]. Поэтому мультимодальное воплощение средовых объектов является важным фактором для эстетического восприятия материального окружения. В отличие от других чувств, тактильная система помогает пользователю ощущать температуру, влажность, фактуру, движение, давление и эластичность [3]. Каждый из этих индикаторов может стать объектом исследовательской работы художника-проектировщика при формировании эстетических характеристик разрабатываемых проектных моделей и пластических форм. В данном материале анализируются особенности текстильного искусства как одного из интегральных и устойчивых аспектов средового дизайна. Здесь рассматриваются художественные и технологические приёмы, придающие текстилю новые ольфакторные и кинетические свойства,

повышающие эффективность его использования в современной практике средового дизайна.

Особенности развития текстильного искусства. Текстильное искусство — одна из древнейших форм художественного творчества, восходящая к доисторическому периоду, когда люди использовали ткани для создания одежды и предметов быта. На протяжении веков функция текстильных материалов расширилась, став особой формой декоративно-прикладного искусства. История текстильного искусства насчитывает тысячи лет, самые ранние образцы были найдены в Древнем Египте, Месопотамии и Греции. В Средневековье текстильное искусство приобрело широкую популярность; мастера-ремесленники научились изготавливать сложные изделия в виде ковров, гобеленов, занавесей и других декоративных изделий [26]. Эти изделия широко использовались для иллюстрации исторических сказаний, изображения сцен повседневной жизни и освещения значимых культурных и исторических событий. Известным примером текстильного артефакта является цикл из шести шпалер «Дама с единорогом» конца XV века, хранящийся в Музее Клюни в Париже. Этот цикл считается одним из величайших произведений таписсерии эпохи Возрождения, он отличается своим техническим исполнением, яркими цветами и необычными деталями [4, с. 51] (рис. 4). На шпалерах изображены дама и единорог, а также множество других животных и природных сцен; считается, что они являются аллегориями пяти чувств и символизируют связь Неба с Землей. В восточном регионе одним из известных примеров таписсерии является серия «Шелковый путь»,

относящаяся к периоду династии Тан в Китае (618–907 гг. н. э.) [27]. Этот цикл гобеленов изображает сцены из жизни легендарного торгового пути, соединявшего Китай со Средиземноморьем. Этот цикл считается одним из величайших произведений искусства и относится к древнему культурному наследию Китая. Этот цикл до сих пор служит богатым источником, дающим представление о роли текстильного искусства в отображении культурно-исторических событий, а также о об использовании таписсерии в качестве формы художественного повествования (рис. 1–3). Шпалеры «Дама с единорогом» можно рассматривать как отражение верований и ценностей общества эпохи Возрождения, а гобелены «Шелковый путь» позволяют оценить мотивы далеких экзотических культур, связанных между собой торговыми маршрутами во времена династии Тан.



Со временем гобелен стал популярным видом декоративно-прикладного искусства, используемым как культурный объект, «написанный нитками» — так сегодня называют «Таписсерию». Такие известные художники таписсерии, как Сергей Гавин, Альбина Воронкова, Андрей Мадекин, Виктор Уваров и другие, внесли существенный вклад в развитие этой сферы в России, они создавали свои

произведения как в традиционных, так и современных формах художественного представления [5, с. 335].

В сегодняшней практике таписсерии приобрела естественную, органическую форму, исходящую из концепции природного, биологического происхождения гобелена. В целом, понятие «Биофилия» получило широкое распространение в качестве одного из универсальных творческих подходов в дизайне и искусстве, направленных на укрепление биологического взаимодействия человека с миром [6, 7, 8]. Американский биолог Эдвард О. Уилсон (Edward O. Wilson) — автор термина «Биофилия», утверждает, что врожденная связь человека с природой является фундаментальным аспектом его существования, и что природные элементы положительно влияют на психическое здоровье индивида [9, с. 64]. Биофильный подход стал ведущим методом как в со-



Рис. 1. «Император Минг Хуанг, путешествовавший в Шу», XI в., роспись по шелку
Рис. 2. «Снежный поток», VIII в., автор — Ван Вэй, тушь по шелку

циобиологии, так и во многих областях художественного проектирования: от архитектуры — до промышленного и графического дизайна. Цель биофильного дизайна — оптимизация качества жизни человека, включая окружающую среду, природные элементы и натуральные материалы [10, с. 949].

Рис. 3. «Восемьдесят семь бессмертных», VIII в., тушь по шелку
Рис. 4. «Истина», XV в., шпалера из цикла «Дама и единорог», шерсть и шелк



Таписсерия как бионический объект в средовом дизайне. Таписсерия с её богатой историей и способностью привносить элементы природы в повседневную жизнь является уникальным и мощным инструментом биофильного дизайна. Использование натуральных материалов, изображение природных очертаний и форм в текстильных арт-объектах способствует прочной связи функциональной нагрузки с материальной конструкцией, что является ключевым аспектом биофильного дизайна [11, с. 22]. В последние годы современные художники в своих работах на интуитивном уровне продолжают исследовать эту взаимосвязь. Например, португальская художница Ванесса Барраган (Vanessa Barragão) разрабатывает шерстяные таписсерии, где изображены природные сцены, леса и океаны [12; 13, с. 313]. В своих работах она использует традиционные техники соединения фрагментов полотна, применяя современный абстрактный стиль, подчеркивающий своеобразие природного мира (рис. 5) [28].

В своём художественном развитии таписсерия переходила от традиционных двухмерных объектов к объемно-про-

странственным, трехмерным инсталляциям. Это хорошо видно в работах японо-американской художницы Саюри Сасаки Хеманн (Sayuri Sasaki Hemann), обратившей особое внимание на роль тактильных свойств текстур в воплощении сюжетов из жизни подводного мира. В 2016 году Хеманн представила публичный, интерактивный арт-проект под названием «Подводный полет», погружающий зрителей в сказочный подводный мир и стирающий границы между искусством и природой [29]. Инсталляция представляет собой подвешенные, струящиеся шелковые ткани различных оттенков синего и зеленого цвета, напоминающие движение воды и морской жизни. Используя свет, звук и движение, Хеманн создала захватывающий мир, выходящий за рамки ограничений традиционного



Рис. 5. Арт-объект таписсерии «Коралловый сад и океан», автор: Ванесса Барраган (Vanessa Barragão) [28]

двухмерного образа текстильного арт-объекта. Работа Хеманн заставляет зрителей задуматься о важности связи с миром природы, мощно заявляя о роли искусства в развитии биофилии (рис. 6).



Использование шёлка в материальной структуре арт-объектов таписсерии оказывает значительное влияние не только на тактильный опыт потребителей, но и создаёт кросс-модальный кинестетический эффект. Например, в своем проекте под названием «Образец» (с английского языка «Specimen») южнокорейский художник До Хо Су (Do Ho Suh) экспериментирует через реконструкцию тактильной структуры типичных бытовых предметов, представляя их в натураль-

ную величину в иллюзорно легкой форме [14, с. 5]. Каждая из разработанных моделей деликатно сшита из прозрачного шелка, создающего ощущение легкости и воздушности. Кроме того, подвешенные арт-объекты позволяют зрителю испытать ощущение парения и невесомости, что еще больше подчеркивает влияние шёлковой текстуры на восприятие кинестетического характера объектов [31]. Продуманные детали не только создают неожиданный визуальный эффект, но и обогащают тактильную связь с артефактом (рис. 7).

Текстильная инсталляция «Воздушный фонтан», разработанная американским художником Даниэлем Вурцелем (Daniel Wurtzel), является актуальным примером создания с помощью текстиля биофильного эффекта в предметно-пространственной среде. Это произведение состоит из одного куска полупрозрачной ткани, подвешенного в воздухе и окруженного вентиляторами с компьютерным управлением; легкий материал динамично и непредсказуемо движется в пространстве [15, с. 43]. Таким образом, кинетический эффект создает ощущение плавности и невесомости, привлекая внимание зри-

Рис. 6. Арт-инсталляция «Подводный полет», автор: Сатори Сасаки Хеманн (Sayuri Sasaki Hemann) [30]



Рис. 7. Арт-объекты из серии «Образцы», автор: До Хо Су (Do Ho Suh) [31]

Рис. 8. Арт-инсталляция «Воздушный фонтан», автор: Даниэль Вурцель (Daniel Wurtzel) [32]



телей и взаимодействуя с пространством. Используемые элементы — движение воздуха и света; их естественное взаимодействие с гибкой тканевой структурой создает физическую связь зрителей с объектом, выявляя один из основных аспектов биофильного дизайна [32]. Плавающие текстильные инсталляции Вурцеля демонстрируют многогранные возможности ткани, изменяя традиционное представление о таписсерии как о статичном виде искусства и доказывая, что текстиль может интегрироваться в живую биофильную среду (рис. 8).

Нери Оксман (Neri Oxman) — израильско-американский архитектор, дизайнер, изобретатель и профессор кафедры медиаискусства и наук в Медиаисследовательской лаборатории Массачусетского технологического университета (МТИ) в США. Профессор Оксман известна своими работами в области экологии, сконцентрированными на исследовании дизайн-разработок биофильных средовых структур, созданных на основе природных морфологических процессов [16, с. 587]. Например, один из ее проектов под названием «Шелковый пави-

льон» представляет собой единственную в своем роде конструкцию, построенную с помощью роя из 6 500 шелкопрядов, которым помогала роботизированная рука. Шелкопряды пряли одну шелковую нить длиной около 1,0 км, а вариации толщины шелковых листов были выверены путем исследования зависимости поведения шелкопряда от средовых условий [там же, с. 589]. Профессор Оксман считает, что такие природные процессы, как строительство коконов шелкопрядами, могут помочь в создании более устойчивой биофильной архитектуры (рис. 9).

Следует отметить, что такой натуральный текстиль, как шелк и шерсть, обладает ярко выраженными обонятельными свойствами, определяемыми его природным происхождением и процессами его изготовления. В некоторых ситуациях обонятельные характеристики подчеркивают ценность бионической структуры материала, используемого в интерьере. Но со временем они также могут приобретать и другие ароматы, например, запахи химических веществ, духов или других ароматизаторов, маскирующих или изменяющих есте-

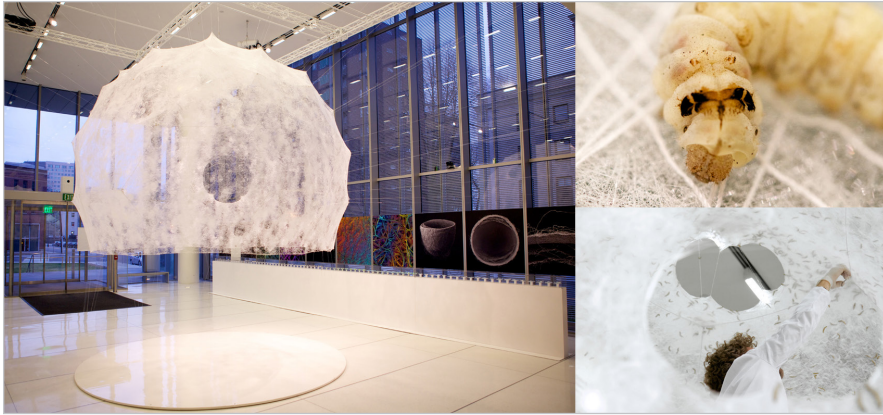


Рис. 9. «Шелковый павильон», автор: Нери Оксман (Neri Oxman) [16, с. 587]

ственный запах. Кроме того, запах натурального текстиля может со временем изменяться под воздействием света, тепла или влаги [17, с. 2]. В связи с этим искусственная ароматизация текстиля приобретает популярность как способ маскировки не желаемых натуральных запахов, также добавление определенных ольфакторных характеристик к микрофизической структуре текстильного объекта производит аналогичный эффект. Примером может служить серия

арт-инсталляций «Ароматические экраны», созданная пакистанской художницей Хиббой Сакиб (Hibba Saqib) [33]. Её работа состоит из тканевых экранов, пропитанных натуральными ароматами, призывающих зрителей изучать взаимодействие между визуальными и обонятельными характеристиками арт-объектов, исследуя собственные ощущения (рис. 10).

Технологии ароматизации текстильных объектов. Одной из основных про-



Рис. 10. Ароматические экраны, автор: Хибба Сакиб (Hibba Saqib)

блем при ароматизации текстиля является поддержание запаха в течение длительного периода под воздействием таких климатических факторов, как солнечный свет, температура или влажность [18]. Для решения этой задачи применяются методы инкапсуляции, при этом аромат помещен в защитную оболочку (микрокапсулу) для предотвращения его испарения (рис. 11). Вот примеры некоторых широко используемых методов инкапсуляции для текстильной ароматизации:

— Микрокапсулирование: этот метод предполагает заключение небольших ароматических или вкусовых ингредиентов в защитную оболочку из полимеров или других материалов. Такое покрытие помогает защитить вкус или аромат от воздействия окружающей среды и со временем предотвратить его испарение [19].

— Наноканулирование: этот метод предусматривает размещение аромата в частицах размером менее 100 нанометров. Сверхмалый размер частиц обеспечивает оптимальное соотношение площади поверхности с объемом, что способствует медленному испарению ароматических ингредиентов [20, с. 6–8].

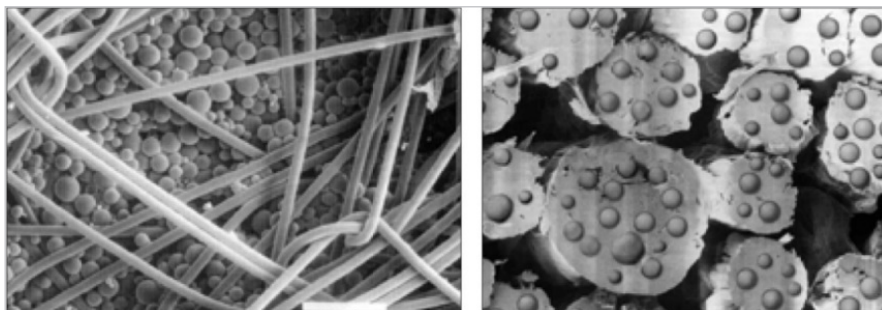
— Пленочная инкапсуляция: этот метод предполагает покрытие ткани тонкой ароматической пленкой. Покрытие по-

могает защитить аромат и поддерживать его в ткани длительное время [21, с. 22].

Важно отметить, что выбор метода инкапсуляции зависит от используемого аромата, физических характеристик текстильного объекта, а также от желаемого способа применения [20, с. 8–9]. Рассмотренные выше методы инкапсулирования не являются единственными приёмами, доступными для ароматизации текстиля. Существуют и другие методы, такие как использование жидкокристаллических полимеров или электроспиннинг [22]. Однако эти методы находятся в стадии исследования и требуют продолжительного тестирования, прежде чем их можно будет широко применять.

Помимо сохранения запаха, методы инкапсуляции могут использоваться для нормирования процесса высвобождения ароматических веществ. Например, можно регулировать толщину и состав инкапсулирующего материала для контроля скорости высвобождения аромата. Кроме того, очень важно учитывать безопасность ароматизаторов в системе GRAS (GRAS — это аббревиатура, означающая «общепризнанная безопасность») [24]. Использование ароматизаторов и химических веществ, не одобренных для применения в пищевых продуктах, может нанести вред

Рис. 11 Микрокапсулы, размещенные на поверхности ткани (слева), и наноканулы, закрепленные внутри нити (справа) [23, с. 58]



здоровью пользователя. Поэтому рекомендуется следовать рекомендациям таких международных организаций как IFRA, International Fragrance Association (Международная ассоциация по ароматическим веществам), FAO, Food and Agriculture Organisation (Продовольственная и Сельскохозяйственная Организация) и EFSA, The European Food Safety Authority (Европейский Комитет по Безопасности Пищи) [25, с. 197]. Эти организации разрабатывают кодексы, правила и критерии безопасности для производства и использования ароматизаторов, в том числе используемых для текстильной продукции. Правила охватывают различные аспекты, включая множество ароматических ингредиентов, используемых в текстиле. Эти институции устанавливают ограничения на определенные ингредиенты и определяют требования к маркировке текстильных ароматизаторов.

Заключение. Следует отметить, что текстильное искусство является уникальным и мощным инструментом мультисенсорного дизайна. Благодаря своей способности органично объединять кинетические особенности, разнообразные фактуры тканей, визуальные элементы или даже ароматы — искусство таписсерии может усилить естественную эмоциональную связь между человеком и предметно-пространственной средой. Такие свойства текстильных материалов, как легкий вес, гибкость и пластич-

ность делают их идеальным средством для использования в пространственных инсталляциях. Они также хорошо адаптируются и могут многократно изменяться в соответствии с различными требованиями дизайна.

С точки зрения кинетических эффектов текстильные инсталляции легко поддаются трансформации под воздействием окружающей среды: реагируют на ветер, падающий свет и движение других объектов. Это сочетание свойств текстиля формирует у наблюдателя полноценный сенсорный опыт. Интеграция запахов в текстильные инсталляции — еще один пример мультисенсорного потенциала текстиля. Благодаря использованию таких технологий ароматизации, как инкапсуляция, запахи могут быть контролируемым образом и безопасно добавлены в текстиль, что еще больше усиливает эстетическую ценность артефакта и делает его активным элементом для использования в общественных интерьерах.

Благодаря применению гибких натуральных свойств таписсерии её объекты можно размещать в искусственной среде, добиваясь эффекта биофилии, что создаст органичное чувство спокойствия, комфорта и благополучия. Таким образом таписсерии как мультисенсорные арт-объекты могут создавать более устойчивую и ориентированную на человека жизненную среду.

Список использованных источников:

1. Lahtinen R., Groth C., Palmer R. Haptic Art Experiences Described as Vocals, Sounds and Written Words by Deafblind // *Research in Arts and Education*, No. 3. — 2018. — pp. 150–72.
2. Kalisch T., Kattenstroth JC., Kowalewski R., Tegenthoff M., Dinse HR. Cognitive and

tactile factors affecting human haptic performance in later life // *PLoS One*, Vol. 7, Issue 1. — 2012. — P. 11.

3. Okamoto S., Nagano H., Yamada Y. Psychophysical dimensions of tactile perception of textures // *IEEE Transactions on Haptics*. — 2012. — pp. 81–93.

4. Foutakis P. The Lord and the Allegories of The Lady with the Unicorn // *International Journal of Art and Art History*, Vol. 8, No. 2. — 2020. — pp. 40–53.

5. Уваров В.Д., Воякина А.С. Таписсерия в общественных интерьерах на примере российских мастеров // *Вестник славянских культур*. — 2019. — С. 331–40.

6. Уваров В.Д. Развитие нетрадиционных форм художественного выражения в текстиле // *Бизнес и дизайн ревю*. — 2016. — С. 331–40.

7. Митрофанова Н.Ю. Текстильная скульптура. Новые возможности «старого» материала // *Новое искусствознание. История, теория и философия искусства*. — 2019. — pp. 80–6.

8. Kellert S., Calabrese E. The practice of biophilic design // London: Terrapin Bright LLC. — 2015. — pp. 21–46.

9. Ryan CO., Browning WD., Clancy JO., Andrews SL., Kallianpurkar NB. Biophilic design patterns: emerging nature-based parameters for health and well-being in the built environment // *ArchNet-IJAR: International Journal of Architectural Research*. — 2014. — pp. 62–76.

10. Gillis K., Gatersleben B. A review of psychological literature on the health and wellbeing benefits of biophilic design // *Buildings*. — 2015. — pp. 948–63.

11. Joye Y. Biophilic design aesthetics in art and design education // *Journal of Aesthetic Education*. — 2011. — pp. 17–35.

12. Barragão VA. *Lã Artesanal: Desenvolvimento de Uma Coleção de Fios Portugueses Ecológicos* (Doctoral dissertation, Universidade de Lisboa (Portugal)).

13. Perdigão T.O. *mar de Peniche na obra de Ida Guilherme 1* // *Imaginários do Mar* — volume 3. — 2022. — P. 295.

14. Caruso HY. The Art of Do Ho Suh: Traversing Two Cultures // *International Journal of Multicultural Education*, Vol. 10, No. 1. — 2008. — P.6.

15. Živilė L. *Optinės bei kinetinės raiškos būdai tekstilės mene*. PhD diss. // *Vilniaus dailės akademija*. — 2016.

16. Oxman N., Laucks J., Kayser M., Uribe CD., Duro-Royo J. Biological Computation for Digital Design and Fabrication // *InComputation and Performance— Proceedings of the 31st eCAADe Conference*, Vol. 1. — 2013. — pp. 585–94.

17. West AJ., Carroll KE. A critical review of aroma therapeutic applications for textiles // *Journal of Textile and Apparel, Technology and Management*, Vol. 9, Issue 1. — 2014. — P.9.

18. Liu Y., Tovia F, Balasubramian K., Pierce Jr JD., Dugan J. Scent infused textiles to enhance consumer experiences // *Journal of Industrial Textiles*. — 2008. — pp. 263–74.

19. SK C., Wane PP. Use of microencapsulation in textiles // *Indian Journal of Engineering*. — 2013. — pp. 37–4.

20. Perinelli DR., Palmieri GF., Cespi M., Bonacucina G. Encapsulation of flavours and fragrances into polymeric capsules and cyclodextrins inclusion complexes: An update // *Molecules*. — 2020. — P. 33.

21. Carvalho IT., Estevinho BN., Santos L. Application of microencapsulated essential oils in cosmetic and personal healthcare products – a review // International journal of cosmetic science. – 2016. – pp. 109–19.

22. Ye L., Li Z., Niu R., Zhou Z., Shen Y., Jiang L. All-aqueous direct deposition of fragrance-loaded nanoparticles onto fabric surfaces by electrospraying // Acs Applied Polymer Materials. – 2019. – pp. 2590–6.

23. Nelson G. Microencapsulation in textile finishing // Review of Progress in Coloration and related Topics. – 2001. – pp. 57–64.

24. Burdock GA., Carabin IG. Generally recognized as safe (GRAS): history and description // Toxicology letters. – 2004. – pp. 3–18.

25. Dixit SI. The Flavour and Fragrance Industry Today – A Perspective. CHEMICAL WEEKLY-BOMBAY. – 2006. – pp. 193–7

Электронные ресурсы

26. Jarry M. Tapestry // Encyclopedia Britannica.: Свободный доступ. URL: <https://www.britannica.com/art/tapestry>. (Дата обращения: 13. 02. 2023).

27. Smithsonian's National Museum of Asian Art. Tang dynasty (618–907), an introduction // khanacademy.org. Open access, URL:

<https://www.khanacademy.org/humanities/art-asia/imperial-china/tang-dynasty/a/tang-dynasty-618907-an-introduction> (Дата обращения: 14. 02. 2023).

28. Taggart E. Artist Uses Recycled Textile Waste to Handcraft Ocean-Inspired Rugs and Tapestries // mymodernmet.com. Open access, URL: <https://mymodernmet.com/ocean-inspired-textile-art-vanessa-barragao/>

(Дата обращения: 15. 02. 2023).

29. Paluch A. Urban Aquarium by Sayuri Sasaki Hemann [Электронный ресурс] // Art & Science Journal. Open access, URL:

<https://www.artandsciencejournal.com/post/72795727761/urban-aquarium-by-sayuri-sasaki-hemann-aquariums> (Дата обращения: 15. 02. 2023).

30. Hosmer K. Spectacular Floating Jellyfish Aquarium at Portland Airport / MY MODERN MET. Open access: <https://honestlywtf.com/art/underwater-flight/> (Дата обращения: 16. 02. 2023).

31. Hill J. Do Ho Suh in Austin // world-architects.com, 29. July 2014. Open access: <https://www.world-architects.com/en/architecture-news/found/do-ho-suh-in-austin> (Дата обращения: 16. 02. 2023).

32. Air fountain — Daniel Wurtzel // artlecture.com. Open access: <https://artlecture.com/article/2955/> (Дата обращения: 16. 02. 2023).

33. Frankfurt M. New & Next university competition goes global // innovationintextiles.com. Open access: <https://www.innovationintextiles.com/new-next-university-competition-goes-global/> (Дата обращения: 16. 02. 2023).

Нунех А., аспирант, ФГБОУ ВО «РГУ им. А.Н. Косыгина»
Nouneh A., postgraduate student, FSBEI of HE «RSU named after A.N. Kosygin»
Научный руководитель: Назаров Ю.В., д-р искусствоведения, профессор,
профессор кафедры «Дизайн среды», ФГБОУ ВО «РГУ им. А.Н. Косыгина»
Scientific supervisor: Dr. Nazarov Y.V., PhD in Art Studies, Professor of the "Environment
Design" department, FSBEI of HE "RSU named after A.N. Kosygin"

ВИРТУАЛЬНАЯ ДИЗАЙН-СТУДИЯ: НОВАЯ ДИЗАЙНЕРСКАЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ СРЕДА

VIRTUAL DESIGN STUDIO: A NEW DESIGN EDUCATIONAL ENVIRONMENT

Аннотация: Данная статья рассматривает роль виртуальных дизайн-студий в образовательной практике в области дизайна и архитектуры. Материал, собранный на примере ограничительных мероприятий в период пандемии COVID-19, показывает, как новая образовательная среда преодолевает ограничения традиционных методов обучения.

В статье рассматриваются особенности виртуальных дизайн-студий, сопоставляются их преимущества и ограничения, а также оценивается потенциал для развития образовательных технологий в данной области. В заключении публикации подчеркивается, что виртуальные дизайн-студии могут обеспечить учащимся новые возможности для развития творческих и деловых навыков, а также помогут организовать сотрудничество с другими специалистами в области дизайна.

Ключевые слова: архитектура, педагогика, технологии дизайн-образования, виртуальная дизайн-студия, образовательная среда, традиционные методы обучения.

Abstract: This article examines the role of virtual design studios in educational practice in design and architecture. The material, gathered from the example of restrictive measures during the COVID-19 pandemic, shows how the new educational environment overcomes the limitations of traditional teaching methods. The article examines the features of virtual design studios, compares their advantages and limitations, and evaluates the potential for the development of educational technology in this field. The article concludes by emphasizing that virtual design studios can provide students with new opportunities to develop creative and work skills, as well as help organize collaboration with other professionals in the field of design.

Keywords: architecture, pedagogy, design-education technologies, virtual design studio, educational environment, traditional teaching methods.

Введение. Обучение в дизайн-студии традиционно базировалось на непосредственном контакте между преподавателями и студентами, где каждый обучающийся получал персонафици-

рованное образование в различных областях художественного проектирования, включая архитектуру, дизайн интерьеров, дизайн костюма, графический дизайн и т. д. Многие препода-

ватели в области дизайна не принимают онлайн-обучение и предпочитают традиционные методы преподавания.

Онлайн-обучение получило широкое распространение в художественных школах, творческих и образовательных организациях с конца марта 2020 года в качестве ответа на ограничения, вызванные пандемией COVID-19. Ранее использование интернета в качестве учебной платформы для преподавания курсов искусства и дизайна было сравнительно редким явлением. Обучение дизайну интерьера как правило связано с продолжительным групповым разбором ошибок и индивидуальными консультациями, а также работой с материалами и созданием физических моделей [1, с. 8–9]. В связи с этим возникла необходимость переосмысления процесса обучения дизайну, так как традиционные педагогические методы стали недоступными.

В результате возникшей ситуации необходимо было пересмотреть процесс преподавания и внести изменения в учебную программу дизайн-студий для эффективной подготовки архитекторов и других профессионалов в области художественного проектирования. Дистанционное обучение может помочь превратить студию дизайна в новое учебное пространство, сокращающее существующий разрыв между академическим сообществом и профессиональной практикой.

Особенности и проблематика работы дизайн-студии в образовательной системе. В сфере архитектуры и дизайна интерьера широко используется подход, известный как работа в дизайн-студии. Термин «дизайн-студия» подразумевает как методическую модель, так и среду для обучения и педагогической деятельности.

Студийная модель обучения в области архитектуры и дизайна отличается от традиционной учебной модели, поскольку основана на ученичестве. Она представляет собой как социальную, так и материальную среду, где студенты могут работать совместно в течение всего периода обучения в области архитектуры и дизайна связаны с двумя художественными направлениями: с *Beaux-Arts* (изящными искусствами) и с *Баухаузом* (*Bauhaus*) начала XX века [2, с. 60–61]. Современные принципы обучения в дизайн-студии предусматривают сочетание науки с искусством, при этом используются методологии, объединяющие лекционные курсы (теорию) и семинары (практику). Студийное обучение отличается от типичных аудиторных занятий, поскольку представляет собой активную рабочую площадку, где студенты занимаются интеллектуальной и социальной деятельностью, переходя от аналитического и синтетического подходов к созданию оценочных моделей по различным стадиям художественной деятельности. Соответственно с этим, студийный подход к обучению в области дизайна десятилетиями был образцом профессиональной педагогики. Эта концепция была впервые сформулирована Ли Шульманом (*Lee S. Shulman*) как «тип обучения, организующий фундаментальные способы подготовки будущих практиков для новых профессий»; с этого времени данная педагогическая форма стала всемирной доктриной дизайн-образования [3, с. 52–54]. В соответствии с данным определением, дизайн-студия — это реальная обучающая модель, воспроизводящая профессиональную ситуацию в академическом контексте. Она используется с целью обучения

студентов посредством вживания в различные роли: архитектора, заказчика, строителя, инженера, пользователя и для моделирования реальных ситуаций: разработки проектной документации, создания сайта, формирования бюджета, проектирования методов строительства. При этом практические навыки и эмпирические знания чрезвычайно необходимы для профессиональной работы будущих специалистов [там же, с. 56].

В дизайн-студии процессы обучения происходят в ходе разработки студентами нескольких проектных этапов: определение проблемы, сбор информации, создание эскизов, разработка проектных решений, обсуждение результатов работы с преподавателями и коллегами, промежуточные размышления и, наконец, презентация проекта для критической оценки комиссией. В ходе прохождения этих этапов студенты получают исчерпывающее представление о сложности проекта (от его концепции до его финальной презентации) и приобретают определённые профессиональные знания [2, с. 4]. В то же время дизайн-студия является конструктивным учебным пространством, способствующим активной интерпретации студентами задач и экспериментов в целях расширения индивидуального опыта. Теоретические концепции исследуются и осознаются путем включения в практический контекст, являющийся «дизайн-проектом» (Project-Based Learning). При этом решение задач и анализ ситуаций являются частью процесса проектирования. Кроме того, дизайн-студия является местом для развития навыков коллективной работы с помощью собеседования, общения, совместного исследования проектных задач и принятия решений

[там же, с. 169]. Процессы преподавания и обучения протекают в физическом пространстве, в непосредственном контакте между преподавателем и студентами. В связи с этим дизайн-студии обладают характеристиками, напрямую влияющими на подготовку студентов как профессионалов.

К ним относятся:

1. Учебная деятельность обучающихся происходит вне реальной профессиональной среды.

Дизайн-студия обычно воспринимается как структура, ориентированная на решение гипотетических задач, возникающих на предполагаемых средовых или архитектурных объектах, а не кейсовых задач реальных материальных объектов. Кроме того, исключается роль, которую другие участники (клиенты, пользователи и профессионалы) могут играть в процессе дизайн-проектирования. В большинстве проектов, разрабатываемых студентами в дизайн-студии, клиент или пользователь — это просто вымышленный персонаж, описанный в программе, или случайный участник. Традиционно дизайн-студия не устанавливает прямой связи с профессиональной практикой, поскольку студенты проводят большую часть учебного времени, взаимодействуя только с другими обучающимися и преподавателями в аудитории. Данный порядок создает информационный пробел в эмпирическом знании, которое может быть доступно только при открытой и совместной работе в процессе проектирования [4, с. 34].

2. Обучение студентов ограничено физической средой.

В дизайн-студии студенты обучаются согласно принципу «лицом к лицу». При этом дизайн-студия становится об-

разовательным общественным центром для студентов, поскольку вся учебная деятельность организована вокруг локального физического пространства. Таким образом, отношения, устанавливаемые студентами с внешним миром (университеты, архитектурные бюро и профессиональные дизайн-студии), носят второстепенный характер. Поэтому студенты проводят все свое время, общаясь друг с другом в течение 4–6 лет, в одних и тех же аудиториях и в одном и том же вузе [5, с. 9].

3. Процесс проектирования в основном протекает индивидуально.

В дизайн-студии индивидуальная работа имеет приоритет над коллективной работой, поскольку взаимодействие между студентами и педагогами сводится к определенным формам в виде групповых семинаров. В своей книге «Дизайн для реального мира: экология человека и социальные изменения» американский дизайнер, профессор Виктор Папанек (Victor Papanek) подчеркивает, что творческая индивидуальность в проектной деятельности исходит из профессиональной практики, где дизайнеры и архитекторы внушают студентам, что они настоящие художники. Следовательно, такая позиция формирует конкурентную рабочую среду, содержащую недостаток, снижающий уровень сотрудничества и доверия между учащимися и подразумевающий чрезмерный интерес к вниманию со стороны учителя. Процесс развития идеи также становится индивидуальным, и незнание правильного ответа является скорее свидетельством неудачи, чем возможностью для творчества [6, с. 286].

4. Влияние преподавателя на учеников ограничивает их обучение.

Преподаватели часто склонны навязывать ученикам свои предпочтения, а не поддерживать их самостоятельное развитие. В своей статье «Дизайн и педагогическая студия» профессор архитектурной педагогики из США Томас А. Даттон (Thomas A. Dutton) утверждал, что учителя склонны говорить таким образом (часто неосознанно), подчёркивая свою власть, а студенты ориентируются на то, что одобряется. Традиционная форма передачи знаний от учителя к ученикам ограничивает взаимный диалог, исключает активные вопросы, тем самым снижается уверенность студентов в индивидуальных навыках и в умении выражать свои мысли. Эта ситуация заставляет студентов преимущественно молчать в присутствии учителя, по-видимому, владеющего определенными шаблонными ответами. В данных обстоятельствах диалог между учителем и учеником затруднён, поскольку степень понимания между двумя сторонами снижается и становится неоднозначной. Решение этой задачи во многом зависит от стремления ученика и учителя к сближению посредством диалога и взаимных размышлений [7, с. 18].

Виртуальная реальность как образовательная среда студентов-дизайнеров. В настоящее время в академических кругах существует консенсус в отношении адаптации действующих образовательных моделей к преобразованиям, происходящим в профессиональной сфере. Дистанционное обучение, педагогической моделью которого является дизайн-студии, постулируется как наиболее подходящая для обновления концепций форма, оно радикально трансформируется

в новое, организованное учебное пространство, где устанавливается прямая связь с профессиональной реальностью, где поощряется более активное участие, где устанавливается синергия с различными партнерами внутри и за пределами учебного заведения, где поощряются цифровые технологии.

Понятие «виртуальная дизайн-студия» не является чем-то новым. Оно используется с середины 1990-х годов, что связано развитием и ростом популярности и доступности вычислительной техники и цифровых технологий. Университет штата Иллинойс в США (University of Illinois) широко известен как пионер в разработке образовательных онлайн-платформ еще с 1960-х годов. В частности, университет разработал систему под названием PLATO (Programmed Logic for Automated Teaching Operations), ставшую одной из первых компьютерных образовательных систем, и первой, предлагавшей онлайн-курсы. Понятие «виртуальная дизайн-студия» предшествовало современному интернету, благодаря ему родились многие концепции, имеющие ключевое значение для сегодняшнего онлайн-взаимодействия, среди них чаты и онлайн-лекции [8, с. 45].

Виртуальную дизайн-студию можно рассматривать как сетевую структуру, освобожденную от пространственно-временных ограничений. В такой студии студенты из топографически разделенных учебных заведений работают сообща, используя компьютерную среду, как если бы они были частью одной дизайн-студии в одном физическом пространстве. Таким образом, каждый участник образовательного процесса имеет мгновенный свободный доступ

к разрабатываемым проектам других участников. Виртуальная дизайн-студия способствует разработке совместных и удаленных проектов с использованием различных методов творческого мышления: мозгового штурма и моделирования с помощью программ компьютерной графики и с помощью синхронизированной онлайн связи. Эти инструменты позволяют учащимся лучше понимать новые способы совместной работы в дистанционном формате и содействуют интеграции цифровых инструментов в процесс проектирования. Данный тип образовательной среды помогает учащимся и педагогам взаимодействовать с другими партнерами независимо от места и времени, создавать рабочие группы и виртуально участвовать в разработке проекта с использованием цифровых технологий [9, с. 260].

Термин «виртуальная реальность» был введен американским технологом Джароном Ланье (Jaron Lanier) в 1980-х годах и позже описан как интерактивное цифровое моделирование, реагирующее на положение и действия пользователя. Эта форма трехмерной погруженности рассматривается как обновление традиционных представлений о компьютерной графике. В настоящее время технология виртуальной реальности (VR) хорошо известна в проектно-художественной практике и используется в различных отраслях дизайна. Она позволяет проектировщику управлять моделями, разработанными в цифровой среде, для их мгновенной проработки и презентации в максимально реалистических условиях. Благодаря этим особенностям, технология VR широко используется в предметном дизайне, автомобильном и аэрокосмическом ди-

зайне, в медицине, а также в областях технического обслуживания и ремонта [10, с. 28].

В современной дизайнерской практике примером может служить платформа Autodesk Revit, широко используемая в области архитектуры и средового дизайна. Revit — это программное обеспечение для информационного моделирования процесса строительства (BIM), часто используемое в сочетании с технологией виртуальной реальности (VR) для улучшения процесса проектирования. Одним из способов совместного использования Revit и VR является экспорт трехмерных моделей Revit в такое приложение VR, как Unity или Unreal Engine. Это позволяет дизайнерам и клиентам совершить прогулку по зданию в виртуальной среде, увидеть проект в полном масштабе и получить полное представление о пространстве и планировке. Еще одним способом совместного использования Revit и VR является использование инструментов VR в самом Revit. Например, Autodesk предлагает плагин (VR) для Revit, позволяющий пользователям получать VR-опыт непосредственно в программе. Это помогает дизайнерам принимать проектные решения в реальном времени, погружаясь в виртуальную среду, что может быть особенно полезно для выявления недостатков или для определения возможностей улучшения проекта [11, с. 4–5].

Использование Revit в сочетании с технологией VR может значительно улучшить процесс проектирования, позволяя дизайнерам создавать более захватывающие и интерактивные проектные решения. Это также позволяет улучшить коммуникацию и сотрудничество между дизайнерами и клиентами,

поскольку обе стороны могут ощутить качество дизайна в более осязаемой форме. По мере дальнейшего развития технологий можно ожидать появления еще большего количества инновационных платформ, расширяющих возможности их включения в образовательные системы средового дизайна.

Применение виртуальной дизайн-студии для оптимизации условий дистанционного дизайнерского обучения. Использование виртуальной реальности в педагогике восходит к 1990-м годам. С тех пор известно множество прецедентов, когда архитектурные школы включали виртуальную реальность в учебную программу курсов дизайна. Этот процесс сформировал понимание как самой структуры, так и конструктивных систем, помог освоить удаленное сотрудничество и групповую работу, а также содействовал созданию индивидуальных сформулированных платформ для проектирования. Одним из ярких примеров применения виртуальной дизайн-студии является платформа MIT Media Lab, разработанная Массачусетским технологическим институтом в США (MIT). Эта платформа позволяет студентам удаленно работать в сотрудничестве над дизайн-проектами, используя программное обеспечение для 3D-моделирования в режиме видеоконференции. Платформа используется в нескольких курсах дизайна, включая архитектуру, городской дизайн и ландшафтную архитектуру. Данная технология стала инструментом, используемым для улучшения навыков дизайна и для презентации проектных разработок. Платформа MIT Media Lab продемонстрировала потенциал виртуальной дизайн-студии,

облегчающий удаленное сотрудничество и повышающий качество обучения студентов-дизайнеров [12, с. 2].

В средовой модели «виртуальной дизайн-студии» задачи преподавателей и учеников обретают новые качества. Это потому, что обучение студентов зависит не столько от диалога между двумя сторонами, сколько от методов и ресурсов, используемых в учебной деятельности. Роль учителей как трансляторов знаний (в традиционной форме дизайн-студии) отходит на второй план, поскольку их основная задача теперь заключается в ускорении процесса обучения в виртуальной среде. С другой стороны, студенты могут принимать более активное участие в учебном процессе, это важно для навыка самостоятельного управления обучением, для умения использовать правильную информацию, необходимую для достижения целей и планирования личного учебного времени.

В то время как виртуальная реальность как педагогический инструмент обладает огромным потенциалом, ее интеграция в образовательную сферу порой сталкивается с определенными трудностями. Одной из наиболее значимых проблем является высокая стоимость технологии VR. Оборудование и программное обеспечение VR не дешевы, поэтому учебным заведениям порой трудно инвестировать в эти ресурсы. Другой проблемой является вероятность проявления у пользователей каких-либо отрицательных реакций. Некоторые люди могут испытывать тошноту или головокружение при использовании технологии VR, что может негативно отразиться на учебном процессе. Преподаватели должны быть подготовлены

к распознаванию и реагированию на эти ситуации, чтобы все студенты могли полноценно пользоваться виртуальной учебной средой. Кроме того, включение VR в педагогику требует от преподавателей адаптации принятых методов обучения к новой технологии. Преподаватели должны быть знакомы с техническими инструментами и компьютерными программами, необходимыми для использования VR, они должны уметь создавать рабочие планы занятий, эффективно применяющих новые ресурсы, что требует от педагогов значительных усилий и затрат времени. Еще одной проблемой является надежное подключение к Интернету и наличие высококлассного компьютерного оборудования для поддержки VR-приложений. Несоблюдение этих требований может создать препятствия для студентов, не имеющих доступа к этим ресурсам [13, с. 100–109].

Несмотря на указанные проблемы, многие учебные заведения находят способы внедрить VR в свою образовательную систему. Например, архитектурная школа Университета Южной Калифорнии в США создала лабораторию смешанной реальности (Mixed Reality Lab), позволяющую студентам разрабатывать виртуальные дизайн-проекты. Лаборатория оснащена высококлассным оборудованием и программным обеспечением технологий виртуальной реальности (VR) и дополненной реальности (AR), используемым в качестве учебных пособий для студентов-архитекторов [14, 15]. Другим примером является применение виртуальной реальности (VR) в Университете штата Техас в Остине (The University of Texas at Austin) в США, где виртуальная дизайн-студия была использована в курсе средового дизайна.

В рамках учебных проектов студенты создавали виртуальные модели своих дизайн-разработок, которые затем рассматривались и обсуждались сокурсниками и преподавателями в виртуальной среде. Использование VDS позволило сделать процесс обучения более инклюзивным и увлекательным, так как студенты смогли в виртуальной среде изучить и прочувствовать свои проекты ещё до их реализации [16].

Заключение. Итак, виртуальная среда используется как платформа для работы и общения. Это способствует синергии, приводящей к интеграции образовательной системы, базирующейся на обмене опытом, идеями, данными и документами. VDS можно использовать для удаленного взаимодействия между проектными группами, что позволяет создавать универсальную образовательную среду. Кроме того, VDS позволяет студентам изучать и тестировать проекты в виртуальной среде до их внедрения и реализации. Также

нельзя не отметить, что активизация VDS в образовательной системе способствует развитию таких важных технических навыков, как владение специализированным программным и аппаратным обеспечением, используемым в области дизайна. Таким образом, в отличие от традиционной дизайн-студии, где информация регулируется индивидуально, виртуальная дизайн-студия становится насыщенным пространством для обучения, что гарантирует интеграцию теоретических и эмпирических знаний. Более того, виртуальная дизайн-студия одновременно дает студентам возможность сотрудничать с учащимися из зарубежных ВУЗов. Для студентов это уникальный опыт, позволяющий осваивать новые методы разработки архитектурных и дизайнерских проектов, созданные в других учебных заведениях, и развить в процессе обмена профессиональным дизайнерским опытом личные коммуникативные навыки.

Список использованных источников:

1. Whitmarsh O. Environmental Education: An Active Pedagogy to Integrate Environmentalism, Engagement, and Equity // Proceedings of GREAT Day 2021, No. 1. — 2021. — P.15
2. Lueth, P.L.O. The architectural design studio as a learning environment: a qualitative exploration of architecture design student learning experiences in design studios from first-through fourth-year // Iowa State University. — 2008.
3. Shulman L.S. Signature pedagogies in the professions // Daedalus. — 2005. — pp. 52–9.
4. Maturana B.C. Where is the “problem” in design studio: Purpose and significance of the design task // Archnet-IJAR: International Journal of Architectural Research. — 2014. — P. 32.
5. Force A.S., Koch A., Schwennsen K., Dutton T.A., Smith D. The Redesign of Studio Culture: A Report of the AIAS Studio Culture Task Force // American Institute of Architecture Students. — 2002.
6. Papanek V., Lazarus E.L. Design for the Real World: Human Ecology and Social

Change Ed. 2. // Thames & Hudson. London. 2006. P.394

7. Dutton T.A. Design and studio pedagogy // Journal of architectural education. — 1987. — pp. 16–25.

8. Ronghuai H, Spector JM, Junfeng Y. Educational Technology: A Primer for the 21st Century // Springer Nature Singapore Pte Ltd. — 2019. — P.248

9. Maher ML., Simoff SJ. Variations on the virtual design studio // Proceedings of fourth international workshop on CSCW in design. France: Universite de Technologie de Compiegne. — 1999. — pp. 159–165

10. Etheredge, C.E., Kunst, E.E. and Sanders, A.J.B., 2013. Harnessing the GPU for real-time haptic tissue simulation // Journal of Computer Graphics Techniques. — 2013. — pp. 28–54.

11. Johansson M, Roupé M, Viklund Tallgren M. From BIM to VR-Integrating immersive visualizations in the current design process // InFusion-Proceedings of the 32nd eCAADe Conference, Vol. 2., (eCAADe 2014). — 2014. — pp. 261–269.

12. Kolarevic B, Schmitt G, Hirschberg U, Kurmann D, Johnson B. Virtual design studio: Multiplying time // InECAADE'98 Conference. — 1998. — P. 8.

13. Kavanagh S., Luxton-Reilly A., Wuensche B., Plimmer B. A systematic review of Virtual Reality in education // Themes in Science and Technology Education. — 2017. — pp. 85–119.

14. Suma EA, Krum DM, Richmond T, Bolas M. The MxR Lab at the USC Institute for Creative Technologies.

15. Mixed Reality Lab. Свободный доступ. URL: <https://ict.usc.edu/research/labs-groups/mixed-reality-lab/> (Дата обращения: 13. 02. 2023)

16. The University of Texas at Austin. Свободный доступ. URL: <https://designcreativetech.utexas.edu/bachelor-science-arts-and-entertainment-technologies> (Дата обращения: 13. 02. 2023)

Петрухина О.В., доцент кафедры анимации и медиадизайна Санкт-Петербургской государственной художественно-промышленной академии им. А.Л. Штиглица.
Petrukhina O.V., Associate Professor at the Department of Animation and Media Design, St. Petersburg State Academy of Art and Industry named after A.L. Stieglitz. A.L. Stieglitz St. Petersburg State Academy of Art and Industry.

ЗНАЧЕНИЕ ТЕКСТА И ЕГО ПРОИЗВОДНЫХ ПРИ СОЗДАНИИ ЭФФЕКТИВНОЙ АНИМАЦИИ

THE IMPORTANCE OF TEXT AND ITS DERIVATIVES IN CREATING EFFECTIVE ANIMATION

Аннотация: В работе рассматриваются основные служебные функции продуктов (роликов, анимационных вставок и пр.), созданных средствами анимационного дизайна. Описывается роль текста при создании динамического произведения и виды прикладной анимации, в которых такой текст используется. Приводятся примеры соответствующего контента.

Ключевые слова: прикладная анимация, анимационный дизайн, текст в анимации, динамический шрифт, типографика.

Abstract: The paper examines the main service functions of products (clips, animated inserts, etc.) created by means of animation design. The paper describes the role of text in creating a dynamic product and the types of applied animation that use such text. Examples of relevant content are given.
Keywords: applied animation, animated design, text in animation, dynamic font, typography.

Перед прикладной анимацией (анимационным дизайном) стоит множество задач, которые видоизменяются и корректируются в зависимости от задач, в рамках которых создается то или иное динамическое произведение. От объектов прикладной анимации требуется наглядное представление зрителю определенной информации о продукте — нужно подчеркнуть и выявить его функционал. Прикладная анимация объединяет в себе набор выразительных визуальных и аудиальных средств: шрифтовые

элементы, графические изображения, музыка и спецэффекты. На стыке множества компонент и условий рождается динамический образ, в котором текст не только доносит информацию, но становится значимым элементом дизайна.

Задачи, которые ставятся перед различными видами прикладной анимации, могут варьироваться в зависимости от области и жанра, но в целом они имеют много схожих позиций.

Перечислим их.

1. Привлечение внимания зрителя.

Эта задача важна для любого жанра

прикладной анимации, поскольку без привлечения внимания зрителя нет смысла создавать анимацию.

2. Коммуникативная функция. Прикладная анимация может использоваться для объяснения сложных концепций или процессов, что может быть полезно для обучения или использования в производственных целях. Задача прикладной анимации — передать информацию максимально понятно и доступно.

3. Создание эмоциональной связи с зрителем. Анимация может вызывать разные эмоции у зрителя — от смеха до грусти, от удивления до восторга. Задача прикладной анимации — использовать эти эмоции для установления связи со своей целевой аудиторией. Для этих же целей могут быть использованы интерактивные элементы, которые могут взаимодействовать и выстраивать дополнительную коммуникацию со зрителем, одновременно способствуя улучшению его опыта.

4. Улучшение визуальной привлекательности продукта или услуги. Прикладная анимация может использоваться для улучшения визуального облика продукта или услуги, что может привести к увеличению продаж или привлечению новых клиентов.

В целом, задачи прикладной анимации связаны с ее способностью привлекать внимание, передавать информацию и вызывать эмоции у зрителя, а также с ее возможностью улучшить визуальный облик продукта или услуги и упростить сложные процессы. Во всех перечисленных областях и ситуациях наиболее значимую роль выполняет текст.

Текст как элемент человеческой коммуникации состоит не только из букв, но является квинтэссенцией заложен-

ного в него образа и смысла. Текст выполняет задачу обеспечения передачи информационного сообщения по определенному каналу: вербальному, визуальному, вербально-визуальному, аудиовизуальному и регулируется набором синтаксических, семантических и прагматических правил.

Текст является значимой частью анимационного проекта: он задает настроение, характер, ритм и прием, в соответствие с которыми буквы, слова и их производные появляются на экране. Анимационная графика визуализирует текст (посредством персонажей, локаций, явных и скрытых смыслов) — интерпретирует и декорирует литературное произведение, трансформирует переход от письменной коммуникации к эстетической выразительности образа, создает эмоциональную основу для восприятия авторского текста. При визуализации текста посредством анимации, вне зависимости от жанра анимации или ее функции, используются множество как литературных, так и художественных средств выразительности, среди которых стоит упомянуть как литературные, так и композиционно-графические приемы — персонификацию, метафору, гиперболу, сравнение, цвет, тон, контраст, нюанс и многое другое. Прямыми и непосредственными производными текста являются шрифтовые типографические элементы.

Рассматривая роль текста при создании динамических произведений, следует выделить несколько наиболее характерных видов его представления и использования: закадровый (озвучиваемый) текст, визуализируемый художественный текст, служебный текст. Остановимся на каждом из них подробнее.

1. Закадровый текст. Передаваемый через повествование, он подчеркивает и раскрывает дополнительный смысл динамического произведения. В художественной или прикладной анимации закадровый текст помогает раскрыть сюжет, характеры персонажей, создать атмосферу. Он также может использоваться для раскрытия нюансов повествования или для объяснения событий или переживаний персонажей.

2. Художественный (визуализируемый) текст. Он используется для передачи диалога персонажей, в качестве подстрочника с комментариями или шутками, для передачи информации о персонажах, их личности и отношениях, а также другими способами, которые считаются важными для поддержания интереса аудитории. Отдельно здесь необходимо упомянуть динамическую типографику, где художественная и информационная ценность шрифта возрастает многократно.

3. Служебный текст. К данному типу можно отнести вступительные и конечные титры и тому подобные служебные элементы, которые являются неотъемлемой частью анимационного произведения.

Понимание роли текста помогает создателям анимационных как авторских, так и рекламных произведений лучше структурировать работу и сделать свои творения максимально выразительными.

Подробнее рассмотрим основные виды анимации (авторской и прикладной), в которых используется текст и его производные.

1. В художественной анимации текст и его различные компоненты чаще всего используются в качестве закадрового сопровождения, при передаче диалогов, в качестве подстрочника.

2. В прикладной (информационной или рекламной) анимации текст и составляющие его элементы может быть использован в обучающем видео (дает зрителям дополнительную информацию о предмете обучения); при создании промо-роликов (используется, чтобы заинтересовать зрителей и показать им, почему продукт или услуга являются уникальными и полезными, передать информацию о продукте, услуге или компании); для привлечения потенциальных клиентов к сайту или странице. Производными текста в прикладной анимации являются слоганы, хэштеги и логотипы. Во всех перечисленных случаях текст может быть как визуализирован в кадре, так и передаваться закадровым голосом.

Таким образом, текст и его производные имеют ключевое значение во всех областях анимации и помогают передать информацию, улучшить понимание и создать яркий и запоминающийся контент для зрителей.

Шрифт и типографика являются важнейшими элементами для создания эффективных и выразительных продуктов в прикладной и художественной анимации. Шрифт позволяет улучшить понимание информации, сделав её более удобочитаемой и привлекательной для восприятия, передать настроение, стиль, а также подчеркнуть важность определенного момента внутри повествования. Типографика позволяет организовать информацию на странице, создав логичную структуру и ориентацию. В рекламной коммуникации правильно выбранный шрифт и типографические приемы могут улучшить узнаваемость бренда и его имиджевую составляющую. Поэтому можно утверждать, что шрифт в анимационных произведениях — важ-

нейшее средство выразительности, при работе с которым важно учитывать его воздействие на целевую аудиторию, чтобы достичь максимального эффекта. Текстовые и шрифтовые элементы в рекламных и информационных динамических продуктах используются повсеместно.

Текст в анимационном произведении, как визуальная проекция этого произведения, использует разнообразную палитру стилистических и жанровых средств, воздействующих на эмоциональную сторону восприятия будущего зрителя. Анимационная заставка, в которой звучит закадровый текст, являясь своеобразным прологом фильма, приоткрывает сюжетную линию, создает определенное настроение [1].

Рассмотрим различные примеры использования текста (закадровый и служебный текст).

В начало фильма «Зигзаг удачи» (1968 г.), главным героем которого является фотограф, вставлена анимационная заставка, которую создали режиссер Фёдор Хитрук с аниматорами Владимиром Зуйковым и Эдуардом Назаровым. Заставка с юмором рассказывает о фотографии и ее важности, а также об альтернативной истории развития и становления фотографии как явления. Звучит музыка Андрея Петрова. За кадром голос Зиновия Гердта повествует о важности профессии фотографа. Все перечисленное изначально создает уникальный ритм повествования, настраивая зрителя на нужный лад.

В фильме «Ирония судьбы, или С легким паром!» (1975 г.) анимационная заставка, выполненная Виталием Песковым и положенная на музыку Микаэла Таривердиева, по-

вествует о быстровозводимых однотипных многоэтажных домах, претворяя тем самым развитие дальнейшего сюжета, действие которого разворачивается в типичных и абсолютно похожих друг на друга многоэтажках.

Проект режиссера Александра Татарского под названием «Гора самоцветов», премьерный показ которого состоялся зимой 2005 года, представляет собой коллекцию мультфильмов, появление которых предваряет единый текст о России как многонациональном государстве. Объединяющим началом в серии этих фильмов служит заставка, тепло и доходчиво повествующая об истории нации, его народе, традициях, образе жизни, мудрости. Текст в заставке представляет собой комплексное анимационное произведение, включающее в себя графические и аудиальные компоненты. В начале каждой серии на экране появляются российские государственные символы: герб, флаг и слова: «Мы живем в России». Заставки самих анимационных сказок начинаются с рассказа об истории и значимости народа и региона, из чьего фольклора взята история (русская сказка «Пётр и Петруша»), (армянская сказка «Царь и ткач»), (гуцульская сказка «Злыдни») и т.д. В музыкальном оформлении задействованы традиционные графические и инструментальные мотивы, характерные для той или иной народности.

Фильм Андрея Хржановского «Полторы комнаты» (2009 г.), посвященный памяти Иосифа Бродского, представляет собой деликатное сочетание мультипликации, графики и документалистики и содержит анимированные рисунки Иосифа Бродского (режиссеры-постановщики Александр Боим, Наталья Кривуля,

Денис Шибанов; аниматоры Наталья Боговолова, Лидия Маятникова, Ольга Панокина, Владимир Шевченко). Фильм наглядно и политически передает чувства и образы поэта, подкрепляемые текстом, который сопровождает музыку Баха, Вивальди, Прокофьева, Шостаковича и др.

Анимационная заставка, сделанная для художественного фильма «Легенды Орленка» (режиссер Макс Куликов, аниматоры Вадим Иванов, Аня Исакова. 2022 г.), в поэтической и метафорически-наглядной форме рассказывает легенду Орлянского круга, раскрывая тему любви, дружбы, самопожертвования, веры, поддержки и взаимовыручки.

Интерес представляют анимационные вставки в фильме «Соловей-Разбойник» (режиссер Инна Евланникова, художник Александр Храмцов. 2012 г.), выполненные в стилистике графической истории (комикса). Вставки ярко и непосредственно знакомят зрителей с персонажами истории, графически собирают и связывают сюжетные линии повествования.

В рекламной анимации значение текста и его производных является не менее важным. В начале прошлого века Дзига Вертов, описывая типологию динамической рекламы, выделил «рекламу-трюк, рекламу-шарж, рекламу-детектив, комическую рекламу и рекламу-экспромт». На данный момент существует множество классификаций динамической рекламы. Ее рассматривают в попытках разделить по группам (игровая, анимационная, комбинированная), типам (экономическая, социальная, коммуникативная, маркетинговая), выполняемой функции (навигационная, презентационная и пр.) [2].

Не останавливаясь отдельно на классификации динамических видов ре-

кламы, можно выделить ее основную функцию — донесение информации до адресата [3]. При этом, текст задает ритм повествования и его интонацию, непосредственно влияя на динамические формы представления шрифта — выстраивает смысловые ориентиры, относящиеся к законченному отрезку речи, используя для этого разнообразные графические приемы: задействует межбуквенный (кернинг) и межстрочный (интерлиньяж) интервалы, различные эффекты и иллюзии (строгую очередность или россыпь при появлении изображения, изменения цвета, использование акцидентных начертаний или выделение фрагмента текста иным образом).

Требования, которые выдвигаются к наборному тексту, включенному в прикладное анимационное произведение — простота, краткость и выразительность изложения, отсутствие сложных слов, четкая логика повествования. Различные стили шрифтов, размеры, цвета, формы и текстуры используются для усиления смысла анимационного произведения, передачи его настроения, эмоций и индивидуальности. Например, жирный шрифт может подчеркнуть важную информацию, курсивный шрифт может передать эмоциональные оттенки, а прописной шрифт может усилить формальную составляющую образа, сделав его официальным и значительным. С помощью шрифта можно передать объем, пространство, иллюзорность или значительность. Шрифт, являясь выразительнейшим графическим инструментом, позволяет создавать уникальный и запоминающийся контент для любой аудитории.

Отличительной чертой динамической типографики является использование

разнообразных шрифтовых гарнитур для усиления смысловой нагрузки ролика. Рекламные тексты, служа мотивационно-нормативным регулятором, осуществляют координирующую функцию [4]. Учитывая, что рекламируемая продукция предназначена для определённой возрастной категории, задействуются соответствующие стилевые приёмы, которые усиливают применение того или иного выразительного и отвечающего поставленным задачам шрифта или группы шрифтов. Например, молодую аудиторию может заинтересовать использование в шрифтовых начертаниях стилей гранж, хай-тек, поп-арт; для более возрастной группы подойдет реклама, выполненная в классическом или ретро стиле, стиле ампир (ар-нуво) и пр.

Графический ретро-стиль в своем рекламном анимационном ролике использовала компания Coca-Cola (ролик «Открой лето в себе», 2019 г.), объединив в одном визуальном ряду видео съемку, 2D-анимацию и усилив получившийся образ минималистической цветовой палитрой и звуковыми эффектами.

Классический стиль, который можно охарактеризовать лаконичностью, использованием строгих ограниченных цветов и включением в визуальный ряд декоративных элементов и рукописных шрифтов, зачастую выбирают для своих роликов крупные банки и государственные учреждения. В качестве яркого примера здесь можно привести работу режиссера Тимура Бекмамбетова (1992–1997 годы), — серия рекламных роликов для банка «Империал». Ролики стали классикой рекламной индустрии, завоевав множество призов на фестивалях рекламы («Золотое яблоко» в 1992, 1994, 1995 и 1996 годах;

Золотую медаль кинофестиваля в Хьюстоне в 1995 г.). Цикл из семнадцати работ с едиными слоганами («Всемирная история» и «Вежливость королей») отличался эстетической целостностью. Ролики в увлекательной, запоминающейся и нетривиальной форме показывали яркие страницы истории, запомнившиеся зрителям своей зрелищностью и интересным композиционным решением. Многие фразы из роликов цикла разошлись на цитаты. Каждая из серий цикла заканчивалась фразой, выполненной шрифтовой рукописной акциденцией: «Банк Имperiал», что ассоциативно вызывало симпатию и доверие к объекту рекламы (банку).

Примером яркого креативного подхода выступают ролики «Сбера», при создании которых часто используются трехмерная и двухмерная анимация в сочетании с видеосъемкой. Спецпроекты к 180-летию юбилею, к 8 марта и т.п. направлены на создание и продвижение имиджа банка. Яркая и неординарная визуальная подача рекламируемого материала способствует правильному позиционированию ролика и помогает ему выделиться из общего потока, заинтересовать потребителей. Текст, использующийся для усиления коммуникативной составляющей ролика, часто подается в оригинальной и запоминающейся упаковке, постоянно меняя интонации и представление материала. Компания стремится использовать различные стили и подходы, чтобы привлечь внимание потенциальных клиентов и заинтересовать их. Героями рекламных роликов «Сбера» могут выступать маленькие дети (ролики «Девочка и бусы», «Материнский капитал», «Притча о времени»), популярный блогер (ролик с видеобло-

гером Wylsacom), домашняя техника («Mr. Чайник») и пр. Тексты роликов используют юмор, гиперболу, иронию, отсылают к простым человеческим ценностям и удивляют. Таким образом, креатив в текстах рекламных роликов «Сбербанка» — это умение использовать различные стили и подходы для привлечения внимания клиентов и передачи им информации о продукте или услуге. Компания успешно использует этот подход, чтобы увеличить свою клиентскую базу и укрепить свою позицию на рынке.

Таким образом, текст и его производные (шрифт и типографика) выполняют коммуникативную, историко-культурную и имиджеобразующую функции.

Шрифт служит универсальным рекламным средством, подчеркивая функцию и выражая дух своего времени.

Современные технические возможности позволяют при помощи шрифтовых элементов создавать оригинальную рекламу, транслитерировать сложные истории в краткой форме. Графическая форма языка, использующая типографику в движении, является элементом, придающим сообщению дополнительные свойства, стирающие грань между экранным пространством и текстом, где шрифт становится неотъемлемой частью среды, в которую он встроен.

Список использованных источников:

1. Баско Н.В. Прецедентные тексты из сферы «Кино» в российских СМИ: лингвистический и методический аспекты // Преподаватель XXI век, 2020. — № 4-2.
2. Жуков, А.В. Особенности технологии анимации в современной рекламе / А.В. Жуков. — Текст: непосредственный // Молодой ученый. — 2016. — № 11 (115). — С. 168-171. — URL: <https://moluch.ru/archive/115/31259/> (дата обращения: 07.03.2023).
3. Кононенко Н.В. Как оценить эффективность рекламы // Маркетинг и маркетинговые исследования в России. — 2008. — № 4 — С. 32-35.
4. Опалев, М.Л. Моушн-дизайн: наука и вдохновение / М.Л. Опалев. — Universitates. Наука и просвещение, 4 (51) — С. 69-75.

Прокошева М.М., магистрант кафедры Дизайн мебели, Российский государственный художественно-промышленный университет им. С.Г. Строганова
Научный руководитель Аккуратова Е.С., к.п.н., профессор кафедры «Дизайн мебели», Российский государственный художественно-промышленный университет им. С.Г. Строганова

Prokosheva M.M., MA student, Department of Furniture Design, Russian State University of Arts and Industry. S.G. Stroganov

Supervisor Akkuratova E.S., candidate of pedagogical sciences, professor of chair "Furniture design", Russian State University of Arts and Industry named after S.G. Stroganov. S.G. Stroganov

АНАЛИЗ РЕШЕНИЙ ТРАНСФОРМИРУЕМОГО ОБОРУДОВАНИЯ ДЛЯ МАЛОГАБАРИТНОГО ЖИЛЬЯ

ANALYSIS OF TRANSFORMABLE EQUIPMENT SOLUTIONS FOR SMALL DWELLINGS

Аннотация: Данная статья раскрывает актуальность разработки комплексных решений трансформируемой мебели для малогабаритных квартир. Приведены результаты исследования международного и отечественного опыта, существующие решения классифицированы по типам движения, назначению трансформации и взаимодействию с пространством.

Ключевые слова: Micro Living, мебель-трансформер, малогабаритные квартиры, зонирование, движение, интерьер.

Abstract: This article reveals the relevance of developing comprehensive solutions for transformable furniture for small-sized flats. The results of the study of international and domestic experience are given, the existing solutions are classified according to the types of movement, the purpose of transformation and interaction with the space.

Keywords: Micro Living, transformer furniture, small flats, zoning, movement, interior

В течение последних лет значительно изменилось понимание жилого интерьера. Теперь домашнее пространство не может быть спроектировано только для сна, отдыха и приемов пищи. Квартира так же может выступать в роли офиса или рабочего места для хобби, спортивного и конференц-зала, или даже мастерской. Сценарии использования

и требуемый функционал значительно расширились [1]. Современный дом должен позволять реализовывать все потребности жильцов, которые ранее могли быть закрыты вне него.

Однако, статистические данные говорят о стабильном тренде на уменьшение средней площади квартир, особенно в массовом сегменте. Даже несмотря

на то, что предложение на рынке недвижимости Москвы находится на историческом максимуме (обзор компании «Метриум» на декабрь 2022 года), наблюдается уменьшение площади лота на 1,3% по всем видам квартир. Так, более 50 процентов малоформатного жилья занимают студии площадью 22–24 квадратных метра либо однокомнатные квартиры и «евродушки» площадью 37–39 квадратных метров [2]. Спрос на малогабаритное жилье в столице всегда сохранялся, поскольку отвечает базовой и первичной потребностям в жилье.

Расширение функционала квартиры и уменьшение площади для размещения этого функционала — два противоположных по смыслу процесса, однако это новая проблема, которая формирует под собой целый рынок решений для малогабаритных квартир, а также отвечает тренду на так называемый Micro Living, или Tiny House. После решения проблемы правильного зонирования

пространства возникает следующая проблема — смешение функциональных зон, что также подтверждается тем, что некоторые дизайнеры и интерьерные издания стали записывать свободные планировки в уходящие тренды [3].

Так или иначе, это подтверждает то, что для каждого сценария жильцам необходима своя отдельная четко обозначенная зона. Это поможет избежать ощущения того, что он или она работают в спальне, в контексте отдыха, или наоборот, спят на рабочем месте, где требуется фокусная работа и внимание. Такое смешение в общей сложности снижает эффективность как работы, так и отдыха.

Исследователи университетов Техаса и Мельбурна также подтверждают, что для каждой функциональной зоны жильцы хотели бы видеть свою особую атмосферу и настроение (рис. 1). Мебель, предметы интерьера и декор в данном случае выступают как инструменты для создания зонирования и атрибутов

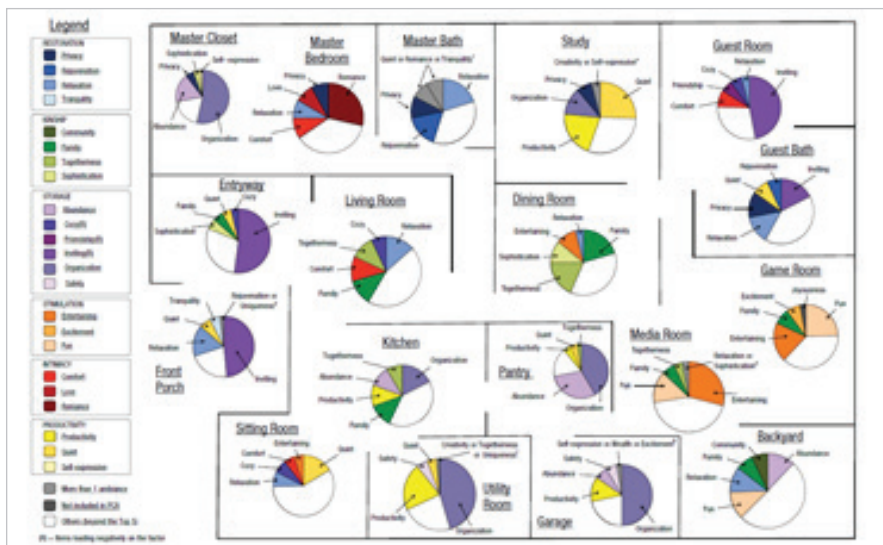


Рис. 1. Карта желаемой психологической атмосферы в доме

Рис. 2. Мебельное оборудование группы «Адаптивная стена»



для настройки на определенный лад, психологической смены обстановки [4].

Проблемы малогабаритного жилья решаются методами зонирования (архитектурно-планировочными решениями), в том числе с использованием не только площади, но и объема квартиры. Например, размещение спального места на верхнем ярусе. Другой метод — интерьерные решения, визуально расширяющие пространство, например, увеличение естественного освещения в помещении и использование зеркал. И третий метод — использование трансформируемой мебели [5].

Задача смены обстановки в условиях малой площади современных квартир может решиться с помощью трансформируемого мебельного оборудования. Оно должно помогать пользователю психологически перестраиваться от одного вида деятельности к другому.

Для выявления современного состояния решения обозначенной проблемы был проведен анализ и систематизация многофункциональных, комплексных решений мебели для малогабаритных квартир. Выделены три вида оборудования: адаптивная стена; скрываемая зона и многофункциональное «ядро».

Под адаптивными стенами понимается мебель с функцией хранения и зонирования пространства с возможностью

адаптации под определённые сценарии использования. Яркими примерами данной группы являются «Мебар», 1975, А. Сикачева и И. Лучиковой (рис. 2.1), the Transformer Apartment, 2014, В. Мишина (рис. 2.2) и проект Boarding House компании Leicht, 2020 (рис. 2.3). Чаще всего оборудование данного вида изготовлено из листовых материалов с использованием фурнитуры: петель, направляющих и других. Для адаптивных стен характерны такие типы движения, как вращение по вертикальной оси, перемещение по горизонтальной направляющей. Назначение трансформации заключается в изменяемом зонировании, возможности использования одной и той же бытовой и медиа техники в разных зонах, модульности и комбинаторике.

Следующая группа трансформируемой мебели — скрываемые зоны. Для этой группы характерно полное «удаление» неиспользуемой функциональной зоны из доступного пользователю пространства. Таким образом, главный функциональный предмет зоны становится атрибутом конкретного вида деятельности, а «ритуал» трансформации — атрибутом смены обстановки и состояния.

Примером мебельного оборудования данного типа служит подвижная стена в проекте миланской квартиры



Рис. 3. Мебельное оборудование группы «Скрываемая зона», движение по горизонтали

ТАААС! Архитектурного бюро АТОМАА (рис. 3.1). Авторы проекта работали с понятием времени и анализировали использование каждой зоны в течение дня, что позволило им определять, какие именно зоны нужны в постоянном доступе, а какие из них можно скрыть. Проектировщики достигли этого результата с помощью подвижной стены, в которую интегрировано хранение, рабочая зона и обеденная зона. Перемещение стены также открывает доступ к спальной зоне [6].

Похожий принцип использует американский стартап ORI Living (рис. 3.3), предлагая уже автоматизированные и механизированные решения с подвижными стенами, где с одной стороны находится медиа оборудование для гостиной, а с обратной — рабочая зона или гардеробная, которая «складывается» при перемещении стены [7].

Французское дизайн-агентство Vatiik Studio во главе с дизайнером интерьера и архитектором Ребеккой Бенишу специализируются на маленьких квартирах. Студии пришлось столкнуться и с проектированием мебельного трансформера для студии площадью 15 кв. м. (рис. 3.2). Кровать может превращаться в диван или полностью убираться в подиум, освобождая место для обеденного стола, который с одной стороны имеет классическую эргономику, а с другой стороны — эргономику барного стола [8].

Таким образом, решения типа «скрываемая зона» позволяют использовать несколько помещений в одном. Назначение трансформации в данном случае заключается в возможности спрятать неиспользуемую зону, освобождая пространства для необходимого пространства и предметов в определенный момент времени в течение дня. Тип движения — перемещение по горизонтали.

Кроме этого, перемещение неиспользуемых функциональных зон по вертикали позволяет использовать и объем помещения. Мебельное оборудование данного типа также относится к «скрываемым зонам», но применяет тип движения по другой оси.

Представителями данной группы мебели служат решения от американской компании Bumblebee (рис. 4.1). Данное оборудование позволяет размещать зоны на тросах, и когда они не используются, поднимают их и фиксируют под потолком. Bumblebee может использоваться как для рабочих зон, так и для спальных и мест хранения. Аналогичное оборудование есть в ассортименте ранее упомянутых ORI Living (рис. 4.2), позволяющих разместить на одной площади спальню и гостиную. Гостиная может быть заменена на обеденную или рабочую зону [7].

Движение по вертикали подразумевает использование более сложных автоматизированных механизмов

Рис. 4. Мебельное оборудование группы «Скрываемая зона», движение по вертикали



трансформации для фиксации предметов в верхнем положении. Также данное использование данного типа движения обязывает производителей уделять больше внимания надежности механизмов и конструктивных элементов оборудования, подтверждая это специальными сертификатами безопасности. С другой стороны, это открывает возможности для автоматизации процесса трансформации и управления оборудованием с помощью системы умного дома и голосовых помощников.

И последняя, третья, группа мебельного оборудования объединена принципом «многофункционального ядра». Особенность данного вида мебельного оборудования заключается в том, что оно проектируется в контексте архитектуры всего помещения в целом. Под ядром понимается стационарная, непереносимая зона, к которой необходим постоянный доступ в течение дня, например, санузел или кухня. Остальные зоны располагаются вокруг этого ядра. Каждая из этих зон может быть спрятана в скрытые шкафы, что позволяет открывать нужную зону по необходимости.

Такое многофункциональное пространство в Париже было спроектировано дизайнерами EDB Studio Энрико Боне и Элизой Нобиле (рис. 5.1). Белый куб — сердце этого интерьера, внутри него расположен санузел. Днем помещение используется как офис с большим рабочим столом, прикреплённым к стене, а ночью это спальня с двумя кроватями [9].

Другой пример подобного решения — Doméstico, микроквартира 27,5 кв.м. в Эквадоре, спроектированная архитекторами Хуаном Альберто Андраде и Марией Хосе Васконес, 2022 (рис 5.2). Пространство квартиры было разделено на две части: функциональную, содержащую места хранения, оборудование, трансформируемую мебель, и свободное пространство. «Ядро» также разделено на верхнюю часть, зону хранения, и нижнюю, используемую повседневно. Кроме этого, функциональные зоны являются независимыми модулями, благодаря чему могут быть адаптированы под потребности конкретных жильцов [10].

Основной тип движения, используемой в данной группе мебельного



Рис. 5. Мебельное оборудование группы «Многофункциональное ядро»

оборудования, — складывание и раскладывание функциональных зон по типу кроватей Мёрфи. Назначение трансформации в формировании многофункционального ядра пространства и возможности переназначать функции одного и того же помещения.

По результатам проведенного анализа и классификации трансформируемого мебельного оборудования была выявлена тенденция к комплексному проектированию помещения, а не отдельного предмета мебели. Выделены три вида мебели-трансформера, которые могут быть использованы как методики и приемы при проектировании решений аналогичной проблематики. Дизайнеры и архитекторы тщательно анализируют образ жизни клиентов, чтобы правильно распределить функциональные зоны и время их использования. Международный опыт показывает, что комплексное проектирование чаще проводится для конкретного помещения и реализуется без развития в серию оборудования для типовых квартир.

Ситуация на рынке недвижимости Москвы, исследования и анализ аналогичных решений в мире и отечественный опыт подтверждают, что разработка серии трансформируемого мебельного оборудования может быть актуальна как для владельцев и арендаторов малогабаритных квартир, так и для застройщиков в качестве готовых решений для клиентов. Для владельцев малогабаритных квартир, особенно если они живут с семьей, вопрос организации жилого пространства стоит особенно остро.

Трансформируемое мебельное оборудование позволяет жилому пространству адаптироваться под потребности жильца, эффективно поддерживая режим его труда и отдыха с учетом психологических аспектов, эргономики и удобства использования данного вида мебели. Она становится частью архитектуры помещения и позволяет ему изменяться и откликаться на запросы пользователя.

Список использованных источников:

1. О. Божко, 10 самых модных интерьерных трендов 2023/2024 // Онлайн-версия журнала Interior+Design, 2023. — URL: <https://www.interior.ru/design/13617-10-samih-modnih-interiernih-trendov-2023-2024.html> (дата обращения: 10.05.2023)
2. Метриум, Обзор рынка жилой недвижимости, осень 2022. — URL: <https://www.metrium.ru/upload/iblock/f64/7088rzm810vju087n0v3mj4qx3m6etck.pdf> (дата обращения: 10.05.2023)
3. Я. Демченко, Нелепо и смешно: 6 устаревших трендов в интерьере, которые выйдут из моды в 2023 году — забудьте о них скорее // Онлайн-версия журнала Marie Claire. — URL: <https://www.marieclaire.ru/stil-zizny/6-ustarevshikh-trendov-v-interere-kotorye-vyidut-iz-mody-v-2023-godu-i-eshe-4-kotorye-vernutsya/> (дата обращения: 10.05.2023)
4. Lindsay T. Graham, Samuel D. Gosling, Christopher K. Travis. The Psychology of Home Environments: A Call for Research on Residential Space, — University of Texas at Austin; University of Melbourne, Victoria, Australia; and Sentient Architecture, Round Top, TX // Perspectives on Psychological Science 2015, Vol. 10(3) 346–356 — URL: https://www.academia.edu/52640812/The_psychology_of_home_environments_a_call_for_research_on_residential_space (дата обращения: 10.05.2023)
5. Краснов Р., Проблемы малогабаритного жилья и пути их решения // International Journal of Humanities and Natural Sciences, vol.12-1 — URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/problemy-malogabaritnogo-zhilya-i-puti-ih-resheniya> (дата обращения: 10.05.2023)
6. Never Too Small: TAAAC! Apartment // АТОМАА — 2021, январь. — URL: <https://atoomaa.eu/never-too-small-taaac-apartment/> (дата обращения: 10.05.2023)
8. Batiik Studio: все, что нужно на 15 метрах // Онлайн-версия журнала Interior+Design. — URL: <https://www.interior.ru/place/3432-batiik-studio-vse-chto-nuzhno-na-15-metrakh.html> (дата обращения: 10.05.2023)
9. Квартира-трансформер: 16 кв. метров в тренде micro-living // Онлайн-версия журнала Interior+Design. — URL: <https://www.interior.ru/place/4601-kvartira-transformer-16-kv-metrov-v-trende-micro-living.html> (дата обращения: 10.05.2023)
10. Eirini Ilia, Domestico is designed by Juan Alberto Andrade and Maria Jose Vascones // Онлайн-журнал Designboom — 20 апреля, 2022. — URL: <https://www.designboom.com/design/domestico-microliving-triggers-traditional-dwelling-limit-with-a-single-shape-04-20-2022/> (дата обращения: 10.05.2023)

Родионова Н.В., аспирант,
Барсукова Н.И. научный руководитель, доктор искусствоведения, профессор
Национальный институт дизайна
Rodionova N.V., postgraduate student,
Barsukova N.I., scientific supervisor, doctor of art history, professor
National Institute of Design

МЕДИАДИЗАЙН КАК ОСНОВНОЙ ИНСТРУМЕНТ ФОРМИРОВАНИЯ МЕДИАПРОСТРАНСТВА ХУДОЖЕСТВЕННОГО МУЗЕЯ

MEDIA DESIGN AS THE MAIN TOOL FOR SHAPING THE MEDIA SPACE OF AN ART MUSEUM

Аннотация: В статье рассматривается процесс увеличения функций дизайна в создании цифровой среды художественных музеев. Медиа-дизайн формирует принципиально новую среду коммуникаций музея и становится основным инструментом создания медиапространства. **Ключевые слова:** медиадизайн, медиапространство, художественный музей, цифровые технологии.

Abstract: The paper deals with the process of increasing the functions of design in the creation of digital environment of art museums. Media design forms a fundamentally new environment for museum communications and becomes the main tool for creating media space. **Keywords:** media design, media space, art museum, digital technology.

Цифровизация музеев способствовала поиску новых форматов коммуникаций с посетителями через интернет и социальные сети. Цифровые технологии — эффективный и удобный инструмент для развития музея, для воплощения в жизнь самых смелых идей.

В Праге 24 августа 2022 года на конференции Международного совета музеев (ИКОМ) принята новая формулировка музея: музей — это некоммерческая, постоянно действующая организация на службе обществу, которая собирает, сохраняет, исследует, интерпретирует материальное и нема-

териальное наследие. В данную трактовку музея впервые были внесены слова «инклюзивность», «доступность», «устойчивость» и «этика», но функции музея остаются прежние — собирать, хранить, изучать, экспонировать.

Однако способы контактов с обществом у музеев появляются принципиально иные благодаря новым технологиям и возможностям медиадизайна, который является одним из основных инструментов создания принципиально иной среды коммуникаций [3, с. 124]. Современные музеи ищут новые пути взаимодействия и сотрудничества со своими посетите-

лями при помощи возможностей цифровой среды и мультимедийных технологий. Поиски нового формата современных музеев тесно связаны с расширением цифровой среды и созданием полноценного собственного медиaproстранства, которое становится еще одним средством массовой информации. Цифровое расширение музеев происходит при помощи интерактивных технологий, аудиогидов, виртуальных туров, интернет-экскурсий, приложений дополненной реальности (AR).

Основным инструментом в формировании медиaproстранства современного музея является медиадизайн. Данная дефиниция на данный момент имеет различные трактовки. В тележурналистике медиадизайн воспринимают как текстовый компонент для максимальной визуализации конструкции медиатекста, для создания медиатекстов с доминирующей визуальной составляющей [4, с. 6] и как способ продвижения медиaproдукта [7, с. 6].

Мы используем трактовку медиадизайна как знаковой системы, выполняющей иллюстративную и коммуникативную функции медиaproстранства для разработки цифрового контента на различных площадках и в различных контекстах [5, с. 114]. Проектирование цифрового контента с точки зрения целостности визуального ряда и его составных элементов — графического и текстового — является одним из проявлений универсальности художественно-проектной деятельности [1, с. 114]. При этом главным становится оригинальное художественное решение, идея или дизайн-концепция. Участвуя в разработке цифрового наполнения, медиадизайн таким образом несет на себе

весомую часть смысловой нагрузки, куда входит разработка дизайн-концепции и создание всего визуального контента: изображения, иллюстрации, графика [6, с. 67]. В медиaproстранстве художественных музеев он формирует и закрепляет уникальные музейные коды.

Поскольку медиадизайн отображает процесс создания проекта в цифровом формате, можно считать, что он создаёт свою особую среду [2, с. 11]. С учётом того, что медиадизайн проектирует структуру медиaproстранства, содержание и форму предоставления информации, он и становится основным инструментом формирования среды особого формата.

В статье рассмотрены инструментарий и функции медиадизайна в организации цифровой среды современных художественных музеев. Анализ цифровой среды крупных отечественных музеев, таких как Эрмитаж, Русский музей, Царицыно, Кусково, Третьяковская галерея, показал, что как правило выбирается та форма в проекте, которая наиболее подходит выбранному формату или площадке и эффективнее всего действует на органы чувств зрителей.

Подвижность современного медиaproстранства позволяет применять новейшие методы и технологии. Ресурсами или цифровым полем медиaproстранства музея являются: официальный сайт музея, на котором могут быть представлены онлайн-коллекции, пользовательский контент, онлайн-магазин, виртуальные экскурсии или виртуальные посещения, аудиогиды. Кроме этого, к ресурсам относятся: мультимедийные центры, виртуальные фильмы, геолокационные сервисы, форум для обмена информацией, социальные сети, блоги,

приложения для мобильного устройства. Появляются и новые возможности медиапространства для увеличения коммуникативной деятельности со своими посетителями: общение, сотрудничество и взаимодействие, сопричастность, развитие мышления, модерирование опыта и соучастие, доступ к многонаправленной информации.

Медиапространство музея формирует особую реальность за пределами выставочных залов: посетители могут увидеть и те материалы, которые не представлены на выставке офлайн – ранние эскизы художников, процесс реставрации работы, дополнительные архивные документы. Переведение части материалов и экспонатов в онлайн является важным в формировании медиапространства.

Одно из самых распространённых направлений развития медиапространства музея – создание виртуальных туров, интернет-экскурсий, аудиогидов и виртуальных выставочных проектов.

Связывать физическое пространство с виртуальным помогают различные технологии, прежде всего технологии дополненной реальности (AR). Преимущества технологий дополненной реальности в том, что они определяют экспонат по его изображению и создают новую реальность, при этом не меняя дизайн выставочного пространства.

Этому способствует медиадизайн, который формирует схемы построения и создает определённые точки притяжения и интереса потенциального пользователя, виртуальные приложения, 3D графику и моделирование, сайты и мобильные приложения. Медиадизайн создает медиапространство конкретного музея, его наглядность, логичность и удобство, которое существует благодаря возможностям иллюстративной функции медиадизайна.

Медиадизайн становится средством конструирования и проектирования новой реальности. Музейные экспонаты в музее теперь можно показать

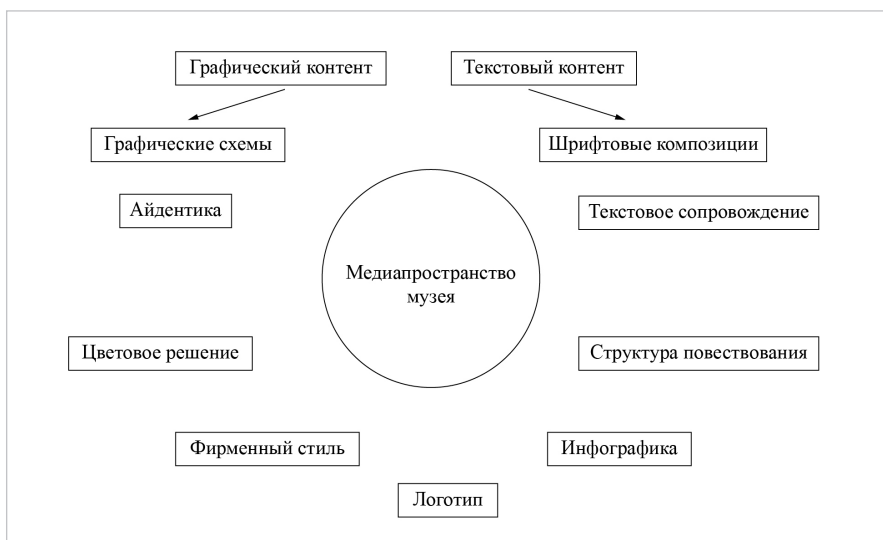


Рис. 1. Организация цифрового контента музея средствами медиадизайна.

Рис. 2. Музеи в Telegram-канале.

Музеи в Telegram - канале			
	Государственный Русский музей @ruseum	Эрмитаж @hermitage_museum Обратная связь @katya_sha	Государственная Третьяковская галерея @GT_Gallery Бот для обратной связи @official_tretyakov_bot
	Самые актуальные новости крупнейшего в мире музея русского искусства	Официальный канал Государственного Эрмитажа	Официальный Telegram-канал Государственной Третьяковской галереи.
Количество подписчиков	15510	16833	21728
Количество фотографий	2480	1620	2570
Количество видео	300	30	52
Количество ссылок	616	916	1640

с помощью мультимедиа, используя виртуальное пространство и дополненную реальность, расширив при этом информационное поле музея. Можно выделить две модели взаимодействия цифровых технологий с экспозицией: первая вспомогательная при интерпретации экспозиции, вторая модель сама выступает в качестве музейного предмета. Так формируется медиaproстранство музея с помощью медиадизайна, который управляет и графическим, и текстовым контентом (рис. 1).

Художественные музеи сегодня активно расширяют медиaproстранство и используют социальные сети как эффективный канал распространения информации: ВКонтакте, Telegram, Одноклассники, Яндекс.Дзен. Каждый музей старается подбирать индивидуальную подачу информации, специ-

альный формат, определенный язык и визуальный стиль (рис. 2).

Художественными музеями создаются специальные разнообразные проекты и рубрики для социальных сетей: Эрмитаж онлайн, Эрмитажные выставки, Эрмитажные мгновения, Дни Классики 2023, Эрмитаж в гостях, Музы Эрмитажа, Эрмитаж в гостях, Музеи дружат, Эрмитаж детям. У Русского музея рубрики в Telegram-канале — коллекция Русского музея, выходные с Русским музеем, выставки Русского музея, Музейный калейдоскоп, Афиша мероприятий. Третьяковская галерея создала следующие рубрики: настроение дня, рассказ о картинах, представленных на выставках, дайджест Третьяковки (выставки, события), прогулки по экспозициям, кино в Третьяковке, записки художника, лекции в эти выходные, Третьяковка в Са-

маре, будни Третьяковки, Третьяковка в деталях.

Оригинальные проекты призваны также привлечь потенциальных посетителей и визуальным, и текстовым контентом. Так один из проектов Третьяковской галереи «Шесть причин посетить выставку Василия Поленова» был приурочен к персональной выставке В. Поленова. Еще один проект был запущен совместно с VK — это интерактивный маршрут по постоянной экспозиции Новой Третьяковки, благодаря которому любой пользователь сможет узнать о шедеврах искусства XX века. Отправиться в виртуальное путешествие можно в приложении ВКонтакте, написав слово «Привет» для активизации виртуального проводника (рис. 3).

Русский музей объединил новейшие цифровые проекты музея через портал «Виртуальный Русский музей». С помощью портала можно познакомиться с коллекциями музея, пройти по залам, посетить виртуальные выставки, прослушать онлайн-лекции. Русский музей ис-

пользует инновационные проекты через центр мультимедиа, интегрирует новейшие цифровые технологии в музейное пространство: онлайн-лектории, трансляции и видеоконференции, трехмерные реконструкции и «вход в картину», QR-коды на экспозиции и мобильные приложения.

Совокупность визуальных элементов и материалов, которые создают определенный образ музея в глазах потенциальных посетителей, работают на узнаваемость и запоминаемость, формируются в медиaprостранстве прежде всего средствами медиадизайна. Большое внимание уделяется контенту, наполнению. В музеях в интересной и занимательной форме для самостоятельного знакомства с экспозициями используются интерактивные мультимедийные инсталляции. Так, например, в техно-игровой комнате в Русском музее есть виртуальная примерочная, существует мультимедиа викторина «Путешествие Павла I по помещениям исторического замка», зритель должен ответить

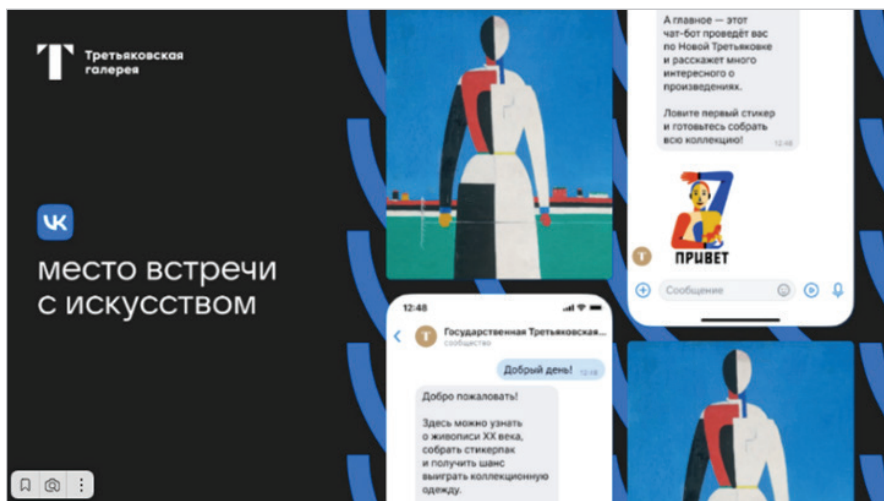


Рис. 3. Дизайн-проект «Место встречи с искусством».

на вопросы, размещенные на экране плазменной панели с жестовым управлением. Существует книга с реальным перелистыванием. Ярким средством развлечения и обучения является мультимедийный стол, который позволяет отображать различные данные в цифровом формате — интерактивная карта, путеводитель по музею, фотоальбом.

Издание виртуальных туров даёт возможность виртуально побывать в музее, посетить постоянную экспозицию или временную выставку, детально рассмотреть произведения, послушать аудиогиды и посмотреть фильмы или видеозаписи лекций, посвященные теме выставки. Иллюзию физического присутствия в стенах музея позволяют создавать современные технические устройства: очки виртуальной реальности (VR) и дополненной реальности (AR), использование QR-кода и светового кода. Преимущества последнего в том, что с его помощью можно считывать информацию с большого расстояния и о близко расположенных экспонатах — система LinkRay четко распознает данные и поэтому на стадии приема мобильными гаджетами информационные потоки не пересекаются.

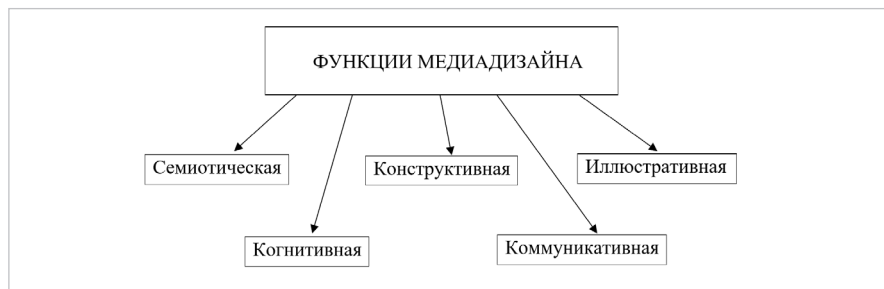
Во многих музеях начинают активно использовать AR-приложение «Артефакт», разработанное Министерством

культуры РФ для государственных и частных музеев, как один из перспективных музейных онлайн-форматов. Это цифровая платформа с мобильным приложением — гид по музеям России с технологией дополненной реальности также формирует музейное медиапространство.

Таким образом, задачи медиадизайна расширяются, он теперь способен выполнять не только иллюстративную и коммуникативную функции — обязательный набор традиционных функций дополняется новыми: когнитивная, семиотическая и конструктивная, которые можно представить в следующей таблице (рис. 4).

Заключение. Благодаря медиадизайну — основному инструменту формирования медиапространства — возможна работа над улучшением логотипа музея, его бренда, маркетинговой политики и коммуникативной стратегии. При этом важно гармонично сочетать несколько элементов: мультимедиа, интерактив, свет, звуковое сопровождение, инфографику. Так медиадизайн и онлайн-стратегии (виртуальные туры, аудио и медиагиды, AR-технологии) позволяют музеям, выстраивать новое, цифровое медиапространство, которое осуществляет бесплатный массовый доступ посетителей к культурному наследию и мировым художественным достижениям.

Рис. 4. Функции медиадизайна.



Список использованных источников:

1. Барсукова, Н.И. К вопросу об универсалиях в художественно- проектной деятельности. Эргодизайн. № 1 (11), 2021 — С. 49–56.
2. Барсукова, Н.И. Средовая парадигма дизайна // Дизайн и архитектура: синтез теории и практики / сб. науч. тр. VI Межд. науч.-практ. конф. Краснодар, 2022. — С. 10–13.
3. Барсукова, Н.И., Родионова Н.В. Коммуникативный потенциал медиaprостранства современного музе // Вестник Кемеровского государственного университета культуры и искусств, 2021. — № 55. — С. 123–131.
4. Волкова, В.В. Специфика медиадизайна // Вестник Московского университета. Серия 10. Журналистика, 2014. — № 4. — С. 5–21.
5. Родионова, Н.В. Барсукова, Н.И. Медиадизайн и онлайн-стратегии современного музея // Архитектура и дизайн в цифровую эпоху. Коллект. монография по матер. Межд. научной конф. М., 2021. — С. 113–119.
6. Родионова, Н.В., Барсукова, Н.И. Роль медиадизайна в развитии цифровой культуры // Концепции в современном дизайне / Сб. мат. Всеросс. науч. онлайн-конф. с межд. участием. М, 2020. — С. 67–70.
7. Цветкова, П.П. Современная техника медиадизайна в телевизионной сфере как фактор продвижения медиапродукта / Декоративное искусство и предметно-пространственная среда. Вестник МГХПА, 2019. — № 3–2. — С. 241–247.

Рубец Е.А., к.п.н., завкаф искусства, новейших дизайн -технологий и художественного образования Высшая школа дизайна и архитектуры,
Пятигорский государственный университет,
Ковалева О.А., директор Высшей школа дизайна и архитектуры,
Пятигорский государственный университет
Rubets E.A., Candidate of Pedagogical Sciences, Head of Art, Advanced Design-Technology and Art Education Higher School of Design and Architecture,
Pyatigorsk State University,
Kovaleva O.A., Director of the Higher School of Design and Architecture,
Pyatigorsk State University

К ВОПРОСУ О СОЗДАНИИ ЕДИНОГО ОБРАЗА ГОРОДА В КОНТЕКСТЕ РАЗВИВАЮЩЕЙСЯ УРБОСФЕРЫ

TOWARDS A UNIFIED IMAGE OF THE CITY IN THE CONTEXT OF AN EVOLVING URBAN ENVIRONMENT

Аннотация: Настоящая статья посвящена проблеме создания единого городского облика в контексте развивающейся урбосферы. Рассматривается понятие города в современном контексте человеческого бытия, показана широта наполняющих его смыслов, символов, метафор и мифов. Автор предлагает исследовать особенности города сквозь призму понятия урбосферы. Сквозь анализ составляющих данного понятия признается важность наличия дизайн-кода города, который позволит подвести под единый знаменатель различные стороны урбосферы. Рассматриваются составляющие дизайн-кода, особое внимание уделяется его ключевому компоненту — бренду города. Указываются пути разработки бренда города и инструменты его внедрения, в числе которых отдельную роль играет инфографика. В настоящей статье подчеркивается основной принцип создания единого образа города, который заключается в гармонизации его элементов. **Ключевые слова:** урбосфера, городское пространство, дизайн-код, инфографика, бренд города.

Abstract: This article is devoted to the problem of creating the unified urban image in the context of developing urban environment. The concept of the city in the modern context of human existence is considered, the breadth of its filling meanings, symbols, metaphors and myths is shown. The author proposes to investigate the peculiarities of the city through the prism of the concept of the urban sphere. Through the analysis of the components of this concept, the importance of the city design code, which will allow to bring different aspects of the urban sphere under a single denominator, is recognised. The components of the design code are considered, with the special attention paid to its key component - the brand of the city. The ways of developing the city brand and the tools of its implementation are indicated, among which infographics play a special role. This article highlights the basic principle of creating a unified image of the city, which consists in the harmonisation of its elements. **Keywords:** urban space, urban space, design code, infographics, city brand.

В сознании современного человека понятие «город» наполнено чрезвычайной широтой смыслов и это отнюдь не случайно: сегодня город воплощает в себе историю, культуру, географию, моду, бизнес, досуг, спорт, красоту, музыку, поэзию и т. д. Город нашего века противоречив: с одной стороны он статичен, словно щеголяет своим постоянством, традициями, с другой стороны — дышит динамикой и уж больно падкий на перемены.

Понимая всю многогранность и сложность данного феномена, современные исследователи изучают его сквозь призму системного анализа, воспринимая принципы и механизмы города как единый организм. Все чаще в исследованиях сквозят понятия «урбанизация» и «урбанистика».

Пристальное внимание городу некоторые прозорливые ученые стали уделять еще в 20–40-е годы прошлого века. Р. Парк, Э. Берджесс, Р. Маккензи, Л. Вирт говорили о необходимости ввести социальный контроль за происходящими изменениями в городе, при этом уделять особое внимание локальным процессам урбанизации [6, с. 7].

Представители Чикагской школы определяли город как социальный институт и пространство социализации человека. Л. Мамфорд, исследуя город, подчеркивал, что большую роль играет система социокультурных связей, порождаемых городом. Ученый справедливо утверждал, что городскую архитектуру можно рассматривать как основание для создания новых социальных отношений, нового мировоззрения [6, с. 7].

В 50-е и 70-е годы ученые, дизайнеры и архитекторы интересуются разноплановыми характеристиками города, выявляя его самодостаточные,

уникальные черты. Показательно, что в 1958 году в Чикаго состоялся урбанистический симпозиум, посвященный раскрытию специфики элементов и признаков города, выявлению понятия города как проблемного поля урбанистики. Здесь же выступал К. Линч, заложивший основы средового изучения городского пространства.

Ч. Лэндри и Р. Флорида заявляют о принципе развития города, в основе которого лежат креативные характеристики. «Креативный класс», по мнению авторов, есть необходимое системное основание качественных социальных преобразований городской среды [6, с. 8].

А. Рапопорт напрямую связывал форму жилища и социокультурные характеристики среды. Э.Н. Бэкон сквозь призму социальных и философских аспектов говорит о взаимосвязи планировочного, архитектурного пространства города и его жителей.

В 80–90-е годы XX в. плеяда ученых, в числе которых С. Костоф, Р. Роджерс, Д. Фруг, исследует городские паттерны, взаимосвязь социокультурных процессов и форм города, гетерогенность городской среды.

В 2000-е года все больше прослеживается принцип системного подхода к вопросам урбанистики. Так, Д. Рикверт рассматривает дисбаланс развития города с позиции экономических факторов преобразования общества. П. Хэлл говорит о том, что перспектива города тесно связана с архитектурой, исследователем Л. Крие изучается социальная среда города, социальная архитектура и гипертрофия городского пространства [6, с. 9].

В целом, можно сделать вывод о том, что город — сложное явление, которое

необходимо изучать одновременно с различных ракурсов. Своеобразное символическое пространство урбосферы необходимо использовать сквозь призму коммуникативных значений символов, мифов и метафор, реализуемых в контексте решения практических задач.

Под урбосферой в широком смысле принято понимать урбанизированный мир в целом, который охватывает «глобальные процессы городского развития, подчиненные системно-семиотическим формам определения города» [6, с. 4]

Такое понимание урбосферы предполагает связь с видением цивилизационных сдвигов, обусловленных глобальными проявлениями урбанизации. Урбосфера является частью социального пространства, объективизации феномена города и его элементов.

В узком смысле урбосфера представляет собой «мир конкретного города, обозначаемый его концептуальными, структурными и субстратными характеристиками» [6, с. 4].

Город для человека и общества является миром, сферой жизни. В то же время сам мир познается человеком через тот или иной город. Связь человека и города прослеживается в символах, метафорах, конструктах. Все бытие человека реализуется посредством городских граней: посредством модели города, профессиональной сферы горожан, сфер духовной самореализации.

Одним из средств выражения смыслов, наполняющих город, несомненно, является архитектура. Именно благодаря городской архитектуре можно считать истинные, потайные «мысли» того или иного города. Любая архитектура метафорична, она лучше любой книги сможет дать описание ситуации

человеку, умеющему «читать» ее язык. Архитектура может шептать, может рассказывать, а порой может и кричать о жизни города. Архитектура города — это самая правдивая, самая честная история города.

Меняется город, меняется и дизайн архитектурной среды. Особенности, склонности, «вредные привычки» региона отпечатываются на облике города. Самое главное, что для того, чтобы понять эти особенности, нужно рассматривать весь город в комплексе — начиная от его культурных архитектурных объектов, при этом не пропуская жилые районы, деловые центры, и заканчивая особняками. Тогда мы поймем характер урбосферы. Урбосфера диктует и изменения в морфологии архитектуры.

Морфология в архитектурной среде является «частью архитектурной системы, объединяющей элементарные пространственные компоненты как носители структурных значений, законы их существования и формообразования» [10, с. 10]. Морфологическая классификация архитектурных систем представляет собой классификацию архитектурных систем по особенностям их морфологии.

Как известно, в архитектуре реализуется множество форм. Иными словами, в архитектуре представлен мир тел, и каждое тело несет в себе свой смысл. Благодаря структурной архитектонике «порождаются» свои, специфические объекты. Посредством архитектурных конструкций и моделей материализуются социальные отношения. Прежде всего, чтобы понять трансформации в морфологии архитектуры, следует выделить ее основные элементы: улицы; площади, скверы, дома, дворы, проемы, лестницы, балконы, террасы, лифты.

Немаловажную роль играет и то, как эти элементы соединяются, взаимодействуют. Все это напоминает кровеносную систему урбосферы.

В начале XXI века архитектурную городскую среду по заслугам можно назвать «метаморфией». Она изменчива, порой нелогична, парадоксальна, а иногда просто прагматична. Сегодня стремление к прекрасному, возвышенному, духовному соседствует со стремлением к материальному благополучию, власти, богатству. Многословность переплетается с лаконичностью, простота с роскошью, высокие технологии с экологичностью. Нередко городская архитектурная среда теряет цельность и гармоничность.

В этой связи многие исследователи все чаще затрагивают вопрос о формировании единого — целостного — облика города. Для достижения данной цели все чаще используется такой инструмент, как дизайн-код. Данное понятие представляет собой совокупность положений, которые регулируют процесс формирования городской среды. Дизайн-код охватывает многочисленные аспекты города: начиная от стилистики и специфики размещения вывесок и заканчивая объектами городского благоустройства (урны, скамейки, фонари и т. п.).

Дизайн-код является важнейшим элементом целостности архитектурной ткани города. Дизайн-код далеко не является обычным набором правил и рекомендаций, он представляет собой структуру того, как надо формировать облик города. При этом не стоит путать понятие регламент и дизайн-код.

Городской дизайн-регламент — это законопроект, который устанавливает требования к внешнему виду фасадов

зданий, расположенных на территории того или иного города. Дизайн-код является более широким понятием, выходящим за пределы фрейма «регламент».

Предназначение дизайн-кода заключено в решении ряда задач. Рассмотрим их ниже.

1. Уникальность. Дизайн-код позволяет сформировать уникальное пространство, сохранив архитектурную целостность города.

2. Визуальная чистота. Немаловажная задача дизайн-кода заключается в устранении проблемы беспорядочного размещения рекламных вывесок, которые выступают своего рода «визуальным шумом». При этом большое значение имеет упрощение восприятия информации, которая предоставляется информационными конструкциями.

3. Комфорт. Благодаря дизайн-коду представляется возможным поддерживать комфортную городскую среду в качестве фактора, тормозящего отток населения из города.

4. Бренд. Дизайн-код позволяет сформировать имидж города, подчеркнуть его культурную или историческую уникальность.

5. Безопасность. Дизайн-код предполагает четкое понимание норм и специфики работы с пространством в целях обеспечения безопасности и удобства жизнедеятельности граждан на территории города во время прогулок, занятия спортом и т. д.

Таким образом, зачастую в городе присутствует регламент, но редко встречается дизайн-код, которому следуют все — от застройщиков до предпринимателей. Именно поэтому нередко можно наблюдать улицы, похожие на лоскутные одеяла, состоящие из реклам-

ных баннеров, входных групп, элементов благоустройства.

Центральным звеном дизайн-кода города должен выступать его бренд. Еще в 2008 году правительством РФ была утверждена концепция продвижения национального и региональных брендов страны. Опыт прошлого десятилетия показывает, что «регионы, в которых руководство понимает важность брендинга и принципы его построения, получают большую заинтересованность со стороны партнеров, инвесторов при условии, что бренд несет объективную, положительную окраску» [18, с. 46].

Зачастую бренд города может дать «вторую» жизнь городскому пространству, наполнив его «новыми смыслами» [15, с. 85]. В целом, можно заключить, что бренд территории выступает как активная категория современной экономики.

Городской бренд должен отражать лучшие черты ментальности и традиций населения территории. Он выполняет своеобразную культурно-идеологическую функцию, «объединяя население территории для выполнения общих задач» [18, с. 46].

Бренд города направлен на обеспечение идентификации субъекта федерации, конкретного города как внутри страны, так и за ее пределами. Несомненно, что идентификация должна осуществляться в выгодном для субъекта бренда свете. Перечислим ниже основные компоненты городской айдентики:

1. Идея. Концепция бренда города должна основываться на идее, теме города. Это может быть какая-то природно-климатическая особенность, достопримечательность и т. д. Исходя из темы, формируется генераль-

ный лозунг, слоган, который дополняет стратегическая риторика.

2. Ценности города.

3. Образ города, выражающийся в едином дизайне. Атрибутика города должна пронизывать городскую жизнь, позволяя эффективно выстроить коммуникацию посетителей с жителями города. При этом в оформлении города должен соблюдаться единый стиль. Чрезвычайно важно, чтобы элементы дизайна гармонично вписывались в ландшафт. Айдентика должна быть ненавязчива, но функциональна.

Большое значение в создании единого брендового образа города имеет инфографика. Т.В. Соловьева определяет инфографику как «визуальное представление цифровой, графической и вербальной информации» [16, с. 76].

Научный интерес представляет определение Ж.Е. Ермолаевой, согласно которому инфографика представляет собой «синтетическую форму организации информационного материала, включающую в себя, визуальные элементы и тексты, которые поясняют эти визуальные элементы [2, с. 26].

Инфографика выражается в наглядном представлении информации, данных и знаний посредством иллюстраций и графики. Е.М. Тихонова выделяет ряд специфических черт инфографик, в числе которых:

- на реальных событиях действительности;
- инфографика помогает понять, что стоит за феноменом или явлением действительности;
- функциональность инфографики является ключом к прочтению и пониманию содержания;
- инфографика обладает визуальной

выразительностью и привлекает внимание читателей необычными графическими формами [17, с. 112].

Таким образом, можно сделать вывод, что городская инфографика — это визуальное представление информации о городе. Она позволяет сформировать и поддеинство образа города.

Разработка имиджа города предполагает прохождение ряда важных этапов. Прежде всего, необходимо провести исследование, которое включает опрос жителей об их видении города, осуществить поиск ассоциативных связей. Желательно провести помимо опроса и глубинные интервью с лидерами различных сообществ, что позволит лучше понять идентичность города.

Второй немаловажный этап заключается в филологическом анализе названия города. Следует уделить большое внимание коннотациям слова, использовать семантический анализ по рисункам, этимологии и даже прозвищам города. Это большой пласт информации, который может стать источником очень удачного решения.

Третий этап включает представление совокупности всех факторов города, которые составляют его идентичность: история, традиции, природа, имя. На основе анализа всех факторов и определяется та территориальная особенность, которая станет ядром бренда города.

На четвертом этапе осуществляется непосредственно разработка слогана и дизайна. Разработанный фирменный стиль должен получить свое отражение в таких аспектах, как буклеты, карты, сувениры, указатели, общественный транспорт, названия улиц, вывески, бумажные стаканчики для кофе, сумки, упаковка продуктов и т.д.

Рассмотрим наиболее состоявшиеся примеры городской айдентики. Прежде всего, обратимся к зарубежному опыту. Так, всемирно известна айдентика Хельсинки. Надо отметить высокое мастерство цветового решения: в его основу легли цвет зданий, транспорта и природных явлений в городе.

В России бренды многих городов разрабатываются студией Артемия Лебедева. Так, разработанный логотип города Ижевска объединяет в себе «удмуртский солярный символ-оберег, с ярко выделяющееся буквой Ж, трафаретный шрифт, символизирующий заводские традиции, а самые внимательные найдут и рожок от автомата „Калашникова“ — одного из самых известных в мире продуктов, выпускаемых ижевскими мастерами».

Городская айдентика г. Воркуты выражается в городском символе -птичка, одетых в теплую зимнюю одежду. Этот образ присутствует на автобусных остановках, витринах, билбордах и различных сувенирах.

В основе бренда города иногда вводят его трудовые традиции. Так, в дагестанском Дербенте символ-логотип объединил в себе восточный колорит

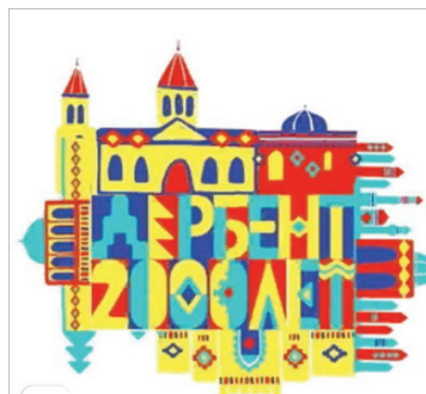


Рис. 1. Логотип Дербента



с мотивами уникального промысла — ковроткачества.

Ярким примером удачного городского брендинга является г. Добрянка.

Разработчики создали фирменный стиль города, основывающийся на его благозвучном названии. Цветовое решение с одной стороны связано с гербом города, с другой стороны плавный градиент мягких, спокойных цветов наводит на ассоциации доброты. Айдентика Добрянки присутствует на сувенирной продукции, картах, буклетах, адресных табличках, вывесках.

Интерес представляет и то, как можно сыграть на стереотипах о городе. Например, известная всем по анекдотам провинциальность Урюпинска легла в основу бренда данного города. Так, слоган Урюпинска звучит с долей самоиронии: «Урюпинск — столица российской провинции» (рис. 2).

Тем не менее, представленные выше примеры показывают лишь некоторые грани того, как должно выстраиваться

в представлении жителей и гостей цельное пространство города. Иными словами, для того, чтобы сложить городское пространство в единый образ, необходимо соединить его элементы, привести их к гармонии.

Возможно, на первый взгляд может показаться, что это недостижимо, ведь зачастую в современном городе присутствует так много разноплановых и несовместимых по своей сути пластов. Более того, такой подход может вызвать опасения в том, что может пропасть колорит, «изюминка» города. Однако стоит подчеркнуть, что мы говорим о стремлении к гармонии лика города, а не попытке сделать его однообразным, монотонным.

Для того, чтобы более глубоко осмыслить данное утверждение, обратимся к сущности понятия «гармония». Данное слово восходит к древнегреческому *ἁρμονία*, имеющему такой ряд значений, как «связь», «порядок»; «строй», «лад»; «слаженность», «соразмерность», «стройность».

Гераклит Эфесский трактовал гармонию, как «внутреннее единство, согласованность, уравновешенность противоположностей, составляющих целое» [13, с. 98].

Понятие гармонии нельзя приравнять к понятию порядка, оно предполагает и некую случайность. Кроме того, важно понимать, что гармонии в известной мере может присутствовать и дисбаланс, ибо дисбаланс не равен дисгармонии, все определяется мерой. Итак, гармония включает в себя внутреннюю упорядоченность, меру, пропорциональность, соразмерность, целостность наряду с асимметрией, акцентуацией, динамичностью.

Привести городское пространство к гармонии — значит найти общее в противоречивом, сыграть на этом общем. Кроме того, как это ни парадоксально звучит, но даже контраст может лечь основу создания единого образа города. Например, в Нижнем Новгороде старинная архитектура соседствует с эксцентричными новостройками. С одной стороны, можно пойти по пути запрета: сделать городской дизайн-регламент более жестким в целях сохранения городской аутентичности. С другой стороны, эту черту города можно использовать в качестве характерной, базовой, представить это взаимное влечение прошлого и настоящего в логотипе города, его инфографике.

Контрасты неминуемы в городах, в которых исторически сложилось соседство культур и религий. Это может стать лейтмотивом в осознанном создании единого образа города. Гармонизация элементов такого города может быть достигнута различными средствами, такими как:

- символика города;
- игра шрифтов при наполнении города средствами инфографики;
- цветовое содержание.

Итак, подведем итоги сказанному. Город является чрезвычайно широким понятием, он не просто является объектом познания социальной реальности, но представляет собой праксиологическую дефиницию. Представления о городе как символическом пространстве урбосферы пронизывают различные коммуникативные значения символов, мифов и метафор в процессе достижения практических задач.

Урбосфера в широком смысле представляет собой урбанизированный мир в целом, который включает в себя глобальные процессы городского развития, обусловленные системно-семиотическими формами определения города. Урбосфера содержит в себе некое понимание единства городского пространства на различных уровнях. Создание единого облика города должно осуществляться через гармонизацию его многочисленных, порой противоречивых, несочетаемых элементов.

Создание единого городского пространства — это сложный, многомерный, трудоемкий процесс, который в известном смысле предполагает взгляд на город с разных позиций и ракурсов. С одной стороны, важно тонкое понимание его внутреннего мира, а с другой — следует немного абстрагироваться, «воспарить» над городом, чтобы увидеть его как единый организм. Такая работа над творением единого городского облика не может быть стихийной, она должна иметь в основе своей тщательно разработанный научный подход к концептуальному осмыслению города.

Список использованных источников:

1. Гропиус В. Границы архитектуры. — Москва: «Искусство», 1971. — 287 с.
2. Ермолаева Ж.Е., Герасимова И.Н., Лапухова О.В. Инфографика как способ визуализации учебной информации // Научно-методический электронный журнал «Концепт». 2014. № 11 (ноябрь). С. 26–30.
3. Дружкова Н.И. Педагогическая концепция Баухауза и ее традиции в современном художественном образовании. Дисс. д.п.н. — М.: РАО, 2008.
4. Иттен Й. Искусство цвета // URL: <https://www.litmir.me/br/?b=12689&p=1> (Дата обращения 28.11.20)
5. Кареев, Н.И. История Западной Европы в Новое время. Развитие культурных и социальных отношений. Переход от Средних веков к Новому времени / Н.И. Кареев. — М.: Академический проект, 2016. — 384 с.
6. Касаткина, Светлана Сергеевна. Урбосфера : системно-семиотический анализ : автореферат дис. доктора философских наук : 09.00.11 / Касаткина Светлана Сергеевна. — Архангельск, 2019. — 37 с.
7. Козин С.В. Ландшафтные архитекторы: некоторые моменты профессии. — М.: Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования «Российский государственный университет имени А.Н. Косыгина (Технологии. Дизайн. Искусство)», 2019. — С. 87–89.
8. Кон-Винер, Э. История стилей изобразительных искусств. Пер. с нем. / Э. Кон-Винер.- М.: Ленанд, 2017. — 304 с.
9. Махов, Н.М. Онтология искусства: История, теория, философия «старого» и «нового» искусства. Общие аспекты мир. культ. Теория эстетической парадигмы / Н.М. Махов. — М.: Ленанд, 2016. — 456 с.
10. Перов Ф.В. Влияние морфологии архитектуры исторического города на проблемы идентификации городской среды // Архитектура, градостроительство и дизайн. — Челябинск, 2015. — С. 10–19.
11. Птицына Л.М. Проблематизация дизайна городской среды в современной культурологии. Автореферат дисс. кандидат культурологии. Челябинск, 2012. — 24 с.
12. Сагатовский В.Н. Философия развивающейся гармонии.- СПб.: ООО «Петрополис», 1999.
13. Санников М.А. Культуросообразность как принцип образования в современной России. СПб.: Российский государственный педагогический им. А. И. Герцена, Санкт-Петербургская православная духовная академия, 2011. С.92–93.
14. Семина Н.Б. Искушение изобилием: Homo festivus на фоне потребительского рая. Пятигорск, ПГУ, 2018. С. 180–184.
15. Семина Н.Б. Публичное городское пространство как объект инновации // Инноватика: современные технологии модернизации общества. Пятигорск: ПГУ, 2019. С.85–89
16. Соловьева Т.В. Инфографика в медийном и учебном текстах // Вестник Новгородского государственного университета им. Ярослава мудрого. Н.-Новгород: Новгородский государственный университет им. Ярослава Мудрого, 2010.— С. 76–79.

17. Тихонова Е.М. Визуальные медиаобзоры городского будущего на страницах местного издания. Томск: Национальный исследовательский Томский государственный университет. №3. 2014.— С. 111–115.

18. Шапкина Ю.В. Брендинг городов: особенности формирования бренда города. Тамбов: Тамбовская региональная общественная организация «Сетевой центр футурологии и прогнозтики „Интернетум“». — №1. — 2011. — С.46–53.

Сиротина Т.А., кандидат культурологии, зав.кафедрой дизайна, Ярославский государственный педагогический университет им. К.Д. Ушинского; доцент кафедры «Архитектура», Ярославский государственный технический университет
Sirotnina T.A., Candidate of Cultural Sciences, Head of Design Department, K.K. Ammosov Yaroslavl State Pedagogical University. K.D. Ushinsky; Associate Professor, Department of Architecture, Yaroslavl State Technical University

АРХИТЕКТУРНЫЙ ПАЛИМПСЕСТ В ДИЗАЙНЕ ИНТЕРЬЕРА

ARCHITECTURAL PALIMPSEST IN INTERIOR DESIGN

Аннотация: В статье рассматривается применение архитектурного палимпсеста — неоднородной многослойной структуры из разновременных пластов, которые взаимодействуют друг с другом за счет своей прозрачности или фрагментированности — в проектировании внутренних пространств зданий. Проанализирован опыт приспособления исторических зданий к современному использованию, а также работа с руинированными объектами культурного наследия.
Ключевые слова: палимпсест, архитектурный палимпсест, дизайн интерьера, руина, общественный интерьер, память места.

Abstract: The article deals with the application of architectural palimpsest — a heterogeneous multi-layered structure of different layers, which interact with each other through their transparency or fragmentation - in the design of the interior spaces of buildings. We analyse the experience of adaptation of historical buildings to modern use, as well as the work with ruined objects of cultural heritage.
Keywords: palimpsest, architectural palimpsest, interior design, ruin, public interior, memory of place.

Палимпсест — это неоднородная многослойная структура из разновременных пластов, которые взаимодействуют друг с другом за счет своей прозрачности или фрагментированности. Термин «палимпсест», изначально означавший рукопись на пергаменте поверх смытого или соскобленного текста, сегодня получил широкое распространение в разных областях науки и искусства.

Редкое историческое здание на протяжении своей долгой жизни не подверглось множественным трансформациям — перестройке, изменению декора фасадов, смене функционального назначения. Ю.М. Ломан отмечает:

«Большинство исторических храмов Западной Европы представляют собой историю в камне: сквозь готику проглядывает романская основа, а на все это наложен пласт барокко» [1]. Таким образом, практически любое историческое здание — это палимпсест, хотя не все слои его исторических трансформаций могут быть видны наблюдателю.

Термин «палимпсест» также может быть применен для описания подхода архитектора к реконструкции, реставрации и приспособлению к современному использованию исторических зданий. Формируя архитектурный палимпсест, автор может работать как с материаль-

ными свидетельствами различных эпох, так и со смысловыми слоями — памятью места. Работая с материальными слоями, автор раскрывает в своем проекте разновременные пласты здания, вычлняя и подчеркивая самое ценное, а также добавляет к ним новый — след современной ему эпохи.

Архитектор Филипп Робер в своей статье «Архитектура как палимпсест» пишет: «Работы по реконструкции крупных построек требуют большего внимания к образованию новых интерьеров, чем к внешнему виду фасадов» [2]. Это обусловлено тем, что, во-первых, в процессе приспособления исторического здания под современное использование его планировочная структура трансформируется, а во внутреннем пространстве появляется значительное количество новых элементов. И, во-вторых, интерьер, в отличие от внешнего облика здания, не находится в контексте сложной многослойной городской среды.

Значительное количество общественных интерьеров в России и Европе разрабатывается авторами в пространствах исторических зданий, приспособленных под современное использование. Обращаясь в процессе работы над дизайном интерьера к прошлому здания и демонстрируя ценные исторические детали, архитектор или дизайнер может сформировать уникальное пространство, отражающее память места.

Ценность любого исторического объекта определяется его подлинностью. Новые элементы в структуре здания, появляющиеся в связи с его новой функцией или предназначенные для замены утраченных частей, должны визуально отличаться от подлинных фрагментов, при этом гармонично впи-

сываясь в общую композицию. Такой принцип работы с историческими памятниками был закреплен в Венецианской хартии — международной хартии по консервации и реставрации памятников и достопримечательных мест — в 1964 году. Внедренные в тело исторического объекта новые современные элементы, визуально отличающиеся от подлинных фрагментов, во-первых, позволяют не фальсифицировать историю, а, во-вторых, формируют сложное пространство, объединяющее память о прошлом и внимание к настоящему.

Обратимся к некоторым, наиболее показательным, с нашей точки зрения, образцам формирования архитектурного палимпсеста в интерьере.

Здание Нового Музея в Берлине, построенное в 1843–1855 гг. в стиле позднего прусского классицизма и неоренессанса, сильно пострадало во время Второй мировой войны и осталось законсервированным в течение почти семидесяти лет. В 2001–2009 гг. Новый музей был восстановлен по проекту архитектора Дэвида Чипперфилда и стал ярчайшим примером нового подхода к реконструкции исторических зданий, ставшего альтернативой архитектурной фальсификации истории. Суть данного проекта — в уважении к истинной подлинности архитектурного сооружения: архитектор не восстанавливал утраченные исторические фрагменты внутреннего убранства здания, а воссоздал их в модернистском ключе. Центральная светло-серая лестница по габаритам и пропорциям соответствует утраченной исторической, но ее форма лаконична и лишена декора. Ее пуристский, подчеркнута современный объем, контрастирует не только

Рис. 1. Новый музей в Берлине (Дэвид Чипперфилд, 2009)



с неоштукатуренными кирпичными стенами, подчеркивая разновременность этих пластов, но и с колоннами со следами гари, демонстрирующими «шрамы» здания (рис. 1). Сохраняя память места, архитектор законсервировал многие следы разрушений, оставленных событиями прошлого: штукатурку со сколами и следами от пуль, фрагменты черной гари на стенах и колоннах, частично сохранившиеся, но потерявшие яркость красок фрески.

Отдельно стоит выделить опыт работы с руинированными объектами культурного наследия.

Музей кёльнского диоцеза «Колумба» построен по проекту архитектора Петера Цумтора в 2007 г. в Кельне на руинах разрушенной во время Второй мировой войны поздне-романской церкви Св. Колумбы. Лаконичное здание из светло-серого и охристого клинкерного кирпича вырастает над руинами, филигранно соединяясь со старинной кладкой. В интерьере музея наслоение следов разных эпох можно увидеть в двухсветном зале «Раскопки/Часовня», расположенном непосредственно над руинами церкви. Археологические раскопки открывают посетителю фрагменты фундаментов римских построек I, III, IV и V веков, романской церкви XI века и ее перестройки XII века, готической церкви XV-XVI вв. Над ними прокинут изломанный в плане

Рис. 2. Музей кёльнского диоцеза «Колумба» (Петер Цумтор, 2007)

мост из красного дерева — контрастный по форме и цвету след современной эпохи. Стены зала представляют собой палимпсест, соединяющий фрагменты сводчатых арок и исторической каменной кладки церкви с современным кирпичом, а перекрытие потолка поддерживают изящные тонкие бетонные колонны (рис. 2). Музей «Колумба» Петера Цумтора является одним из самых знаковых объектов в мировой практике работы с руинами.



Готическая церковь Санта Мария в Виланова-де-ла-Барка (Каталония, Испания) XIII века была частично разрушена в 1936 г. во время гражданской войны. В 2016 году по проекту бюро AleaOlea architecture & landscape руины церкви были достроены и превращены в многофункциональный зал [4]. Исторические фрагменты стен и включения современной архитектуры контрастны друг другу по цвету, фактуре и масштабу элементов, подчеркивая, таким образом, свою разновременность. Белые стены из перфорированного кирпича, замещающие утраченные фрагменты здания, выглядят легко и отходят на второй план, уступая по значимости брутальной готической каменной кладке (рис. 3). Диалог двух архитектурных эпох выстроен деликатно и с большим уважением к историческому наследию.



Рис. 3. Церковь Санта Мария в Виланова-де-ла-Барка (AleoOlea architecture & landscape, 2016)

Реставрация и приспособление флигеля «Руина» музея архитектуры им. А.В. Щусева были выполнены по проекту архитектурного бюро «Рождественка» в 2015–2017 гг. Бывший каретный сарай усадьбы Талызиных был построен в конце XVIII века, а в конце XIX века — начале XX века настроен двумя этажами. Руиной он стал после пожара в 90-х годах XX века. В интерьере выполнена консервация подлинных элементов здания — кирпичной кладки, фрагментов дверных порталов, частично сохранившейся штукатурки со слоями краски на ней (рис.4). Покрытые темным металлом, контрастные историческому



Рис. 4. Флигель «Руина» музея архитектуры им. А.В. Щусева (АБ «Рождественка», 2015–2017 гг.)

пространству дорожки для посетителей будто парят над открытыми кирпичными сводами нижнего яруса и открывают посетителю доступ к одному из самых интересных элементов пространства. Уважение к истинной подлинности архитектурного сооружения выражается здесь посредством выстраивания диалогических отношений между его историческими и современными элементами.

Метод архитектурного палимпсеста ориентирован на репрезентативное представление истории здания посредством демонстрации его наиболее ценных архитектурных элементов, вступающих во взаимодействие с его современным бытованием. Визуальная неоднородность среды, формируемая материальными следами разных эпох, является ее главным эстетическим богатством. Ведь, цитируя Н.В. Гоголя, «истинный эффект заключен в резкой противоположности; красота никогда не бывает так ярка и видна, как в контрасте» [6].

Список использованных источников:

1. Лотман Ю.М. Семиосфера. С.-Петербург: Искусство—СПБ, 2000. 704 с.
2. Робер Филипп. Архитектура как палимпсест / Филипп Робер // Архнадзор: сайт. 2008. URL: <http://www.archnadzor.ru/2008/02/07/architektura-kak-palimpsest> (дата обращения: 08.05.2023)
3. Santa María de Vilanova de la Barca / AleaOlea architecture & landscape // Archdaily: сайт URL: <https://www.archdaily.com/803620/santa-maria-de-vilanova-de-la-barca-aleaolea-architecture-and-landscape> (дата обращения: 09.05.2023)
4. Neues Museum, Berlin // Arquitectura Viva: сайт URL: <https://arquitecturaviva.com/works/neues-museum-1> (дата обращения: 09.05.2023)
5. Гоголь Н.В. Полное собрание сочинений / [ред.: Н.Ф. Бельчиков, Б.В. Томашевский]; АН СССР. Ин-т рус. литературы (Пушкин. дом). Т.8. Статьи. [М.]: Изд-во АН СССР, 1952. 816 с.
6. Флигель «Руина» Музея архитектуры имени А.В. Щусева / TATLIN Plan #26 // URL: https://tatlin.ru/shop/tatlin_plan_26_flgel_ruina_muzeya_arxitektury_imeni_av_shhuseva (дата обращения: 09.03.2023)

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ПЕРСОНАЖА КАК ЧАСТЬ АЙДЕНТИКИ

USING A CHARACTER AS PART OF AN IDENTITY

Аннотация: Использование персонажа в айдентике бренда позволяет повысить узнаваемость и запоминаемость компании среди конкурентов.
Ключевые слова: персонаж, айдентика, идентификация бренда, вымышленный и реальный маскот, адаптация персонажей, новые тренды.

Abstract: The use of a character in the brand identity makes it possible to increase the recognition and memorability of the company among competitors.
Keywords: character, identity, brand identification, fictional and real mascot, character adaptation, new trends.

В современном быстро развивающемся мире предпочтения потребителей находятся в постоянном изменении, айдентика меняется вместе с клиентом. Дизайн использует различные инструменты для решения проектных задач, чтобы достичь нужного эффекта, и главная задача дизайнера — это не только адаптировать современные тенденции под вкусы и предпочтения уже существующих клиентов, но и привлечь потенциальных.

В создании бренда уже давно используется персонаж как неотъемлемая часть айдентики. Иногда весь фирменный стиль строится вокруг какого-то героя. Таких персонажей называют «маскот» (от англ. mascot — человек, животное или объект, приносящий удачу). Это могут быть как вымышленные (несуществующие) персонажи, так и реальные личности, которые стали «лицом» бренда.

Рассмотрим зарубежные бренды, где в айдентике присутствует персонаж. Например, бренд Nesquik. Главным со-

ставляющим его визуального стиля является вымышленный кролик под именем Квики (рис. 1).

Образ этого персонажа идентичен образу потребителей, для которых выпускается продукт. То есть это ребенок школьного возраста, активный и веселый. Сам маскот одет в соответствующую одежду, чтобы приблизить его к своим потребителям. Вокруг этого героя построена и другая часть айдентики, а именно разработаны мини-игры, сувениры внутри коробки и другие сопутствующие элементы. Использование данного персонажа дает ощущение родителям, что продукт поможет ребенку сохранить



Рис. 1. Кролик Квики, продукция Nesquik.

Рис. 2. Бренд-персонаж компании Duracell – игрушечный розовый кролик.



энергию и набраться нужных витаминов. А для детей этот персонаж играет роль друга и помощника.

Другой пример использования персонажа как основной составляющей фирменного стиля — это бренд батареек Duracell. В качестве маскота был выбран именно игрушечный кролик (рис. 2), чтобы показать разницу работы игрушек на обычных батарейках и на батарейках Duracell.

Изначально это был заяц, играющий на барабанах, но как только батарейки улучшались, совершенствовался и сам персонаж: он получает более человеческие характеристики — речь, одежда, черты и поведение. Его одежду сделали

такого же цвета, как и сама батарейка для лучшей узнаваемости и моментальной ассоциации с компанией.

Кролик Duracell символизирует стойкость, долгую работу и не заканчивающуюся энергию. Этот персонаж является одним из самых узнаваемых героев. Вся айдентика построена вокруг него, он присутствует на всей продукции этой компании и в каждом рекламном ролике. Даже на площадках презентации продукции используются игрушечные кролики.

Третьим примером из самых узнаваемых персонажей иностранных компаний является Полковник Сандерс (рис. 3).

Это реальный человек, Харланд Дэвид Сандерс, который создал первый неповторимый вкус курицы в панировке из 11 специй и основал свою сеть ресторанов общественного питания под названием KFC (Kentucky Fried Chicken).

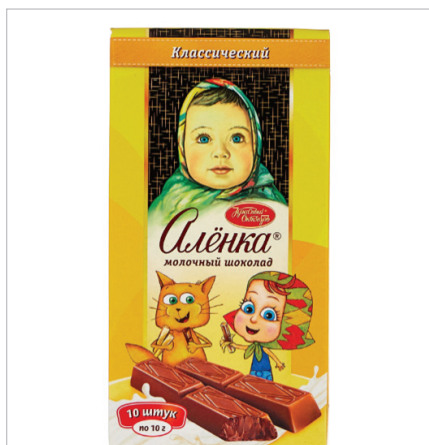
Данный герой был неотъемлемой частью логотипа на протяжении всего времени существования компании. Его портрет изображался также и на упаковке продукции. В рекламном ролике Полковник Сандерс впервые появился только в 2019 году. До этого момента реклама основывалась на том, чтобы отобразить уникальный вкус продукции [1]. Образ Сандерса продолжали использовать и в дальнейших рекламных кампаниях.

Рис. 3. Полковник Сандерс, сеть ресторанов общественного питания KFC



Теперь рассмотрим примеры отечественных персонажей, которые стали главной частью айдентики.

Самый известный российский бренд кондитерских изделий компании «Красный Октябрь» — шоколадная продукция «Алёнка». История бренда начинается с СССР. Это был первый шоколад, который не обладал сильным горьким вкусом, в отличие от обычного горького шоколада. Изначально новый продукт хотели назвать «Алёнушкой», а на обертке разместить одноименную картину В.М. Васнецова. Таким образом, компания хотела продолжить свою традицию оформления рекламных носителей (обёртки конфет «Мишка косолапый», открытки с картинами Васнецова «Витязь на распутье» и т. п.). Дизайном обертки и сувенирной продукции занимались известные художники Врубель, Бакст, Билибин, Бенуа. Но позже было решено, что картина «Алёнушка» не подходит для шоколада по причине, что герой был достаточно грустным [4]. Название решили оставить,



но изменить изображение обёртки, создать новый подход к оформлению. Объявили конкурс среди потребителей. Клиенты выслали свои идеи для изображения на обёртке. Так и появилось изображение на продукции «Алёнка».

В дальнейшем стали выпускать рекламные ролики, где появилась другая Алёнка. Её изображают вместе с её семьей и котом. Героиня в ролике описывает положительные стороны продукции (рис. 4).

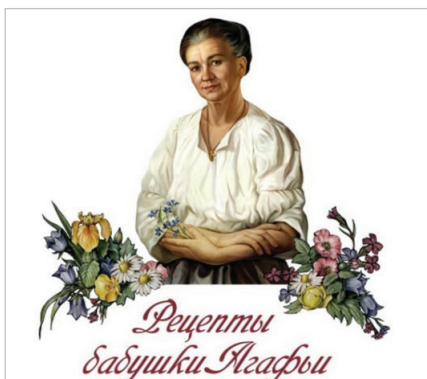
Довольно часто новые бренды продуктов создаются при помощи объединения с персонажами уже существующих популярных мультфильмов. Например, бренд молочных и кисломолочных продуктов «Простоквашино» (компания «Данон») на основе мультипликационной серии «Трое из Простоквашино», продукция питания от известного мультипликационного сериала «Смешарики» (компания «Юнимилк»), «Маша и Медведь» (компания «Данон») и т. п. В данных случаях продукция использует готовые, узнаваемые образы. Цель такого объединения: для продукции — это способ продвижения, а для мультсериала — дополнительный заработок от продажи лицензии.

Некоторые компании предпочитают специально создавать персонажей для



Рис. 4. Дополнительная героиня шоколадной продукции «Алёнка»
Рис. 5. Продукция компании «Вимм-Билль-Данн».

Рис. 6. Логотип бренда «Рецепты бабушки Агафьи»



своей продукции, например, компания «Вимм—Билль—Данн». Среди наименований ее продукции «Здрайверы», «Рыжий Ап», «Кубанская Буренка», «Агуша», «Веселый молочник» и т. п. (рис. 5). Не все продукты имеют своих персонажей, но для большей части молочных продуктов или продуктов питания для детей создаются свои маскиоты. Их используют как на упаковке, так и в рекламных кампаниях.

Рассмотрим пример, когда под продукт создается не только определенный визуальный образ, но и легенда. Для бренда «Рецепты бабушки Агафьи» разработан такой образ: бабушка Агафья Тихоновна Ермакова из Сибири, которая рассказывает свои секреты красоты. Биография этого персонажа составлена не случайно: Сибирь, потому что сам район наполнен природными материалами, Агафья — в честь долгожительницы из тайги в Хакасии, которой был посвящён многосерийный очерк в газете «Комсомольская правда», а фамилия Ермакова — в честь Ермака, который покорил Сибирь [2]. Сам визуальный образ был составлен из нескольких портретов старушек, наложенных друг на друга и обработанных при помощи компьютера. При соз-

Рис. 7. Персонажи Сбербанк и Сберочка, Фармакоша, Метроша

дании образа придерживались русских традиций, для этого позже в образ старушки добавили крестик на веревочке. Таким образом появился знакомый многим персонаж (рис.6).

Были ещё попытки ввести героев в айдентику, но в большей степени неудачные. От них чаще всего отказывались: персонаж «Сбербанка» Сберик и Сберочка, петербургская сеть аптек «Фармакор» — Фармакоша, компания «Олимп» (рекламная часть метрополитена) — Метроша (рис. 7).

В современной рекламе, где используют новые инструменты создания графики, стараются чаще вводить персонажей, но они не всегда оказываются запоминающимися. Такие герои тем не менее составляют часть рекламных роликов, но не являются частью айдентики. Например, тетка Мокрота из рекламных роликов средства от кашля «АЦЦ Лонг» (рис. 8). Или персонаж Здоровье компании «Имунеле»,





который олицетворяет иммунную систему человека (рис. 9).

С развитием новых технологий возникают и новые инструменты проектирования. Например, 3D-симуляции, нейросети, технологии дополненной и виртуальной реальности. Они зачастую упрощают и улучшают эффективность работы в разных сферах деятельности.

Одной из сторон перехода на цифровую реальность является использование виртуальных голосовых и 3D-персонажей-помощников. Это позволяет человеку адаптироваться к новым условиям.

Данная тема становится все актуаль-

нее — в каждом смартфоне и на различных платформах добавляют цифровую персонализацию. Пользователь может внедрить себя в цифровую экосистему при помощи аватаров. Они могут быть как статичные, так и анимированные, из них можно сделать персонализированные стикеры (смайлики), например, создание аватара в социальной сети ВКонтакте (рис. 10) или использование внутренних функций, заложенных в программное обеспечение (Windows, IOS, Android) (рис. 11).

Персонажи не всегда имеют подобие человека, но определённый образ все же присутствует. Тем самым идентификация бренда обретает виртуальный образ, который основан на 3D-графике. Большинство персонажей находятся только на этапе разработки, либо на этапе идеи. Но существуют и реализованные проекты, например, бизнес-ассистент компании «Моспром» (центр поддержки экспорта, промышленности и инвестиционной деятельности) [6].

Для того, чтобы привлечь клиентов, произвести на них особое впечатление и показать свою инновационность, компания «Моспром» обратилась к студии Black VR, чтобы разработать своего виртуального ассистента (рис. 12).

«Для нового представления возможностей и услуг компании мы разработали презентацию в виртуальной реальности. Разработка заключалась в создании VR-сцены с внедренным виртуальным аватаром — помощником, который поможет новым клиентам быстрее и удобнее начать работать с компанией» [7]. Тем самым виртуальный персонаж стал частью идентификации бренда, позволяющей выделить его среди конку-

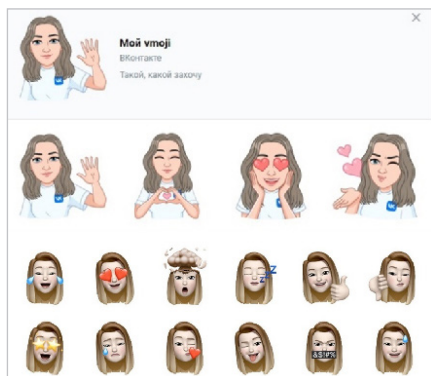
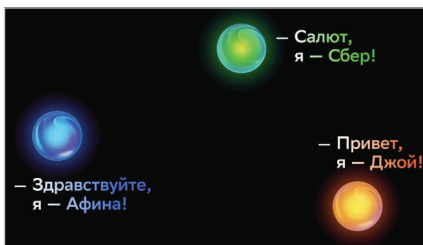


Рис. 8. Персонаж тетка Макрота бренда «АЦЦ Лонг»
Рис. 9. Персонажи компании «Иммунеле»

Рис. 10. Персонализированные стикеры ВКонтакте
Рис. 11. Персонализированный аватар продукции Apple

Рис. 12. Бизнес-ассистент
компании «Моспром»
Рис. 13. Голосовые
помощники «Сбера»



рентов. Компания обрела свою узнаваемость новым подходом.

Использование виртуальных маско-тов, приближенных к реальности, является только одним подходом к выполнению задачи, но существуют и другие вариации. В их основу заложено создание более абстрактного типа персонажа. Например, голосовые помощники «Сбербанка» (Салют, Джой и Афина) (рис. 13), виртуальный помощник сайта «Госуслуги» робот Макс (рис. 14) и т. п.

Можно сделать выводы, что использование персонажа в айдентике повышает

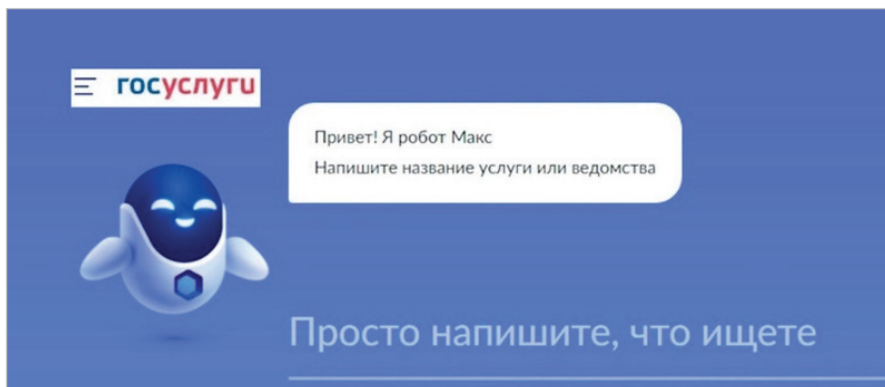
популярность и помогает лучше запомнить бренд.

Персонажи могут создаваться в различной стилистике и с различной отда-ленностью от реализма.

Маскот может быть как основой бренда, так и дополнительной его частью.

С развитием технологий появляются новые инструменты для совершенствования интеграции персонажа в образ компании и поддержания современного имиджа.

Рис. 14. Цифровой ассистент «Госуслуг»
робот Макс



Список использованных источников:

1. Веб-сайт с известными роликами компании KFC: <https://vc.ru/marketing/180488-10-let-vmeste-top-samyh-populyarnyh-reklamnyh-rolikov-kfc-v-rossii> (дата обращения: 26.04.2023).
2. Веб-сайт «Секрет фирмы», статья про создание бренда «Рецепты бабушки Ага-фы»: <https://secretmag.ru/cases/stories/recept-babushki-agafi-kak-andrei-trubnikov->

izobryol-kosmetiku-dlya-40-letnikh-uchilok.htm (дата обращения: 25.04.2023).

3. Веб-сайт «InternetLive», статья о феномене бренда «Рецепты бабушки Агафьи»: https://www.liveinternet.ru/community/make_up/post67357403/ (дата обращения: 25.04.2023).

4. Веб-сайт Культура.РФ: <https://www.culture.ru/s/vopros/alenka/> (дата обращения: 27.04.2023).

5. Веб-сайт ведения блога «LiveJournal», статья об истории развития компании «Эйнем»: <https://mechta-ind-posh.livejournal.com/5344.html> (дата обращения: 27.04.2023).

6. Веб-сайт «Моспром» <https://prom.moscow> (дата обращения: 28.04.2023).

7. Веб-сайт студии «BlackVR» <https://blackvr.org/mospromvr> (дата обращения: 28.04.2023).

8. Веб-сайт форума-обсуждения «DTF», статья «Самые известные рекламные персонажи» <https://dtf.ru/flood/727520-samye-izvestnye-reklamnye-personazhi> (дата обращения: 24.04.2023).

ГЕНЕЗИС ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОГО ЯЗЫКА МАСКОТОВ

GENESIS OF THE PICTORIAL LANGUAGE OF MASCOTS

Аннотация: Целью данной работы является изучение истории и этапов создания маскота. Предполагается изучить источники по теме, проанализировать главные особенности маскотов и собрать необходимую информацию и материалы для создания маскота.

Ключевые слова: маскот (талисман), графический дизайн, история, тренды, изобразительный язык, проектирование.

Abstract: The purpose of this work is to study the history and stages of the creation of a mascot. It is supposed to study the sources on the topic, analyze the main features of mascots and collect the necessary information and materials to create a mascot.

Keywords: mascot, graphic design, history, trends, visual language, design.

Маскот (талисман) — узнаваемый персонаж, олицетворяющий некий коллектив, школу, сообщество, бренд и т. д. Часто используют для представления потребителю товара или услуги. Может стать лучшим инструментом продаж и маркетинга [1].

В истории немало маскотов, которые прославили свои компании и сами стали легендами. Например, знаменитую настольную игру MONOPOLY невозможно представить без клоуна богатого дядюшки Пеннибагс, а компанию Nestle — без ее неутомимого кролика Квики.

Актуальность данного вопроса всегда будет одним из важных факторов продвижения бизнеса, бренда и т. д. Наличие маскота, по данным некоторых сайтов, приносит на 1/3 больше прибыли и на 41% увеличивают эмоциональную связь с клиентами. Маскот помогает сделать концепцию и идею более узнаваемой для потребителей.

Также решается проблема с коммуникацией, донося особенности вашего продукта в расслабленной манере. Разработка маскота должна начинаться с анализа потребителя. И, исходя из образа, начинается поэтапное создание маскота.

Анализ истории развития маскотов.

Полтора века назад маскотов не существовало. Первое упоминание о маскотах было в французской опере о девушке Беттинье, где рассказывалось о девушке, приносящей удачу фермеру, пока она была невинна. Оперу называли La Mascotte, что переводилось как «Заклинательница». С тех пор персонажа-талисмана стали называть маскот [2].

Первыми, кто специально стал заводить маскотов, были спортивные клубы, талисманами были дети. Например, в 1883 году мальчик по прозвищу Маленький Чик приносил биты и выполнял поручения бейсболистов. Со временем суеверные игроки стали связывать свои



победы именно с мальчиком. Так появился первый маскот в спорте (рис. 1).

Первым маскотом животным спортивной команды ельского университета был бульдог Красавчик Дэн. После смерти Дэна звание маскота стали передавать другим бульдогам. Но надежность таких маскотов оказалась неудобной. В пер-

вой половине 20 века эта проблема так и не решилась.

Зато решилась во второй. Стали облачать маскотов в костюмы. В 1976 году появился Филипп-фанатик — один из самых известных спортивных маскотов, его вид был навеян Мuppet-шоу. Похожие маскоты являлись талисманами и развлечением для зрителей [3].

В 20 в. маскоты развивались не только в спорте, но и в рекламе продуктов. Однако было важное отличие — в рекламе они не были костюмированными, они были нарисованными [4]. Первые такие маскоты появились еще на рубеже веков, но по-настоящему популярными они стали с распространением анимации. Их можно было наделить различными свойствами и поставить в различные ситуации. Поэтому такие маскоты используются до сих пор [5].

21 век. Анимационные маскоты стали появляться в виртуальной реальности. Так, например у телеканала ТНТ в 2020 году появился свой маскот Аня, виртуальный инфлюенсер (рис. 2). В 2021 году компания Samsung пыталась



Рис. 1. Мальчик по имени Чик

Рис. 2. Маскот ТНТ — Аня

создать виртуального ассистента маскота Сэм, но, к сожалению, компания решила отказаться от данного маскота в связи с ранней утечкой концепта.

Так маскоты прошли путь от детей и бульдогов до виртуального ассистента. И они появлялись почти в каждой сфере нашей жизни. Развиваются технологии, и развиваются с ними маскоты.

Современные тенденции. Большинство маскотов проходят редизайн, упрощая и создавая минималистичный вариант персонажа. В 2022 году тренды дизайна вышли на уровень простой геометрии и базовой формы. Большинство крупных компаний стали обращаться к базовым формам и упрощать логотипы. В результате выходят довольно лаконичные и свежие образы. Они лучше запоминаются и не перегружают лишними деталями. Также значительно выросла тенденция к использованию яркой и чистой палитры цветов. Так, к примеру, маскот чипсов Принглс после редизайна имеет довольно простой вид (рис. 3). Убраны лишние детали, и теперь он имеет минималистичный вид [6].

Анимационные маскоты переходят на новый уровень, и дальнейший переход в виртуальную реальность уже начинается. В 2022 году Samsung представила виртуального маскота G.NUSMAS (рис. 4). Он имеет яркие цвета и незамысловатый вид. Мультяшный инопланетянин был введен для

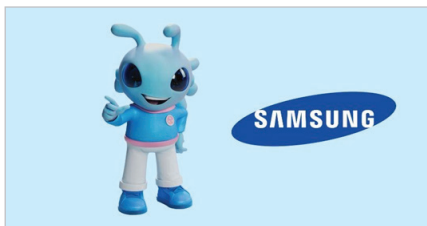


Рис. 4. Виртуальный маскот G.NUSMAS



привлечения новых потребителей, снято несколько коротких видео, где рассказывают историю инопланетянина и как он стал работать на Samsung, вводя современные и инновационные технологии в производство [7].

Систематизация и типология жанров маскотов. Маскоты могут олицетворять продукт, коллектив или компанию. Их объединяет вымышленность и антропоморфность.

Изначально это были дети и животные, позже появились костюмированные талисманы. Начиная с 20 века и по сей день маскоты выступают в виде потребителей. И делятся на 3 роли:

- Супергерой (Мойдодыр)
- Антигерой (микробы Доместос)
- Оживший товар (Хэппи мил)

У большинства маскотов дизайн похож. Это детское тело и большая улыбающаяся голова. Продажа сувениров с изображением маскотов приносит огромную прибыль [8].

Первым ожившим маскотом был Мистер Проппер. Реклама с ним появилась в 1958 году и за полгода сделала бренд самым продаваемым товаром. Он пример маскота супергероя, который решает проблемы потребителей (рис. 5).

Примером первого антигероя был Нойд – персонаж Доминос пицца, который всяческими уловками пытался навредить доставке и изготовлению пицц (рис. 6).



А иногда товару не нужны придуманные герой и антигерои. Ведь товар оживает сам. Таким примером является M&M в 90-х. В период упадка продаж было предложено превратить конфету в анимированный персонаж. Так конфеты наделили определенной чертой характера. Красного — саркастичным, а желтого — легкомысленным и так далее (рис. 7).

Методология разработки. Маскот является полноценным элементом айдентики бренда. Его эффективность зависит от степени проработки деталей и выбранного стиля позиционирования [9].

Эффективность создания маскота должна быть систематизирована последовательными этапами.

— Анализ целевой аудитории

Исследование целевой аудитории и создание портрета потенциального потребителя. Талисман становится элементом коммуникации, поэтому должен соответствовать потребностям потребителя. Учитывается определенный сегмент аудитории с учетом возраста, пола, социального статуса и спроса на товар.



Рис. 5. Мистер Проппер
Рис. 6. Нойд

— Анализ конкурентов

Следует изучить стратегию конкурентов и наличие или отсутствие маскотов в их действующей концепции. Важна уникальность.

— Разработка персонажа

Создание маскота на основе ассоциаций с брендом, его ключевых преимуществ и очевидных выгод для потенциального потребителя. Предлагается несколько вариантов, которых в процессе утверждают или нет.

— Проработка деталей

После утверждения маскота прорабатываются элементы, отражающие характер утвержденного персонажа и его манеру подачи в коммуникационных каналах. Здесь определяют цветовую схему, тип одежды, мимику и манеру речи героя. Кроме того, решают вопрос о вариативности маскота и необходимости анимации [10].

Маскот, созданный последовательными этапами, корректно отображает сущность бренда и вызывает отклик у целевой аудитории. (рис. 8)

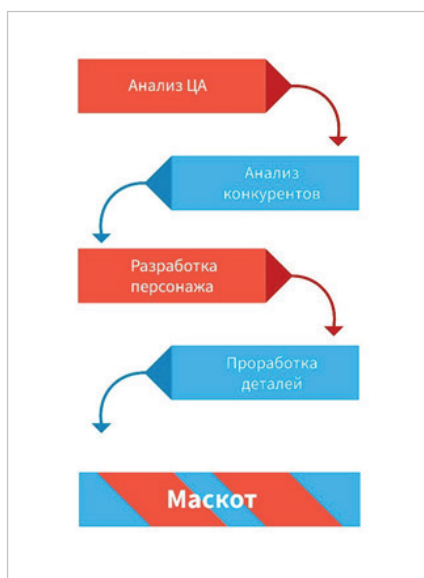
Заключение. В ходе анализа данной работы была проанализирована история развития и современные тенденции

Рис. 7. Маскоты M&M

маскотов. Маскоты прошли долгий путь развития от мальчика Чика до виртуального ассистента Г. Нусмаса.

Проанализированы современные тренды. К минимализму и простой геометрии тянутся многие крупные бренды, упрощая свои логотипы и маскоты.

Систематизированы этапы методологии маскота. Сформулирован каждый этап. Маскот, корректно отражающий сущность бренда, положительно влияет на достижение маркетинговых и экономических результатов.



Список используемых литературных источников

1. Wikipedia: свободная энциклопедия. Персонаж-талисман [Электронный ресурс]. <https://ru.wikipedia.org/wiki/Персонаж-талисман> (обращение: 25.02.2023)
2. Packer-dv.ru: Паккер этикетка и упаковка. Маскот — история возникновения. [Электронный ресурс]. URL: https://packer-dv.ru/useful_articles/maskot-kak-povysit-uznavaemost-brenda/ (обращение: 8.03.2023)
3. Sport.ru: главный о спорте. Маскоты в спорте [Электронный ресурс]. URL: <https://www.sports.ru/tribuna/blogs/multibrand/2842995.html> (обращение: 24.02.2023)
4. Базовкина А.О. Маскот как вид рекламного продвижения: реферат — Минск, 2019.
5. eSputnik: Блог. Брендинг и роль маскота в продвижении бренда [Электронный ресурс]. URL: <https://esputnik.com/blog/istoriya-igrushek-personazh-brenda-v-marketinge> (обращение: 01.03.2023).
6. Uprock.ru: Медиаресурс для дизайнеров. Тренды дизайна 2021–2022 [Электронный ресурс]. URL: <https://www.uprock.ru/articles/dizayn-trendy-2022-budushchee-logotipov> (обращение: 13.03.2023).
7. Dtf.ru: блог. Новый виртуальный маскот Samsung. [Электронный ресурс]. eURL: <https://dtf.ru/life/1333234-samsung-predstavila-virtualnogo-maskota-g-nusmas-on-postaraetsya-privlech-k-brendu-millennialov-i-pokolenie-z> (обращение: 13.03.2023)
8. Власова М.К. Ибрагимов М.А. Теоретико-методические аспекты создания маскота бренда компании: статья — Таганрог, 2021.
9. Сухова К.А. Графический образ корпоративного персонажа Южно-Уральско-

го Государственного Университета: вкр. — Челябинск, 2018.

10. vc.ru: рунет платформа. Выбираем mascota: кто это и зачем он нужен URL: <https://vc.ru/design/557408-vybiraem-maskota-kto-eto-i-zachem-on-nuzhen-vashey-kompanii> (обращение: 25.02.2023).

Сунь Вэнь, РГУ им. А.Н. Косыгина (Технологии. Дизайн. Искусство), Москва
Чжао Дандань, РГУ им. А.Н. Косыгина (Технологии. Дизайн. Искусство), Москва
Калашников В.Е., РГУ им. А.Н. Косыгина (Технологии. Дизайн. Искусство), Москва
Sun Wen, The Kosygin State University of Russia, Moscow
Zhao Dandan, The Kosygin State University of Russia, Moscow
Kalashnikov V.E., The Kosygin State University of Russia, Moscow

ПРОБЛЕМЫ И НОВЫЕ ИССЛЕДОВАНИЯ В ИСКУССТВЕ КЕРАМИЧЕСКОЙ СКУЛЬПТУРЫ ЦЗИНДЭЧЖЭНЯ

PROBLEMS AND NEW EXPLORATIONS IN JINGDEZHEN CERAMIC SCULPTURE ART

Аннотация: В данной статье анализируются существующие проблемы искусства керамической скульптуры в Цзиндэчжэне и перечисляются новые исследования керамистов на основе традиционного скульптурного фарфора за последние годы.

Ключевые слова: Цзиндэчжэнь, керамическая скульптура, проблема, новое исследование.

Abstract: This paper analyzes the existing problems of ceramic sculpture art in Jingdezhen, and lists the new explorations of ceramists on the basis of traditional sculpture porcelain in recent years.

Keywords: Jingdezhen, ceramic sculpture, Issue, New exploration.

Фарфоровое искусство Цзиндэчжэньской скульптуры имеет славную историю, еще при династии Хань (202 г. до н. э. — 220 г. н. э.) началось обжигание, при династии Сун (960–1279 гг. н. э.) стало национальным центром производства фарфора, «бинарная формула» совместного использования фарфоровой глины и каолина коренным образом изменила природу фарфора, расширяя пространство для производства скульптурного фарфора.

Анализ проблем и причины существования скульптурного фарфорового искусства в Цзиндэчжэне.

Существующий в Цзиндэчжэне вид искусства керамической скульптуры является результатом тысячелетнего художественного совершенствования, но теперь, движимый коммерческой прибылью, в Цзиндэчжэне появилось несколько фарфоровых изделий с механической имитацией скульптуры, и производители фарфора придерживаются существующего рынка «копируемой» продукции. Автор обобщает проблемы, существующие в скульптурно-фарфоровом искусстве Цзиндэчжэня, которое разделено на следующие три части:

— Выбор художественных элементов устарел и не имеет новизны. Скульптурные фарфоровые изделия, представленные на рынке в Цзиндэчжэне, включают цветы, птиц, животных, фарфор, религиозный фарфор, фарфор культурной революции, народных фарфоровых кукол и другие. Персонажи чаще всего основаны на традиционных мифах, образах великих людей, а также детей и девочек, живших в сельской местности в прежние времена. Все они происходят из традиционных выражений. Отсутствует умение формировать современные характеры и раскрывать современное духовное мировоззрение.

— Отсутствие новых прорывов в стилистике. Многие производители фарфора идут на компромисс с процессом обжига и не осмеливаются вводить новшества, а характеристики моделирования цзиндэчжэньского скульптурного фарфора можно обобщить словами «четыре уровня и восемь степеней стабильности». Из-за ограничений технологии обжига и глинистого материала (каолина) многие замечательные формы разрушаются или деформируются в процессе обжига. Поэтому чтобы обеспечить скорость обжига, основание скульптуры в Цзиндэчжэне очень большое, а форма закрыта сверху и образует «консервативную» форму [1].

— Моделирование процесса формирования. Скульптурный фарфор в городе Джинглинг в основном изготавливается методом литья: сначала изготавливаются глиняные формы, затем обтачиваются гипсовые формы, затем с помощью глиняной крошки печатаются полые устрицы на гипсовых формах и, наконец, обжигаются в печи. Этот метод формирования обеспечивает однородность

и точность продукта. Но чрезмерная зависимость от одного метода формирования препятствует изучению мастерства самой глины. На самом деле, сама по себе глина обладает очень сильной художественной привлекательностью, и с помощью пощипывания, царапания, резки и других техник обработки глины можно создать новую керамическую скульптуру, выражающую десять тысяч стилей. Узорный метод лепки molding является большим препятствием для инноваций в языке скульптуры.

Исследование цзиндэчжэньских гончаров. В последние годы группа профессоров и керамистов, работающих в Институте керамики в городе Цзинлин, объединила теоретические знания в области керамического искусства с многолетней керамической практикой и внедрила множество смелых методов создания керамики, что привнесло поток художественной энергии в развитие традиционного искусства керамической скульптуры в звенящем городке.

1. Новая интерпретация грязи и огня. Обжиг керамических скульптур создает множество своеобразных визуальных эффектов, и молодые керамисты усердно практикуются, уделяя внимание лингвистической логике контента и материальных носителей, и Цзинь Вэньвэй — один из превосходных мастеров. Он избавился от специфических законов моделирования традиционной керамической скульптуры, от фигурации к абстракции, и его «Серия рыб» и «Модное сочетание» стали хорошей новостью в гончарной промышленности (рис. 1–2).

«Рыбную серию» можно охарактеризовать как глубокое художественное произведение Цзинь Вэньвэя. Образность формы рыбы открыла художнику

Рис. 1 Серия рыб.
Рис. 2. Модное сочетание



безграничные возможности для художественного творчества. Рыба в его руке иногда собирается стаями, как на рисунках династии Хань; время от времени он широко открывал рот, как будто хотел проглотить горы и реки, демонстрируя кровожадность и вожделение зверя; время от времени это превращалось в пейзажный набросок, к которому стремился древний литератор Яши. Цзинь Вэньвэй сосредоточил свое безграничное воображение на плавающей рыбе. Это значительно обогащает образную выразительность керамической скульптуры [2].

2. Прекрасная художественная концепция. Художественная красота, передаваемая керамической скульптурой, часто создается благодаря ее моделирующим свойствам и цвету глазури, и молодой керамист Лю Инруй углубляется в традиционное мастерство изготовления цзиндэчжэньской зеленой глазури и выбирает абстрактные модели фигур для творческого самовыражения. Гладкая поверхность, обтекаемая форма и изумрудно-зеленая глазурь — все это демонстрирует прекрасную художественную концепцию керамики [3].

Что касается методов лепки, Лю Ин Жуй использует скульптурную лепку

и лепку из глины и непосредственно выражает одежду, руки и другие части фигуры с помощью пластилиновых листов. Линии плавные и свободные, мягкие и жесткие, сочетающие в себе женственность. Лю Ин Жуй исследует художественное очарование традиционной зеленой глазури, и некоторые работы выражают творческую страсть художника через цвет глазури. Можно сказать, что голубой цвет глазури стал эстетическим воплощением ее души (рис. 3).

Резюме. Керамическая скульптура Цзинлинчжэнь имеет великолепную историю, и многие проблемы, выявленные в последние годы, не должны становиться препятствием для ее развития, а должны быть еще более усовершенствованы на основе оригинального блестящего искусства. В городе Цзиндэчжэнь сильна атмосфера керамической культуры,

Рис. 3. Работа Лю Ин Жуй



привлекающая художественные таланты со всего мира, эти молодые художники вливаются в тысячелетний фарфоровый древний город, где кратковременная жизнь и творчество, они вливают свежую кровь в керамическую скульптуру Цзиндэчжэня. Есть новые попытки в тематике, мастерстве, выражении работы и других аспектах. Эти люди оказывают неуловимое влияние на керамические

скульптуры города Цзинцзин. Считается, что совместными усилиями современных керамистов искусство керамической скульптуры Цзиндэчжэнь обретет новое будущее. Великолепие и слава «Фарфоровой столицы тысячелетия» Цзиндэчжэня принадлежат не только прошлому, но и настоящему и завтрашнему дню, который создают тысячи людей.

Список использованных источников:

1. Yu Z.Q. Jingdezhen Traditional Ceramic Sculpture [M] // Jiangxi University Press. Nanchang. — 2004. — 71 p.
2. Jin W.W. Six Lectures on Pottery [M] // Beijing Arts and Crafts Press. Beijing. — 2012. — 12 p.
3. Guangdong Museum of Art. Feeling the Clay Nature [M] // Liaoning Fine Arts Publishing House. Senyang. 1997. — p. 81–82.

Чжао Дандань, аспирантка,
РГУ им. А.Н. Косыгина (Технологии. Дизайн. Искусство)
Сунь Вэнь, аспирант, РГУ им. А.Н. Косыгина (Технологии. Дизайн. Искусство),
Калашников В.Е., профессор,
РГУ им. А.Н. Косыгина (Технологии. Дизайн. Искусство)
Zhao Dandan, Associate Ph.D, The Kosygin State University of Russia
Sun Wen, Associate Ph.D, The Kosygin State University of Russia
Kalashnikov V.E., Professor, The Kosygin State University of Russia

ИССЛЕДОВАНИЕ ПРИМЕНЕНИЯ СИНЕ-БЕЛЫХ ФАРФОРОВЫХ ЭЛЕМЕНТОВ В ДИЗАЙНЕ УПАКОВКИ

RESEARCH ON THE APPLICATION OF BLUE AND WHITE PORCELAIN ELEMENTS IN PACKAGING DESIGN

Аннотация: В данной статье в основном рассматривается применение синие-белых фарфоровых узоров и цветов в дизайне упаковки и анализируются национальные особенности современного китайского дизайна упаковки.

Ключевые слова: синие-белые фарфоровые элементы, дизайн упаковки, применение.

Abstract: This paper mainly discusses the application of blue and white porcelain patterns and colors in packaging design and analyzes the national characteristics of contemporary Chinese packaging design.

Keywords: blue and white porcelain elements; packaging design; application.

Необходимость применения голубых и белых фарфоровых элементов в дизайне упаковки. В условиях глобализации мировые культуры постоянно сталкиваются и смешиваются, а дизайнерские работы и дизайнерские концепции как часть культуры постоянно подвергаются влиянию иностранных культур. Если вы недостаточно уверены в местной культуре и слепо продвигаете иностранную культуру и концепции дизайна, конечным результатом будет только потеря себя, утрата особенностей местной культуры и полная ассимиляция

иностранной культурой. В настоящее время идеи господства денег в обществе заставляют некоторые работы по дизайну упаковки фокусироваться только на коммерческой ценности товаров и материальных потребностях людей и не заботиться о духовных и культурных потребностях в дизайне упаковки. В быстро меняющейся социальной жизни не желающие тратить больше времени и энергии на изучение культурного подтекста в дизайне в итоге просто слепо удовлетворяют потребности в количестве, игнорируя требования людей к ду-

ховному вкусу, делая дизайн упаковки продукта монотонным и бессмысленным.

С быстрым развитием печати, покраски и других технологий популярностью интернет-торговли товарами и растущей диверсификацией потребительского спроса «чрезмерное декорирование» стало серьезной проблемой, с которой сталкивается современный дизайн упаковки. Точка зрения Уорлингера в книге «Абстракция и эмпатия — психологическое исследование художественного стиля»: «Если нарушить масштаб декора, это неизбежно повредит основной функции вещей. Тогда в условиях сегодняшних серьезных ресурсных и экологических проблем, а также экономической депрессии рационализация декора особенно важна» [1]. Таким образом, противодействие «чрезмерному украшательству» является важным шагом для формирования потребительского поведения и эстетического вкуса.

Бело-голубое фарфоровое искусство имеет долгую историю, в процессе непрерывного развития и накопления сформировалась уникальная культурная система. Бело-голубой фарфор как китайский культурный символ известен во всем мире. Включение элементов из голубого и белого фарфора в современный дизайн упаковки может не только значительно улучшить вкус и качество современного дизайна упаковки, придать продуктам больше китайских характеристик, но и эффективно бороться с «чрезмерным декором».

Применение сине-белого фарфорового узора в дизайне упаковки. Сочетание традиционного сине-белого фарфорового узора и современного дизайна упаковки — инновационный шаг в индустрии дизайна упаковки,

который привносит вдохновение и неограниченное пространство для развития в современный дизайн упаковки. Большинство декоративных предметов из голубого и белого фарфора взяты из реальной жизни, а изображенные сцены — это красивые вещи, которые можно увидеть в повседневной жизни, такие как люди, цветы и птицы, пейзажи, деревья и камни, насекомые и рыбы. Будь то узоры, выкройки или декоративные картины, бело-голубые фарфоровые украшения имеют благоприятное значение в качестве темы, используют доброту и красоту в качестве направления поведения и выражают благоприятное и приятное психологическое пожелание. Таким образом, количество голубых и белых фарфоровых узоров огромно, форма богата, а смысл глубок, что стало элементом дизайна, признанным дизайнерами упаковки, и имеет сильное преимущество в выражении формы и ее демонстрации [2].

Эффективное сочетание традиционных узоров и современного дизайна упаковки, несомненно, придаст продукту определенный культурный колорит, повысит коммерческую ценность продукта и позволит продукту с китайскими особенностями не утонуть в рыночной конкуренции. Однако современный дизайн упаковки — это не просто отсылка к традиционным шаблонам. Необходимо сочетать характер продукта и корпоративную культуру на основе традиционных шаблонов, чтобы перепроектировать и внедрять инновации, формировать шаблон, более подходящий для эстетики современных людей, чтобы повысить ценность продукции [3]. Например, в таблице 1 каждый бело-голубой фарфоровый узор хорошо со-

Таблица 1. Применение и аллегорическое выражение традиционных узоров из голубого и белого фарфора в различных дизайнах упаковки продуктов

Тип	Наименование товара	Картина	Узоры	Значение
Дизайн упаковки ликера	«Река Люян»		Феникс, цветы из шпагата	Непрерывное богатство
Дизайн упаковки молока	Молоко «Классическое»		Вьющийся узор пиона, вьющийся узор лотоса	Пошли мир, пошли богатство
Дизайн упаковки минеральной воды	«Нонгфу»		Лотос, лист лотоса, морская вода	Символы природы и жизни

чается с продуктом, а также хорошо передает концепцию дизайна упаковки продукта, что облегчает эмоциональный отклик потребителей.

Применение цвета сине-белого фарфора в дизайне упаковки. Использование цвета в дизайне упаковки может оказать определенное влияние на потребителей, цвет как один из важных элементов дизайна упаковки, обладающий интуитивной способностью визуальной передачи, придает продукту более очевидные внешние характеристики. Потребители могут получать информацию о продукте через восприятие цвета. Дизайнеры могут подчеркнуть в дизайне упаковки продукта больше китайских национальных особенностей, используя традиционное сочетание синего и белого фарфора, поскольку цвета с национальными культурными особенностями будут легче находить отклик в сердцах людей.

Синий и белый — главная особенность blue and white, этот элегантный

и спокойный сине-белый цвет делает общий дизайн упаковки простым и элегантным, утонченным и глубоким, придавая продукту ностальгический и простой стиль, который действительно может дать людям в шумном обществе духовное освобождение. Кроме того, цвет голубого и белого фарфора — это не единый синий, а голубой с множеством различных оттенков, таких как темно-синий, светло-голубой, сине-фиолетовый и т. д., насыщенный и разнообразный. На упаковке ликера «Фэнцзю» (рис. 1), упаковке ликера «Люянхэ» (рис. 2) и внешней упаковке сигарет (рис. 3) видно, что хотя все они выполнены в основных синих тонах, если вы присмотритесь повнимательнее, вы обнаружите, что их синий цвет имеет очевидные цветовые тенденции и различия. Цвет упаковки ликера «Фэнцзю» насыщенный, цвет упаковки ликера «Люянхэ» элегантен, а бело-голубой цвет упаковки сигарет — синий и фиолетовый. Это все равно что ценить

 <p>Рис. 1. Упаковка ликера «Фэньцзю»</p>	 <p>Рис. 2. Упаковка ликера «Река Люян»</p>	 <p>Рис. 3. Упаковка сигарет</p>
		

Таблица 2: Применение различных оттенков синего и белого фарфора в дизайне упаковки продукта

фарфор разных поколений. Поэтому в современном дизайне упаковки используется уникальный бело-голубой цвет, который может не только сделать цвет упаковки уникальным, красивым и любимым. В то же время, поскольку разнообразие цветов невелико, это позволяет не только сэкономить на печати, но и уменьшить загрязнение окружающей среды, вызванное печатью.

Резюме. Являясь сокровищем в истории керамического искусства Китая, бело-голубой фарфор сыграл важную роль в современном дизайне упаковки с точки зрения рисунка и цвета. В условиях диверсифицированного, стремительного и изменчивого 21 века маркетинговые стратегии и потребительские рынки меняются с каждым днем, и тенденция развития дизайна товарной упаковки в будущем — это уже не просто пакеты и пачки. Это более гуманно, удобно, экологично и безвредно для окружающей среды, а также может продемонстрировать дизайн упаковки

в национальном стиле. Из-за культурных различий между странами по всему миру иногда существует дистанция между пониманием и культурой, и это чувство дистанции часто вызывает у людей интерес из-за новизны. Таким образом, на международном рынке товарной упаковки дизайн, основанный на голубых и белых фарфоровых элементах, будет пользоваться все большим спросом.

Список использованных источников:

1. ЦЗЭН Фэнцай, ВАН Вэньтин, ВАН Фучэнь. Поговорим о дизайне упаковки с учетом модели «зеленой упаковки». Важность планирования в стратегии устойчивого развития / Мир упаковки, 2014. №1, — С. 85.
2. Ли Сяохун. Исследование добавленной стоимости в дизайне упаковки товаров / Packaging Engineering, 2008.№4, — С. 158
3. ВЭЙ Хай Чунь. Закон и применение формальной красоты в дизайнерской композиции / Художественное обозрение, 2018. №12 — С. 248

Ян Бо, аспирант, РГУ им. А.Н. Косыгина (Технологии. Дизайн. Искусство)
Научный руководитель: профессор, д-р иск., Ю.В. Назаров
Yang Bo, PhD student, Kosygin Russian State University (Technology. Design. Art)
Supervisor: Prof. Dr. Yuri Vladimirovich Nazarov

КУЛЬТУРНЫЕ И КРЕАТИВНЫЕ ДИЗАЙН-ПРОДУКТЫ В УНИВЕРСИТЕТЕ (НА ПРИМЕРЕ ЮНЬНАНЬСКОГО УНИВЕРСИТЕТА)

CULTURAL AND CREATIVE DESIGN PRODUCTS IN UNIVERSITY (THE CASE OF YUNNAN UNIVERSITY)

Аннотация: В последние годы крупные университеты стремятся создавать оригинальные бренды кампусов и усиливать влияние культуры кампусов на целевую аудиторию, поэтому все больше внимания уделяется инновационному дизайну культурных и креативных продуктов, создаваемых в кампусах. Каждый университет имеет свою собственную историю, культуру и философию, обладает набором преимущественных дисциплин, архитектурным ландшафтом и т. д. Дизайнеры могут глубоко погрузиться в уникальное культурное и духовное пространство университета, использовать современные методы дизайна для обобщения и художественного представления в изображениях, символах и в других корпоративных элементах, а также создавать их в форме иллюстрации. При выборе носителей продукта его можно отличить от традиционных материальных объектов, поскольку для выполнения могут использоваться цифровые медиапродукты.
Ключевые слова: дизайн иллюстраций; культурный и креативный продукт; кампусная культура, художественное проектирование, цифровые медиапродукты.

Abstract: In recent years, large universities have been striving to create original campus brands and enhance the impact of campus culture on the target audience, so there is an increasing focus on the innovative design of cultural and creative products created on campuses. Each university has its own history, culture and philosophy, has a set of predominant disciplines, architectural landscape, etc. Designers can deeply immerse themselves in the unique cultural and spiritual space of the university, use modern design methods to summarize and artistically represent images, symbols and other corporate elements, as well as create them in the form of an illustration. When choosing media for a product, it can be distinguished from traditional tangible objects because digital media products can be used for execution.
Keywords: Illustration design; cultural and creative product; campus culture, artistic design, digital media products.

Культурные и креативные продукты кампуса относятся к области творческого дизайна, для их создания используют современные методы художественной обработки, новые конструкционные материалы, новые технологические процессы. Инновационные культурные и креативные продукты кампуса способствуют укреплению авторитета университета, распространению внутреннего культурного смысла и созданию коммерческой ценности. С наступлением цифровой эпохи дизайн иллюстраций постепенно превратился в новое творческое направление, передающее художественную информацию людям с помощью особого визуального языка, дающего зрителям богатый аудиовизуальный опыт. Развитие дизайна иллюстраций в Китае только началось, и большинство подобных работ в настоящее время используется в сфере коммерческой рекламы. Таким образом, применение дизайна иллюстраций к разработке культурных и креативных продуктов кампуса превращается в инновационное творчество [1].

Текущая ситуация в университетах Китая с культурными и креативными дизайн-продуктами. В последние годы благодаря энтузиазму и возросшей креативности для ВУЗов активно создаются уникальные культурные и креативные продукты. Что касается китайских университетов, то Цинхуаский университет, Пекинский университет, Сямэньский университет и другие вузы уже давно стали разрабатывать собственные культурные и креативные продукты, а их творческие ресурсы достаточно совершенны, и они занимают лидирующие позиции в культурных и креативных индустриях страны. Эти вузы постепенно

отказались от старого образа мышления и начали искать новые типы продуктов и новые дизайнерские решения. Так, извещение о зачислении в Нанкайский университет усиливается визуальным динамическим эффектом в виде чередования солнца и луны, а сам продукт выполнен в виде дизайнерского конверта, на котором напечатаны основные здания нового и старого кампусов Нанкайского университета. В качестве основного использован фиолетовый цвет фона, применены вертикальные полосы с ажурной резьбой, расположенные в шахматном порядке. Когда абитуриенты извлекают из конверта извещение о зачислении, происходит визуальный динамический эффект чередования солнца и луны (рис. 1).

Что касается зарубежных университетов, то типы культурных и креативных продуктов их кампусов охватывают почти все аспекты учебной жизни студентов и четко классифицированы: большинство из них образуют серию изделий. Например, сувенирный магазин THE COOP, разрабатывающий культурные и креативные товары для Гарвардского университета и Массачусетского технологического института (США), предлагает широкий ассортимент товаров, включая канцелярские принадлежности, предметы ширпотреба, одежду и т. д., необходимые для удовлетворения повседневных потребностей студентов (рис. 2). Некоторые университеты считают, что культурные и креативные продукты не только представляют собой культурную «мягкую силу», но рынок нуждается в них как в «жесткой силе» для поддержки университетской культуры во всем мире. Например, Колледж дизайна ArtCenter в Соединенных Штатах Америки часто



Рис. 1. Извещение о зачислении в Нанькийский университет

сотрудничает с известными, крупными брендами, создавая корпоративный имидж университета и позволяя вузовской культуре распространяться по всему миру [2].

Культурные и креативные продукты кампуса, основанные на дизайне иллюстраций. Современные культурные и креативные продукты университетов должны не только удовлетворять функциональные потребности вузов, но и отвечать культурным и духовным запросам людей. Образный язык иллюстративного дизайна в культурных и креативных продуктах основан на изделии как носителе и на культуре кампуса как креативном объекте, демонстрирующем определенную глубину культурной коннотации, удовлетворяющей духовные и культурные потребности аудитории и прино-

сящей людям положительные эмоции. Культурные и креативные продукты кампуса являются воплощением общей культуры вуза, а качественные культурные и креативные продукты сыграли важную роль в сохранении и развитии истории и культуры кампусов.

Культурные и креативные продукты иллюстративного дизайна не только сохраняют художественные особенности традиционной живописи, но и передают гуманистическую коннотацию кампуса более тонко и ярко, в изящном стиле, в виде уникальной концепции, с артистической привлекательностью; его визуальный образ впечатляет зрителя своим мощным артистизмом и независимой облик. Дизайнеры часто обобщают передаваемое информационное содержание, воплощаемое в лаконичных

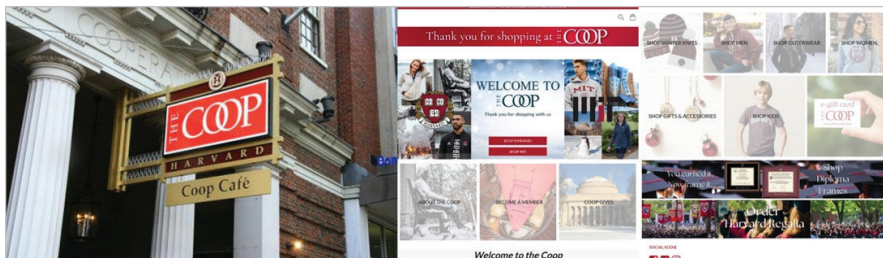


Рис. 2. Сувенирный магазин THE COOP, США

элементах иллюстрации, и художественно обрабатывают каждую деталь для интерпретации передаваемой текстовой информации, что повышает точность и образность передачи контента, облегчает его понимание зрителями, создаёт чувство идентичности и способствует визуальному наслаждению.

В дизайне культурных и креативных продуктов кампуса иллюстрации выполняют функцию информации и художественного выражения содержания, относящихся к области визуальной коммуникации. Визуальная интуиция и зрительное воздействие очень важны для передачи информации: в эпоху информирования с помощью изображений через язык иллюстраций легче подчеркнуть непосредственность контента. Язык иллюстраций в культурных и креативных продуктах кампусов тесно связан с культурными традициями университетов, поэтому дизайнеры умело трансформируют культурные смыслы в образный язык иллюстраций, чем стимулируют воображение аудитории с помощью активизации визуального мышления.

Принципы дизайна иллюстраций в культурных и креативных продуктах университетов. В последние годы дизайн культурных и креативных продуктов университетов привлек внимание крупных вузов, и некоторые из них обрели свои собственные культурные и креативные бренды, создали специальные команды разработчиков дизайн-продуктов. Для создания культурных и креативных продуктов университета, основанных на дизайне иллюстраций, проектировщики при определении объектов разработки должны выбрать из университетской жизни типичные явления и события, которые в дальнейшем будут сформированы

с помощью изображений. Каждый университет имеет свою собственную уникальную историю и культуру: ими могут быть известные здания, эндемичные животные и растения, важные исторические личности, видные представители академических кругов и т. д.

После выбора типичного формообразующего объекта дизайнерам необходимо создать привлекательную форму иллюстрации, адекватно отображающую контент. Распространенные виды иллюстраций включают: акварельный стиль, стиль китайской живописи, линейный стиль, стиль масляной живописи и плоскостной стиль. Выбор стиля зависит от изображаемого объекта и от предпочтений целевой аудитории. С развитием цифровой живописи этот метод все шире используется в дизайне иллюстраций, поскольку он повышает эффективность производства, экономит ресурсы и удобен в работе. Цифровая живопись может не только восстановить традиционный изобразительный стиль, но и облегчает художникам внедрение креативных инноваций в различные живописные приёмы. Цифровые изображения, созданные таким образом, более удобны для иллюстрирования материальных продуктов на более поздней стадии.

Культурные и креативные продукты университетов не только отражают имидж вузовских брендов, но и оказывают эмоциональную поддержку преподавателям, сотрудникам, студентам и выпускникам университета, поэтому дизайн иллюстраций культурных и креативных продуктов должен обладать выразительными эмоциональными характеристиками. При выборе объектов для создания иллюстрации приоритет-

ными могут быть библиотеки, учебные корпуса, въездные ворота и другие сооружения, с которыми преподаватели и обучающиеся часто соприкасаются на практике. Данную роль могут сыграть уникальные культурные и спортивные мероприятия университета, представленные в виде иллюстраций, что связано с воспоминаниями преподавателей, сотрудников, студентов и выпускников и вызывает положительный эмоциональный отклик аудитории [3].

Применение иллюстративного дизайна при разработке культурных и креативных продуктов университетов. Использование типичных мысленных культурных представлений университета здесь незаменимо. Мысленное представление — это понятие, используемое в эстетике, в литературе и в изобразительном искусстве. Оно означает придание конкретному объекту посредством дизайн-концепции определенных эмоциональных характеристик для достижения визуального эффекта и возникновения размышлений о его значении. Культурное мысленное представление подчинено мозговому процессу и является своего рода символом мышления, символизирующим культурную когнитивность и духовную ориентацию, разделяемые определенной социальной группой. Культура университета — это социальная система, обладающая уникальностью, целостностью и преемственностью. По сути, это культурное мысленное представление университета: определенный образ или символ, способный представить передать культурную историю университета, представить университетскую философию, университетский дух и стиль с помощью эмблемы, корпо-

ративной одежды, девиза, университетских скульптур и т. д. [4].

Использование иллюстративных стилистик. В последние годы технология цифровой живописи достигла совершенства, и появилось множество иллюстративных дизайнерских приёмов: плоский стиль, текстурный стиль, ручной рисованный стиль, градиентный стиль, 2D-стиль и штриховой стиль. Среди них наиболее подходящей для культурных и креативных дизайн-продуктов является иллюстрация в рисованном стиле, характеризующаяся широким распространением, богатым содержанием и высокими требованиями к художественным навыкам. Наилучшими объектами для таких изображений являются: архитектура университета, культурный ландшафт и культурные коннотации вуза. В связи с интенсивным распространением потребительских товаров из Китая, иллюстрациям, выполненным в китайском стиле, отдают своё предпочтение все больше китайских и зарубежных дизайнеров. Этот стиль иллюстрации не только оказывает сильное визуальное воздействие, но и способствует сохранению и развитию превосходной традиционной культуры Китая.

Дизайн иллюстраций применяется также к нефизическим носителям. В качестве сюжета для иллюстраций обычно используются такие культурные и креативные дизайн-продукты университета, как печатная продукция, корпоративная и повседневная одежда, канцелярские принадлежности, предметы ширпотреба и другие материальные объекты, что порой приводит к однообразию самих продуктов университета и отсутствию инноваций. В новую эпоху стремительного развития новых медианосителей

дизайнеры могут отказаться от традиционного стиля мышления, сочетая новые медиатехнологии с дизайном иллюстраций, используя динамическую иллюстрацию, мини-программы, веб-игры и другие цифровые носители для создания виртуальных культурных и креативных продуктов университета. Исходя из этого, дизайнеры могут также применять для университета динамическую иллюстрацию с практическими функциями или H5, мини-программы и мини-игры с рекламными функциями.

Культурные и креативные продукты в виде материальных объектов в качестве носителей обычно включают в себя открытки, футболки, значки, чехлы для телефонов, холщовые сумки и т. д. Их основными задачами являются офлайн-продажи, продвижение вуза, вручение подарков, что требует от них как эстетики, так и практичности. Серия иллюстраций Юньнаньского университета использует линейное рисование в сочетании с китайским стилем, на них изображены исторические здания Юньнаньского университета, дворцы Хуэйцзе и Чжигунтан, а также исторические здания вокруг университета: Цзян-утан и парк Цуйху. Вся серия объединяет изображение проспекта Гинкго, рисунки белки и бродячего кота. Данные изысканные иллюстрации, примененные к матери-

альным культурным и креативным продуктам, могут вызвать положительную эмоциональную реакцию не только у зрителей, но и у преподавателей, сотрудников, студентов и выпускников, вспоминающих с помощью иллюстраций прекрасное время, проведенное в университете (рис. 3).

Полное название H5 (Html5) относится к серии технических приёмов для создания интерактивных эффектов на веб-страницах. Большинство рекламных отделов в различных отраслях промышленности использует рекламу H5 в онлайн-режиме для продвижения брендов, продуктов, мероприятий, корпоративной политики и т. п., что позволяет легко донести самую свежую информацию до целевой аудитории. Известно, что хороший интерактивный опыт повышает интерес к участию, а также ускоряет процесс обмена и пересылки рекламы H5 между пользователями, он также приносит экономические и социальные выгоды. В публикуемом примере дизайнер использовал анимационное программное обеспечение AE для создания серии динамических иллюстраций, а также применил производственную платформу H5 для добавления интерактивных функций к данной серии и, наконец, создал динамическую интерактивную картину «Цуйюнь» (рис. 4).

Рис. 3. Примеры культурных и креативных продуктов





Рис. 4. Картина «Цуйюнь»

Заключение. Культурные и креативные продукты университетов, разработанные на основе дизайна иллюстраций, обладают гуманистической коннотацией, художественной привлекательностью и коммуникативной силой. В процессе проектирования культура и гуманистическая атмосфера университета должны быть грамотно отображены с помощью художественных приёмов и визуальных образов в сочетании с дизайн-концепцией и приёмами современного дизайна.

Их задача — полностью отображать культурную коннотацию с помощью креативных продуктов, усилить чувство идентичности, гордости и корпоративной чести преподавателей, сотрудников и обучающихся в университете, эффективнее наследовать культурный дух университета, получать широкое признание и способствовать устойчивому, быстрому и скоординированному развитию культурных и креативных индустрий университета.

Список использованных источников:

1. Бао С. Применение иллюстраций в культурном и креативном дизайне университета в эпоху новых медиа : дис. ... маг-р : защищена 12.06.2020 : утв. 20.06.2020 / С. Бао. – М. : Изд-во ВУПТ, 2020. – 49 с.
2. Ван С., Цзян Ш. Тематическое исследование дизайна культурных и креативных продуктов университета / Ш. Цзян, С. Ван // Журн. Упаковка в провинции Хунань. – 2020. – №3. – С. 59–61, 81.
3. Гао Л., Сюй Ц. Применение иллюстраций в стиле ручной росписи в культурных и креативных продуктах университета / Ц. Сюй, Л. Гао // Журн. Литература по изобразительному искусству. – 2020. – №9. – С. 110–111.
4. Вэн Ч. Исследование выражения культурных образов кампуса в дизайне продукта / Ч. Вэн, Г. Ло, С. Ма [и др.] ; под ред. Ч. Вэн. // Журн. Промышленный образец. – 2018. – № 04. – С. 39–40.

Янь Сюй, Аспирант.

Калашников В.Е. Научный руководитель. Российский государственный университет им. А.Н. Косыгина (Технологии. Дизайн. Искусство)

Yan Xu, PhD student.

Kalashnikov V.E. Scientific supervisor. A.N. Kosygin Russian State University (Technologies. Design. Art), Moscow.

ФОРМЫ ВЫРАЖЕНИЯ ДЕКОРАТИВНОГО ИСКУССТВА В СОВРЕМЕННОМ ДИЗАЙНЕ

FORMS OF DECORATIVE ART EXPRESSION IN CONTEMPORARY DESIGN

Аннотация: С развитием и изменениями современного декоративного искусства ключевым требованием декоративного дизайна является отражение индивидуальных декоративных характеристик и художественной красоты в дизайне. Различные формы художественного самовыражения имеют большое значение для художественной красоты декоративного искусства.

Ключевые слова: современное декоративное искусство, дизайн, форма выражения.

Abstract: With the development and changes of modern decorative art, the key requirement of decorative design is the reflection of individual decorative characteristics and artistic beauty in design. Various forms of artistic expression are of great importance for the artistic beauty of decorative art.

Keywords: modern decorative art, design, form of expression.

Современное декоративное искусство — это форма художественного самовыражения, постепенно формирующаяся под влиянием ряда факторов, таких как накопление исторического опыта и возникновение различных художественных стилей, а также изменение восприятия людей. Он обладает визуальными характеристиками имиджа и формальной красоты, равновесием, ритмичностью, контрастностью и т.д. которые являются законами формальной красоты. Современное декоративное искусство находится под влиянием живописи, современных концепций дизайна

и традиционного декоративного языка. Оно привносит современное эстетическое сознание и постоянно обновляемые мастерство, материалы и другие формы самовыражения, чтобы сделать его разнообразным и развиваться. Исследует формы самовыражения и характеристики современного декоративного языка и ищет больше возможностей, чтобы быть ближе к нашей жизни.

Выражение геометрических форм является важным элементом современного дизайна декоративного искусства, а также главной особенностью современного декоративного языка выражения.

Все сложные объекты состоят из простых геометрических форм, но их можно резюмировать как еще одну простую новую форму геометрической формы. Использование геометрических форм в современном декоративном дизайне чрезвычайно важно. Большинство художников и дизайнеров предпочитают использовать геометрические формы для выражения своих дизайнерских концепций и творческих эмоций. Это важное средство самовыражения в декоративно-прикладном дизайне.

Геометрические формы — это первые физические проявления восприятия людьми всего сущего в этом мире. На глиняных горшках первобытного общества главным украшением являются геометрические фигуры, преобразованные из объективных объектов. Такого рода геометрические фигуры не являются нелогичными. Они были созданы в соответствии с региональным стилем и верованиями людей того времени. Например, рис. 1, «Рыбы узоры на лице». Декоративный узор на этом глиняном горшке призван абстрагировать и деформировать человеческие лица и рыб, сгруппировать их в геометрическую форму, чтобы сформировать рису-



нок рыбы в виде человеческого лица. Композиционная форма свободна и динамична, таинственна. Первобытные люди неслучайно сочетали человеческие лица и рыб вместе, это произошло из-за поклонения тотемам. Размножение первобытных людей происходит относительно медленно, люди встречаются относительно редко, а выживаемость низкая. Они завидуют размножению рыб, и они живут у реки, поэтому они считают рыб богами. Мораль сочетания картинок заключается в том, чтобы привлечь души людей.

Геометрические формы — это не только начальная форма самовыражения в современном декоративном дизайне, но и конечная форма самовыражения. Вещи состоят из начальной геометрической формы и суммируются конечной геометрической формой. Обычно используемым творческим процессом создания конечной геометрической формы является обобщение, преувеличение и деформация. Этот вид изменения не является произвольным, он подвержен субъективным и объективным ограничениям. Субъективно, для достижения художественных инноваций и сублимации необходимо выразить богатые эмоциональные изменения. Объективно, необходимо учитывать, ограничено ли применение в реальности, материалами, пространством и мастерством. Поэтому геометрические формы в некоторых успешных работах могут показаться простыми, но они являются результатом большой кропотливой работы художников. Например, рис. 2, «Герника» испанского художника Пикассо. На картине используются геометрические формы, чтобы ярко выразить жестокость фашизма. В настоящее время статус ге-

Рис. 1. «Рыбы узоры на лице»

Рис. 2. «Герника» испанского художника Пикассо.



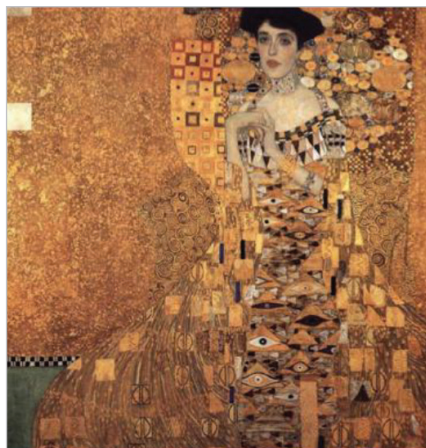
ометрических форм в современном декоративно-прикладном искусстве постоянно повышается, во многом благодаря развитию современной живописи. Они применяли геометрические элементы к живописи и создавали одно за другим чудеса света.

Как форма художественного самовыражения, современный дизайн декоративного искусства может быть применен к любому предмету, охватывая широкий спектр областей. Он может быть применен как в двумерной плоскости, так и в трехмерном пространстве. Например, в работах, созданных художником Климтом, можно обнаружить, что его уникальный живописный стиль выражается через декоративную композицию для достижения эффекта двухмерной плоскости (рис. 3–4). В творческом про-

цессе он часто использует много декоративной обработки и позиционирует образ персонажа на женщинах, чтобы достичь цели раскрытия прекрасной и отчаянной стороны жизни. На жизненном пути Климта многие работы носят художественный характер, но его стиль не статичен: вначале в созданных им работах можно обнаружить тень реализма, но позже он совершил прорыв в творчестве. В основном это отражается в методе самовыражения: можно обнаружить, что его работы более современны, и в то же время в них используется множество декоративных приемов. Его подход — это прорыв в традиционной живописи. Когда этот художник завершает свою декоративную обработку, он обычно прибегает к ярким и насыщенным цветам и плоским эффектам, сформированным на двумерной основе. Они основаны на контрасте и координации между различными элементами картины. Хотя картина написана в плоской манере, в ней чувствуется чувство ритма.

Современный дизайн декоративного искусства неотделим от сочета-

Рис. 3. «Поцелуй», 1908
Рис. 4. «Адель Блох-Бауэр I», 1907





ния мастерства в трех измерениях. Он прилагается к процессу рисования или скульптуры, чтобы использоваться в отделке интерьера, наружном ландшафте, промышленности, мультимедиа и т. д. (рис. 5–6). Подобно плоской композиции и цветовой композиции, формальные элементы современного дизайна декоративного искусства и трехмерной композиции также одинаковы. Бесчисленные точки и линии — это грани, бесчисленные грани — это тела и так далее. Трехмерная композиция в основном такая же, как формальные элементы плоскости. Несоответствие заключается в том, что трехмерная композиция требует более качественных материалов, а трехмерные формы должны разумно комбинироваться на основе механики. Трехмерная композиция означает, что художники используют мастерство, материалы, меха-

нику, эстетику и т. д. для выражения своих идей в трехмерном пространстве, чтобы завершить превосходные художественные дизайнерские работы.

Современный дизайн в стиле ар-деко обычно также проявляется в дизайне помещений и ландшафтном дизайне на открытом воздухе в виде рельефов, круглой резьбы и декоративных росписей. Подчеркивает атмосферу помещения с помощью его уникальной формы самовыражения. В настоящее время декоративное искусство, которому мы больше всего подвержены, используется в дизайне интерьера. Люди будут украшать пространство в соответствии со своими предпочтениями. В древнем и современном Китае и за рубежом в дизайне интерьера использовались все художественные стили, включая традиционные, европейские, современные и т. д. Большинству этих молодых людей нравится яркий современный стиль, и они украсят пространство в соответствии с особенностями современного декоративного языка. Можно украсить пространство декоративными картинами или скульптурами, чтобы гармонизировать тона и соответствовать современному стилю оформления помещения и мебели, создать одно простое, яркое, теплое и самобытное пространство за другим (рис 7). В дизайне вну-

Рис. 5. Внутреннее убранство

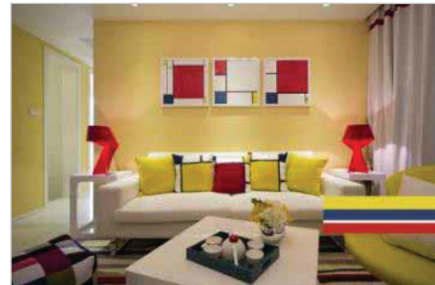


Рис. 6. Ландшафтный дизайн
Рис. 7. Мондрайн, «Красно-синя-желтая композиция», интерьер

тренного пространства использованы работы Мондриана, «Красно-сине-желтая композиция». Он украшен элементами из картины.

Заключение. Каким бы ни было современное декоративно-прикладное искусство, его цель — сделать обычные вещи приятными для глаз и уникальными. Искусство взаимосвязано. Если вы хотите полностью понять современное декоративно-прикладное искусство, вы должны найти соответствующие общие черты в различных видах искус-

ства. Посредством горизонтального и вертикального анализа и сравнения исследуются формы выражения и характеристики современного дизайна декоративного искусства. В нашей жизни современное декоративное искусство можно увидеть повсюду. У него нет определения четких границ. Оно подчеркивает процесс самовыражения современного декоративного искусства и способствует процветанию и развитию современного общества.

Список использованных источников:

1. Се Хэнцян, Декоративная роспись. — Пекин: Издательство Университета Цинхуа, 2014 г. — с. 25–64.
2. Тянь Сикси Цзэн Жун. Дизайн декоративного моделирования. — Издательство изящных искусств Ляонина. — 2012 г.
3. Хэ Чжэнгуан, Полное собрание произведений всемирно известных художников: Климт. Шицзячжуан: Издательство Hebei Education Press, 2005 г.
4. Джеймс Триллинг (перевод) Хэ Цюй. Язык декоративного искусства. Чжэцзянское издательство фотографии, 2016 г.
5. Шанг Ган. Новое издание истории китайского декоративно-прикладного искусства. Издательство высшего образования, 2007 г.
6. Ни Цзяньлинь. Исследование оригинального декоративно-прикладного искусства. Докторская диссертация Юго-Восточного университета. Нанкин: Юго-Восточный университет, 2006 г.
7. Тянь Сюаньмин. Исследование выразительности декоративного цвета и формообразующей композиции в масляной живописи. Магистерская диссертация Хайнаньского университета. Хайкоу: Хайнаньский университет, 2011 г.
8. Чжай Цзунсюань. О чувстве порядка и красоты в дизайне в стиле ар-деко. Красота и время (часть 1), 2012 г.
9. Лу Шихан. Исследование по расширению ассортимента творческих материалов для декоративной живописи. Western Leather, 2018 г.

ЦИФРОВАЯ ИЛЛЮСТРАЦИЯ В СОВРЕМЕННОЙ ПРОЕКТНОЙ КУЛЬТУРЕ

DIGITAL ILLUSTRATION IN CONTEMPORARY PROJECT CULTURE

Аннотация: Визуальное представление информации все более востребовано в современном мире. Иллюстрация как один из способов передачи визуального образа сейчас особенно актуальна. Важно было рассмотреть пути ее развития и современные тенденции, а также место иллюстратора в проектном процессе. Ключевые слова: иллюстрация, тенденции, особенности, графический язык, стиль, цифровая иллюстрация, проектная культура.

Abstract: Visual presentation of information becomes more and more demanded in the modern world. Illustration is especially important now, as one of the methods of transmitting visual image. It was important to consider ways of its development and current trends, and also illustrator's role in the design process.

Keywords: illustration, trends, features, graphic language, style, digital illustration, project design.

Если в 20 веке росла грамотность и люди по всему миру превращались из зрителей в читателей, то сейчас происходит обратный процесс. Из-за всё возрастающих объемов информации рядовой читатель всё чаще утрачивает способность усваивать длинные тексты и становится активным потребителем визуальных образов.

Бурное развитие фотографии в 20 веке, казалось бы, отправило иллюстрацию на задворки мира изображений, в детские книги и учебники, но в 21 веке графика вернула утраченные позиции. Визуальному языку Пятой промышленной революции потребовались быстро читаемые и максимально эмоционально заряженные изображения, которые можно создавать с большой скоростью и с минимальными затратами.

Оригинальная фотография сейчас требует гораздо больших вложений, чем рисунок. Если заказчик решает отказаться от стоковых изображений, иллюстрация остаётся единственной альтернативой, особенно при ограниченных сроках. Таким образом, иллюстрация вернулась в мир больших бюджетов, в рекламу, одним из основных средств которой стали электронные носители, такие как сайты, социальные сети, мобильные версии сайтов и приложений.

Современный иллюстратор чаще держит в руках стилус и планшет, чем карандаш и бумагу. Создавая иллюстрации для сайтов, он больше не связан ограничениями полиграфии. Если требуется, иллюстратор может в течение одного рабочего дня создать несколько эскизов, отправить на утверждение ре-

датору сайта, получить правки, создать готовые иллюстрации и отправить редактору, минуя этапы сканирования и цветокоррекции.

Время жизни иллюстрации в физической и электронной среде существенно отличается. Книжная иллюстрация даже не слишком прославившегося автора может просуществовать долгие годы. Совсем другой жизненный цикл у цифровой иллюстрации. Время, которое зритель потратит на её рассматривание, может не превышать пары секунд. Или эти изображения станут мемами и заполнят мессенджеры на несколько недель. Иллюстрация в интернете эфемерна, но очень востребована.

Основные качества, которых, помимо таланта, ожидают от художника заказчики — умение быстро понять задачу и технические требования, способность придерживаться сроков, быть всегда на связи и сохранять стиль.

Появление и широкое распространение технических средств и новых сред, в которых живёт изображение, очень сильно влияет на популярность тех или иных стилей, которые иногда становятся настолько модными, что художники могут полностью поменять своё портфолио, чтобы оставаться востребованными.

Если визуальный опыт нашего предка мог ограничиваться одним новым изображением в несколько лет, а то и за всю жизнь, то мы не только способны поверить в шесть невозможных вещей до завтрака, как сказал классик [1], но и готовы к сотне новых изображений за один сеанс общения с внешним миром. Изображение девальвируется в глазах зрителя, существует все больше того, что он «уже видел», поэтому создание уникального зрительского опыта, как сказал

Виктор Меламед в лекции «Остранение» [2], становится одной из важнейших задач художника. Как в авторской, так и в коммерческой иллюстрации художнику необходимо овладеть вниманием зрителя и остаться в его памяти как можно дольше. И, как утверждает тот же автор, иллюстрация — это искусство рассказывания историй [3]. В этом современная иллюстрация ничем не отличается от миниатюры в манускрипте XII века, хотя современные стили рассказывающего изображения ушли очень далеко от рисунков в манускриптах, чему очень способствовало появление новых технических средств, а именно создания иллюстрации с помощью компьютера. Более подробно зарождение цифрового искусства и иллюстрации описано в статье М.В. Маркова и А.М. Спиридоновой «История становления цифровой иллюстрации» [4].

Современные стили цифровой иллюстрации.

Гиперреализм и реализм. В XIX веке, до начала эры фотографии, доминировала реалистическая иллюстрация. В начале XX века, когда в визуальных искусствах появились новые направления, реализм стал уступать место ар-нуво, экспрессионизму, футуризму и конструктивизму. Однако осталась область, в которой реализм остается востребованным и по сей день — это познавательное изображение для энциклопедий, учебников и детских книг, историческая реконструкция, медицинские и биологические и прочие научные изображения.

В СССР реализм считался единственным «правильным» стилем, поэтому школа реалистического рисунка и живописи была очень сильна и, хотя она очень ограничивала творческий

поиск, для многих иллюстраторов она стала хорошей основой для развития индивидуального стиля. Теоретиками советской иллюстрации были такие авторы как В.А. Фаворский [5, 6], Н.А. Дмитриева [7], А.Д. Гончаров [8] и другие.

Нельзя сказать, что гиперреализм возник из реализма, корни его скорее нужно искать в фотографии, которую художники этого направления часто берут за основу. Однако гиперреализм — это не повторение реальности, а ее преобразование и осмысление, он гораздо более эмоционально наполнен и несет множество смыслов, которые невозможно передать простым копированием реальности. Такой суперинструмент XXI века, как Photoshop, позволяет создавать и комбинировать любые гиперреалистические изображения на основе фотоматериалов без необходимости вдыхать пары краски из аэрографа. С возрождением моды на футуризм и сюрреализм гиперреалистическая иллюстрация снова стала популярной, хотя она не так широко распространена, как стиль возникший из необходимости быстро доносить до зрителя максимум информации минимальными средствами — плоская иллюстрация.

Плоский стиль. Плоский стиль как в дизайне, так и в иллюстрации возник из необходимости быстрой загрузки информации в сознание потребителя. Нельзя сказать, что это изобретение компьютерной эпохи. Истоки этого стиля мы видим в коллажах Анри Матисса, плоский стиль активно развивался в 70-х годах в эпоху иллюстраторских экспериментов такими художниками, как американец Сол Стейнберг, но с появлением электронной формы изданий плоская иллюстрация обрела новую жизнь.

Плоский стиль в дизайне вытеснил царивший ранее в цифровой среде сквоморфизм. Владельцы айфонов помнят, как при очередном обновлении иконки смартфона, прежде похожие на леденцы, стали плоскими и упрощенными, что было обусловлено необходимостью мгновенного воспроизведения элементов интерфейса.

Предельная стилизация, выразительность, понятные формы позволяют зрителю очень быстро воспринять изображение и отреагировать на него так, как задумано создателями продукта. Инструментарий плоской иллюстрации позволяет создавать, в зависимости от задачи, как цепляющие эмоциональные изображения, так и утилитарные схематичные рисунки. Очень часто этот стиль используется в инфографике и в интерфейсах. Ярким примером стиля плоской иллюстрации могут служить работы российских художников: Анны Шнюгиной для сайта Яндекс Практикум, Екатерины Шестерниной для сайта Eduoria, книги американского художника Кристофа Неймана, иллюстрации француза Симона Ландрё.

Еще один плюс плоской иллюстрации — она легко поддается анимации. С развитием доступности широкополосного интернета движущаяся картинка, способная быстрее привлечь внимание зрителя, становится все более востребованной и чаще появляется в портфолио художников. Например, при создании приложения Hello Belly основной акцент делался на анимированные забавные иллюстрации петербуржца Паши Бумажного.

Цвет, тон, линия, пятно, паттерн или фактура — все эти средства выразительности используются иллю-

страторами, работающими с плоской иллюстрацией. Так как один из основных приемов плоской иллюстрации — это стилизация, часто используется геометризация форм, деформация и гротеск, этот прием применяет, например, итальянская художница Камилла Фалсини. Как говорит художница, она вдохновлялась американским стилем 80-х годов — Мемфис [9], истоки которого можно увидеть в Баухаусе и поп-арте.

Однако следует помнить, что повторяющиеся приемы быстро надоедают зрителю. Например, нашествие изображений людей с маленькими головами и гипертрофированными конечностями сначала вызывало интерес, но через пару лет подобная стилизация вышла из моды.

Благодаря своей утилитарности и выразительности, плоская иллюстрация еще долго будет оставаться трендом, так как у нее очень большие возможности для развития. Многие современные иллюстраторы комбинируют этот стиль с различными другими, добавляя элементы традиционной печатной графики, коллаж, 3D и многие другие графические техники, обогащая визуальный язык плоской иллюстрации. Например, российская художница Мария Павликовская совмещает в своих иллюстрациях плоскую иллюстрацию и имитацию фактур литографии. Примером могут служить доработанные коллажи Анны Евдокимовой.

3-D иллюстрация. Объемную иллюстрацию можно назвать полной стилистической противоположностью плоскому стилю, хотя количество визуальной и эмоциональной информации, которую получает зритель при взаимодействии с объемной иллюстрацией, может оказаться гораздо меньше. Сей-

час в 3D-иллюстрации стал модным носительный минимализм. Так же, как и в плоской иллюстрации, здесь часто применяются ограниченная палитра, стилизация и геометризация форм, одинаковая обработка поверхности. Например, в рекламных материалах Сбера мы часто видим похожие полупрозрачные фактуры, все элементы изображения как будто созданы из одного матового материала.

Тем не менее, объемная иллюстрация эффектна, легко анимируется и вызывает уважение зрителя своей видимой трудоемкостью, о ней, в отличие от некоторых обманчиво простых образцов плоской иллюстрации, нельзя сказать: «Так и я могу!».

В последние годы объемная иллюстрация стала более доступна, так как появились понятные для пользователя программы, такие как Blender и Cinema 4D, и огромное количество обучающих материалов. Выйдя из рук инженеров, некогда чисто утилитарный способ создания изображений, пройдя стадию гиперреализма, переосмысливается художниками, которые с помощью стилизации создают не имитацию реальности, а оригинальные миры и персонажей средствами компьютерной программы, как, например, объединяющая художников из разных стран Pokedstudio [10].

3D часто комбинируется с 2D-изображением, это тоже один из трендов. Например, в рекламной компании для The Guardian художник из Нью Йорка Рафаэль Алехандро Гарсиа создал серию анимированных и статичных иллюстраций, используя 3D- и 2D-графику [11].

Также актуальным остается полностью аналоговый способ создания 3D-иллюстрации, гораздо более слож-

ный в исполнении, но наполненный неповторимыми деталями и фактурами, которые компьютерная программа пока не способна полностью воспроизвести.

Скульптура и кукольный театр породили кукольную анимацию. А современные средства коррекции изображения позволили статичной объемной пластике выйти за пределы мира детской иллюстрации.

Такие художники, как Крис Сайклс, создают иллюстрации для рекламы и иллюстрации для книг в этой очень эффективной технике. Ответвлениями этого направления можно назвать пластилиновую и бумагопластику. Забавные и зачастую совсем недетские иллюстрации Эдуарда Катыхина для журналов создавались из пластилина. Алексей Ляпунов и Лена Эрлих создают остроумные иллюстрации для журналов и рекламы в технике бумагопластики.

Коллаж. В 2020-х цифровой коллаж возвращается к истокам и осваивает новые техники. Если появление программы Photoshop породило многочисленные фантазмагорические коллажи, притворяющиеся единым рисунком, то сейчас коллаж не стесняется своей лоскутной сущности. Важным в коллаже становится силуэт и использование фактур. Вырезанная из фотографии фигура не пытается слиться с нарисованной плашкой по соседству, а, наоборот, демонстрирует свои отличия. Одним из трендов стало использование техник аналоговой графики или их цифровой имитации, вставки из 3D-объектов и гиперболизация форм. В свою очередь, коллаж может использоваться как элемент плоской иллюстрации и добавляться в 3D-графику.

Обращение к прошлому и элементы ретро являются общим для всех сти-

лей трендом в графическом дизайне 2020-х, и особенно этот тренд проявляется в коллаже, создавая особую, так называемую «ламповую» атмосферу.

Новая психоделика. Этот стиль отсылает зрителя в эру хиппи и Вудстока, и Жёлтой подводной лодки. Как никакой другой, он выражает реакцию человека на безумный меняющийся мир и стремление уйти от реальности, поэтому сейчас он особенно актуален. Если художники 60-х любили плавные линии, заимствованные у ар-нуво, как на плакате американского художника Милтона Глазера «Боб Дилан», то новая психоделика не пытается быть красивой. Она может оштетиниться острыми формами и пестрить несочетаемыми цветами, не успокаивая, а, скорее, раздражая зрителя. В рекламе этот стиль применяется в достаточно узкой сфере анонсов культурных мероприятий, например, концертов, а вот в онлайн- и офлайн-журналах и афишах встречается гораздо чаще. Многие художники, например, перуанец Крис Даер [12], используют этнические мотивы, совмещая их с психоделическими цветами и формами.

Иллюстрация в виртуальной реальности. С появлением новых технических возможностей художники открывают для себя новую площадку для творчества и, надев очки виртуальной реальности, начинают творить непосредственно в иллюзорном мире. Такие инструменты, как Gravity sketch, Masterpiece vr и другие, позволяют создавать объёмные объекты, не конструируя их, а рисуя сразу кистью. Так, лондонец Джозеф Мелхуиш создаёт забавные рекламные иллюстрации с помощью штрихов, похожих на повисшую в воздухе выдавленную из тюбика краску. Как говорит художник, новые

инструменты позволяют ему объединять скетчинг и 3D [13]. А Тобиас Вюстефельд, опытный 3D-художник из Гамбурга, создаёт в этой необычной технике сложноструктурные объекты для рекламных компаний. Когда его спросили, есть ли какие-то особенности подобного рисования, художник ответил, что сначала его немного укачивало [14]. Трудно сказать, станет ли VR-рисование тупиковой ветвью или приобретёт ещё большую популярность у новых поколений цифровых художников. Рост производительности компьютеров и доступности VR-оборудования, возможно, сделает рисование «в воздухе» обычным явлением.

Нейросети — новый противоречивый инструмент. Нейросети стали широко известны в 2020-х, хотя существовали и ранее. В статье «Нейросети в искусстве: что нужно знать про ai-art» Виктор Тимофеев утверждает, что влияние нейронных сетей сопоставимо с появлением электричества и интернета [15]. Особенность генерированного изображения в том, что оно не регулируется авторским правом, и поэтому его можно широко использовать. За достаточно короткое время нейросети способна создать приличный гиперреалистичный пейзаж. С людьми у искусственного интеллекта пока что большие проблемы, чаще всего получаются мутанты, которым особенно не везёт с телом, лишние руки и ноги, жутковатые лица все еще показывают несовершенство инструмента. Возможно, со временем эта проблема будет устранена разработчиками. Задачей художника при работе с нейросетями становится составление описания и отбор, а также доработка и компиляция, своего рода коллаж нового поколения.

Большой проблемой остается правовая этическая правомерность использования материалов, на основе которых нейросеть создаёт работы. Насколько можно позволить копировать стиль конкретного художника и не будут ли подобные произведения плагиатом? Нейросеть может использовать весь доступный онлайн массив визуальных данных, используя работы реальных творцов, практически ворую у них стиль, технику, а то и части работ. Ворует ли нейросеть как художник, творчески перерабатывая исходные изображения? Споры вокруг этого нового инструмента будут ещё долго продолжаться в художественной среде. Однако сомнительно, что нейросеть полностью заменит художника — искусственное сознание не способно переживать эмоции, а именно эмоциональная составляющая больше всего задевает зрителя.

Заключение. Иллюстрация будет и дальше оставаться одним из основных способов донести информацию и передать эмоции. В тех областях, где особенно важна скорость проникновения в сознание зрителя и важно воздействие на его подсознание, таких как реклама, доля текста будет сокращаться, а визуальный образ будет занимать основное место. Иллюстратор из творца-одиночки все чаще становится членом команды создателей, участвуя в обсуждении проекта на разных этапах его разработки. Поэтому так называемые «мягкие навыки» становятся столь же важными для цифрового художника, как и талант.

Эволюция стилей происходит с большой скоростью, так как чем ярче и необычнее изображение, тем быстрее оно приедается. Но такие основы, как композиция, цвет, ритм так же мало меняются,

как и базовые структуры человеческого мозга. Симметрия и асимметрия, статика и динамика могут переодеваться в разные одежды, но их воздействие на зрителя не меняется. Цветовые палитры могут входить в моду и устаревать, но базовое психологическое воздействие цвета на человека не меняется.

Поэтому иллюстраторы новых поколений, рисуют они реальной или виртуальной кистью, по-прежнему будут изучать основы композиции и других средств выразительности, чтобы следовать им или искусно их нарушать.

Список использованных источников

1. Кэрролл Л. Приключения Алисы в Стране Чудес [Текст] / Л. Кэрролл. — М.: Издательство: Качели, 2017. — 112 с.
2. Меламед В. «Если искусство не бесит, это не искусство». Лекция Виктора Меламеда «Остранение» [Электронный ресурс] / В. Меламед // — URL: <https://britishdesign.ru/about/news/213159/>
3. Меламед В. Иллюстрация: искусство рассказывания историй. [Электронный ресурс] / В. Меламед // — URL: <http://intelros.ru/pdf/Kultivator/2/14.pdf>
4. Михайлов М.В., Спиридонова А.М. История становления цифровой иллюстрации в рамках искусства в целом и в рамках цифрового искусства в частности [Электронный ресурс] // М.В. Михайлов, А.М. Спиридонова // — URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/istoriya-stanovleniya-tsifrovoy-illyustratsii-v-ramkah-iskusstva-v-tselom-i-v-ramkah-tsifrovogo-iskusstva-v-chastnosti>
5. Фаворский, В.А. О художнике, о творчестве, о книге [Текст] / В.А. Фаворский — М.: Советский художник, 1966. — 387 с.
6. Фаворский, В.А. О рисунке и композиции [Текст] / В.А. Фаворский. / — М.: Фрунзе, 1966. — 470 с.
7. Дмитриева, Н.А. Изображение и слово [Текст] / Дмитриева Н.А. — М: Искусство, 1962. — 9 с.
8. Гончаров, А.Д. Художник и книга [Текст] / А.Д. Гончаров. — М.: Искусство книги, 1964. — 169 с.
9. Фалсини К. [Электронный ресурс] // К. Фалсини // — URL: <https://www.floornature.com/design-trends/camilla-falsini-lqumy-colours-ceramic-inspired-memphisrdqu-17031/>
10. Pokedstudio [Электронный ресурс] / Pokedstudio // — URL: <http://www.pokedstudio.com>
11. Гарсиа Р.А. Портфолио [Электронный ресурс] / Р.А. Гарсиа // — URL: <https://www.behance.net/gallery/106224667/The-Guardian-Weekly-2020-Campaign>
12. Даер К. Портфолио [Электронный ресурс] // К. Даер // — URL: <https://positivecreations.ca/>
13. Мелхуиш Дж. Выступление на It's Nice That // Дж. Мелхуиш // — URL: <https://www.itsnicethat.com/articles/nicer-tuesdays-august-2022-joseph-melhuish-illustration-150922>

14. Вюстефельд Т. Выступление на ВСреде [Электронный ресурс] // Т. Вюстефельд // – URL: https://sredaobuchenia.ru/v-srede?utm_source=admitad&utm_campaign=1953959&tagtag_uid=ef6ee3b893fac568079940ed5c1a6352#video

15. Тимофеев В. Нейросети в искусстве: что нужно знать про ai-art [Электронный ресурс] // В. Тимофеев // – URL: <https://www.goethe.de/ins/ru/ru/kul/sup/wdw/22220003.html>

Яцюк О.Г., докт. искусствоведения, профессор АНО ВО НАЦИОНАЛЬНЫЙ
ИНСТИТУТ ДИЗАЙНА

Могильная А.В., канд. пед. наук, зав. каф. «Сценография и декоративное искусство» Казахского национального университета искусств

Yatsyuk O.G., Ph.D. in Art, Professor, ANO VO NATIONAL INSTITUTE OF DESIGN

Mogilnaya A.V., Candidate of Pedagogical Sciences, Head of Department of Scenography and Decorative Arts of Kazakh National University. D. in "Scenography and Decorative Art" of the Kazakh National University of Arts

АУДИОВИЗУАЛЬНЫЕ ОБРАЗЫ МУЛЬТИМЕДИЙНОЙ ИНФОГРАФИКИ

AUDIOVISUAL CONTENT OF MULTIMEDIA INFOGRAPHICS

Аннотация: Мультимедийная инфографика — относительно новый способ представления данных. Компьютерные средства визуализации совместно с развитыми аудиотехнологиями позволяют подавать информацию наглядно, сжато, точно по смыслу и эмоционально насыщено. Существенное влияние на художественные достоинства дизайн-проекта оказывает его звуковая составляющая. Дизайнерам-графикам брошен новый вызов: они вынуждены осваивать основы современной звукорежиссуры, понимать роль звука в дизайн-проекте, знать, от чего зависит гармоничное единство звукозрительного образа инфографики.

Ключевые слова: инфографика, мультимедиа, графический дизайн, аудиосреда, звукорежиссура, акустическая составляющая, звукозрительные образы.

Abstract: Multimedia infographics is a new way to present data. Computer visualization tools together with developed audio technologies allow presenting information in a clear, concise, semantic and emotionally rich manner. The sound component affects the artistic merits of the design project. Graphic designers have to master the basics of modern sound engineering, understand the role of sound in the design project, know what the harmonious unity of the audio-visual content of infographics depends on.

Keywords: infographics, multimedia, graphic design, audio environment, sound design, acoustic component, sound visual images.

Цифровые технологии стали причиной внедрения звуковых пространств в графические проекты. В последние годы мы наблюдаем появление и активное развитие новых продуктов дизайна. Один из них — мультимедийная инфографика.

Краткая история введения звука в инфографику. Акустическое сопровождение инфографики развивалось

от полного отсутствия звуковой составляющей до многоэлементной фонограммы. Появившиеся в 1850 году первоначальные, полиграфические образцы инфографики создавались так, чтобы представляемые данные можно было понять и объективно оценить зрителю. Во время презентации «картинка» могла дополняться голосовыми

текстовыми комментариями, но, как правило, быстрый способ подачи информации предусматривал только визуальный канал.

Компьютерные технологии изменили подход к этому виду графики: с появлением анимации и аудиодорожки роль звука и частота его использования заметно возросли. Дальнейшее совершенствование мультимедиа продолжает раздвигать горизонты инфографики: уже существует возможность интерактивных контактов и программного управления. Однако, в первую очередь, её развитие идет по пути усиления информативности и образной выразительности за счет дополнения графического контента синтезированным аудиорядом.

Эволюцию звука в инфографике можно представить как движение от текстового голосового сопровождения к синтезу сложных акустических образов, формирующих общее образительно-звуковое пространство.

Роль звука в современной мультимедийной инфографике. Анализируя роль звука в инфографике, невозможно не заметить очевидные параллели с эволюцией киноиндустрии. С появлением звукового кино его создателями были изучены и осмыслены основные функциональные и семантические возможности экранной аудиосреды: шумов, музыки и речи в кинопроизведении. Сергей Эйзенштейн, споря с противниками тонфильма (так первоначально называли звуковой кинофильм), писал о звуке не как о посторонней стихии, ворвавшейся в кино, а как об элементе, органическом для киноискусства, как о дальнейшем развитии черт и принципов, заложенных в структуре образной выразительности фильма [1].

Французский композитор и исследователь Мишель Шион считает, что «звук исходит из центра визуального образа», т. е. является одним из его компонентов. В 1990 году он конкретизировал понятие «аудиовидения» (audio-vision) как отражения психофизиологического явления. По мнению М. Шиона, мы никогда не видим то же самое, если при этом слышим; мы не слышим то же самое, если одновременно видим [2].

Озвучивание инфографики, в сущности, соотносится с ролью звука в кинематографе. В современной экранной среде звук не только сопровождает графическую подачу информации, он стал частью художественно-образного аспекта проектного решения.

Звуковая составляющая инфографики сегодня является её значимым органическим компонентом. Все чаще аудиоконтент не только поддерживает визуальный ряд и акцентирует внимание на важных графических элементах, но становится полноправным участником транслирования иллюстрируемых данных, усиливая информативность и выразительность видеоролика. Специалистами тщательно отработываются профессиональные приемы использования средств звуковой выразительности для передачи смысловых взаимосвязей элементов инфографики. Синтез звука и изображения создает новый уровень художественно-информационного пространства.

Очевидно, что для решения подобных проектных задач необходим междисциплинарный подход. Как следствие, в настоящее время создателям полноценных роликов с инфографикой приходится овладевать как минимум базовыми профессиональными навыками звуко-

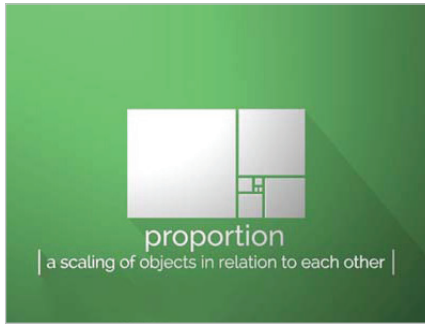


Рис. 1. Инфографика The Principles of Design . . . Defined!
Рис. 2. Инфографика «Звуки природы. Развитие слухового восприятия»

режиссуры и новейшими технологиям записи и обработки звука.

Формы звукового сопровождения инфографики. При анализе различных видов мультимедийной инфографики были выделены основные формы звуковой среды:

— Короткие сигналы, изменяемые по громкости, тембру или длительности в соответствие с изменениями транслируемых данных. Это может быть звукоподражание, фоновая пульсация и пр. Например, ролик с презентацией The Principles of Design . . . Defined! [3], посвященный принципам дизайна, длится 2 минуты (рис. 1), и на протяжении всего этого времени видеоряд сопровождается короткими шумовыми сигналами.

— Звуковые фоны (музыкальные треки, звуки природы и пр.). Примером может служить инфографика-презентация Н.А. Макаровой «Звуки природы. Развитие слухового восприятия дошкольников» [4].

Демонстрируя различные природные объекты, автор презентации сопровождает показ соответствующими звуками: горящего костра, текущего ручья, падающих потоков воды и пр. (рис. 2).

— Звуковые спецэффекты, выполняющие информативную или развлекательную функцию. Пример — 3D-ролик инфографики «Спутниковые системы навигации. Маркетинговая презентация продукта „Спутниковая система Гонец“» [5]. Анимированную инфографику сопровождают звуковые спецэффекты, имитирующие передаваемые космическими спутниками сигналы (рис. 3).

— Голосовые комментарии диктора, выполняющие поясняющую функцию. Примером может быть работа Студии Инфомульт — 3D-презентация к юбилею компании ОСГ [6]. Инфографика о работе крупнейшей архивной компании в России и СНГ поддерживается текстовым голосовым сопровождением,



Рис. 3. Инфографика «Спутниковые системы навигации»
Рис. 4. Инфографика к юбилею компании ОСГ

без которого ролик, насыщенный цифровыми данными, был бы менее информативным (рис. 4).

Интернет-ресурсы, помогающие в озвучании инфографики. Перед дизайнерами графиками встает вопрос, где взять звуковую композицию, если нет возможности или умения её создавать. Любые звуки для инфографики можно найти в интернете, однако просто взять понравившуюся музыку или звуковые эффекты из стриминговых сервисов нельзя: любая композиция охраняется законом об авторском праве.

Для оптимизации работы над подкастом с инфографикой существует множество площадок с качественным аудиоконтентом. Некоторые из них предлагают доступ к библиотеке звуков (аудиотеке) за недорогую ежемесячную подписку, на других можно единоразово купить отдельные наборы звуков [7].

Среди них бесплатный сервис [Freesounds.org](https://freesounds.org), компания [Envato elements](https://envatoelements.com), платформа [Zapsplat](https://zapsplat.com) и многие другие. Интересен сервис [FreeToUseSounds](https://freetousesounds.com). Создатель проекта — молодой человек по имени Марсель, аудиоэнтузиаст, который путешествует по миру, записывает самые разные звуки в хорошем качестве, оформляет их в сэмплаки и продает на [bandcamp](https://bandcamp.com) за 3\$. На данный момент он выпустил уже 313 библиотек звуков, и постоянно добавляет новые [8].

Наиболее качественный звук можно приобрести на профессиональных сервисах. Например, на [Soundsnap](https://soundsnap.com), который предоставляет доступ к одной из самых больших и качественных аудиотек в мире. Сэмплы оттуда использовались в таких фильмах, как «Далласский клуб покупателей», «Трон: Наследие», «Черный Рыцарь» и многих других [9].

Еще больше информации можно найти на сайте [PODCASTS.RU](https://podcasts.ru). Это интернет-издание, посвященное подкаст-индустрии на русском языке [10].

Знания, необходимые дизайнеру для озвучивания анимированной инфографики. Дизайнер, создающий аудиовизуальный продукт, помимо своих профессиональных компетенций должен владеть основами музыкальной культуры, обладать острым слухом, чувством ритма, хорошо ориентироваться в принципах драматургии, точно чувствовать взаимосвязь экранного действия и звукового сопровождения. Кроме того, он должен уверенно работать с техническими средствами, используемыми для звукового оформления ролика. Чем глубже его знания основ звукорежиссуры, тем успешнее он может с помощью современных цифровых технологий решать творческие задачи. Иными словами, дизайнер должен расширять диапазон своих профессиональных навыков. Разумеется, в крупных проектах нужна совместная работа со звукорежиссером, но, как правило, инфографика — плод работы одного автора — дизайнера-графика. Какие же знания ему необходимы?

Авторы монографии «Студийная звукозапись и основы звукорежиссуры» пишут: «В современной звукорежиссуре есть ряд традиционных параметров, по которым производится анализ и оценка звукового образа (пространственное впечатление, акустический и музыкальный балансы и так далее), есть четко обозначенные критерии его качества, позволяющие в этом отношении сравнивать ту или иную фонограмму» [11, с. 10]. Мы не будем в рамках данной публикации вдаваться в эти подробности.

Нас интересует общий принцип звуковой поддержки инфографики, который мы будем называть «аудиовизуальное решение». Как же дизайнеру грамотно выбрать звуковой контент и настроить его в соответствии с видеорядом?

Аудиовизуальный образ как результат одновременного восприятия звука и изображения. В.Г. Динов в монографии «Звуковая картина. Записки о звукорежиссуре» пишет об аналогиях в психофизиологическом восприятии звука и изображения [12]. Зрительные и слуховые впечатления, возникающие у человека, во многом похожи. Сродни друг другу громкость и освещенность: это подтверждают ставшие привычными выражения «кричащая живопись», «яркий звук». Существуют порог освещённости и порог слышимости: минимальные оптические или акустические раздражения, при которых начинают появляться определенные ощущения: зрительные или слуховые.

Сходно и явление маскировки слабых сигналов мощными. Оно наблюдается и в психоакустике, и при видеовосприятии. Громкий шум «перекрывает» тихий шелест, а на засвеченном экране темному цвету не хватает глубины.

Восприимчивость глаза и уха имеют много общего: привыкнув к высокой громкости, ухо перестает слышать тихие звуки. Так же и глаза «ослепляют» слишком ярким светом. Максимальная чувствительность зрения человека лежит в желто-зеленой области спектра. Аналогично, восприимчивость слуха наблюдается в середине звукового диапазона.

Чистый акустический тон сродни монохроматическому свету. Звуковой монотонный шум, в котором в равной мере представлены все спектральные

компоненты, аналогичен по восприятию сплошной окраске какой-нибудь поверхности в нейтрально-серый цвет. Подобные явления изучал А.Н. Скрыбин, исследуя связи в восприятии разных звуковых регистров и цветовой окраски.

Дизайнер должен учитывать эти особенности восприятия и выбирать звуковое сопровождение, ориентируясь на изображение. Слух и зрение должны работать совместно, когда требуется сосредоточить внимание на важных деталях. Глаз фокусируется на наиболее важном объекте, выбирая его из множества других, при этом и слуховой анализатор концентрирует внимание на звуке, соответствующем смысловому содержанию видеоряда. В.Г. Динов пишет о возможности гибкой перестройки глаза и уха: «...если звучание является картинным, зрелищным, [...] зрение непроизвольно активизируется, и по психологической привычке начинают включаться механизмы слуховой избирательности: возникает ощущение фонографической прозрачности и отчетливой дифференцированности всех голосов передаваемого звукового про-из-ведения» [12, с. 28].

Определяя проектное решение ролика, необходимо учитывать художественный аспект зрительно-слуховых аналогий, звуковые «картины» должны ассоциироваться с образными. Иными словами, основная задача дизайнера — работа не над фонограммой, а над созданием аудиовизуального образа.

В теории звукорежиссуры выделяются основные параметры аудиоряда: пространственное впечатление, акустический и музыкальный баланс, тембро-частотная характеристика

и размещение кажущихся источников звука по панораме в системах объемной звукопередачи. При создании мультимедийной инфографики их выбор определяется дизайн-концепцией ролика. Он зависит от художественного замысла и логики мышления автора.

Не нужно стремиться к точному копированию реальной звуковой среды, уход от реалистичности оправдан, если таким образом решается задача выразительности образа. А.Д. Бунькова, С.Н. Мещеряков, авторы книги «Студийная звукозапись и основы звукорежиссуры», назвали подобный подход нетрадиционной (драматургической) звукорежиссурой [11]. Опираясь на него, дизайнер получает широчайший простор для творчества. При озвучивании инфографики в основу ставится не наибольшее приближение искусственного звучания к естественному, а максимальное раскрытие проектного замысла

через звуковую составляющую в контексте зрительского восприятия. М. Шион в работе *100 Concepts Pour Penser Et Décrire Le Cinéma Sonore* пишет, что зритель воспринимает правдоподобность, эффектность и уместность той или иной звуковой фактуры не в том случае, когда она воспроизводит реалистичные характеристики звучания, но когда она передаёт связанные с изображаемой ситуацией эмоции [13].

Исследования в этой сфере продолжают, звуковое пространство инфографики непрерывно расширяется, возникают новые виды аудиоконтента. Разумеется, главным компонентом инфографики по-прежнему остается нарратив видеоряда, но звук существенно влияет на его восприятие. Правильно решенное звуковое сопровождение повышает выразительность аудиовизуального образа и информативность видеоролика.

Список использованных источников:

1. Эйзенштейн, С.М. Методология звукозрительного монтажа / С.М. Эйзенштейн, сост., автор предисл. и комм. Н.И. Клейман // Монтаж — М.: РГАЛИ, Эйзенштейновский центр исследований кинокультуры, Музей кино, 2000. — 592 с. — С. 370–379.
2. Chion, M. *Audio-Vision: Sound on Screen* / ed. and transl. by C. Gorbman with a foreword by W. Murch. — N.Y.: Columbia University Press, 1994. — 239 p.
3. www.youtube.com/watch?v=iSbm21bhXVk&t=7 (дата обращения 30.04.2023)
4. <https://lusana.ru/presentation/27577> (дата обращения 30.04.2023)
5. <https://www.youtube.com/watch?v=o5MZ78pOyI4&t=40s> (дата обращения 30.04.2023)
6. <https://www.youtube.com/watch?v=0ZB-d-OQwbc> (дата обращения 30.04.2023)
7. Подкаст-мастерская «ТОЛК», <https://temp.tolktolk.me/> (дата обращения 30.04.2023)
8. <https://freetousesounds.bandcamp.com/>
9. <https://www.soundsnap.com/> (дата обращения 30.04.2023)
10. Где найти звук дождя? Гид по сервисам звуковых эффектов. <https://podcasts.>

ru/gde-najti-zvuk-dozhdya-gid-po-servisam-zvukovyh-effektov/ (дата обращения 30.04.2023)

11. Бунькова, А.Д. Студийная звукозапись и основы звукорежиссуры: монография / А.Д. Бунькова, С.Н. Мещеряков; ФГБОУ ВПО «Уральский государственный педагогический университет». — Екатеринбург, 2014. — 174 с. <http://elar.uspu.ru/bitstream/uspu/5227/1/mon00041.pdf>

12. Динов, В.Г. «Звуковая картина. Записки о звукорежиссуре» / В.Г. Динов. — СПб.: Издательство «Лань»; Издательство «ПЛАНЕТА МУЗЫКИ», 2012. — 488 с.

13. Chion M. 100 Concepts Pour Penser Et Décrire Le Cinéma Sonore. URL: <http://michelchion.com/texts>

IX Всероссийская научно-практическая конференция
с международным участием
«Современный дизайн и проблемы высшей школы дизайна»

©Национальный Институт Дизайна
105005, набережная Академика Туполева, дом 15, корпус 29
nid-design.org
info@nid-design.org

Печать цифровая. Формат 158x210
Тираж 200 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

ION

IGN

RITU