

ГОУ ВПО «ДОНЕЦКИЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»  
ЭКОНОМИЧЕСКИЙ ФАКУЛЬТЕТ  
КАФЕДРА ДИЗАЙНА И ART-МЕНЕДЖМЕНТА



# ВЕСТНИК

## ДИЗАЙНЕРСКОГО ОБРАЗОВАНИЯ

# XII

Сборник материалов  
научно-практической интернет-конференции  
«Формирование целостной готовности  
будущих дизайнеров  
к профессиональной деятельности»

Творческие достижения студентов  
и преподавателей

Донецк  
2021

ГОУ ВПО «ДОНЕЦКИЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»  
ЭКОНОМИЧЕСКИЙ ФАКУЛЬТЕТ  
КАФЕДРА ДИЗАЙНА И АРТ-МЕНЕДЖМЕНТА

# **ВЕСТНИК ДИЗАЙНЕРСКОГО ОБРАЗОВАНИЯ**

## **Сборник материалов**

ХII научно-практической интернет-конференции  
«Формирование целостной готовности будущих  
дизайнеров к профессиональной деятельности»

Донецк  
2021

УДК 7/77:37  
ББК Ж18я431  
В 387

**Вестник дизайнерского образования** [Текст]: материалы XII научно-практической интернет-конференции «Формирование целостной готовности будущих дизайнеров к профессиональной деятельности» / научн.ред. Трошкин А.В., – Донецк: ДонНУ, 2021. – Вып. 12. – 168 с.

Сборник содержит материалы студенческой интернет-конференции. Предложен широкий спектр актуальных проблем психолого-педагогической, культурологической подготовки будущих дизайнеров.

Большое внимание уделено раскрытию сути дизайна, его месту в обществе и современному развитию образования, анализу проблемы снижения качества подготовки учебных и научных видов изданий к последующей работе над вёрсткой и оформлением, освещена проблема формы в изобразительном искусстве и особенности её осмысления в дизайне, проблемы некоторых стилей и направлений искусства, которые могут рассматриваться как средства в решении задач эстетического воспитания будущих специалистов. Представлены творческие работы студентов и преподавателей. Материалы конференции печатаются языком оригинала в авторской редакции. Для преподавателей, аспирантов, студентов факультетов и отделений дизайна и всех специалистов, интересующихся теоретическими и практическими вопросами дизайнерского образования.

**Редакционная коллегия:**

**Трошкин А.В.** – кандидат педагогических наук, доцент, заведующий кафедрой дизайна и арт-менеджмента ДонНУ, ответственный редактор проекта

**Тышкевич Г.А.** – народный художник Украины, профессор кафедры дизайна и арт-менеджмента ДонНУ

**Петрушки Ю.Ф.** – заслуженный художник Украины, доцент кафедры дизайна и арт-менеджмента ДонНУ

**Мальцева Д.М.** – кандидат педагогических наук, доцент кафедры дизайна и арт-менеджмента ДонНУ

**Трошкина Ю.Ю.** – кандидат педагогических наук, доцент, кафедры дизайн и арт-менеджмента ДонНУ

**Гринько В.В.** – старший преподаватель кафедры Дизайн и арт-менеджмент ДонНУ

**Гурова Н.А.** – старший преподаватель кафедры Дизайн и арт-менеджмент ДонНУ

**Данильян Л.В.** – старший преподаватель кафедры дизайн и арт-менеджмента ДонНУ

**Испанова Н.В.** – старший преподаватель кафедры дизайн и арт-менеджмента ДонНУ

*Печатается по решению заседания кафедры дизайна и арт-менеджмента ДонНУ  
(Протокол № 9 от 5 апреля 2021 г.)*

*Авторы опубликованных материалов, научные руководители несут ответственность за подбор, точность приведённых фактов, цитат, статистических данных, собственных имён и других сведений. Взгляды авторов могут не совпадать со взглядами редколлегии.*

## СОДЕРЖАНИЕ

### СЕКЦИЯ 1.

УДК 76:7.012

Апрышко К.А., Данильян Л.В.

**ИСТОРИЯ И ОСНОВНЫЕ ТЕНДЕНЦИИ РАЗВИТИЯ**

**ГРАФИЧЕСКОГО ДИЗАЙНА** ..... 6

УДК 7.012:74(470+571)

Бычкова В.Г., Трошкин А.В.

**РАЗВИТИЕ РЕМЕСЛА И ДЕКОРАТИВНО-ПРИКЛАДНОГО ИСКУССТВА В РОССИИ**

**КАК ПРЕДПОСЫЛКА СТАНОВЛЕНИЯ ДИЗАЙНА** ..... 13

УДК 7.038.55

Гришилова А.А., Трошкина Ю.Ю.

**ИНСТАЛЛЯЦИЯ КАК ЯВЛЕНИЕ СОВРЕМЕННОГО ИСКУССТВА** ..... 24

УДК 74:82–343

Дудченко Е.В., Шевченко К.А.

**ОСОБЕННОСТИ РАЗРАБОТКИ ИЛЛЮСТРАЦИЙ К КНИГЕ ГЕРМАНА ГЕССЕ «КАРЛИК»**

**И ИХ ПРИМЕНЕНИЕ** ..... 35

УДК 7.012:725.711

Иванец В.Р., Шербак Н.Г.

**ПРОЕКТИРОВАНИЕ ДИЗАЙНА ИНТЕРЬЕРА КАФЕ** ..... 38

УДК 7.012:004.924

Иванова Д.Е., Гурова Н.А.

**WEB-ДИЗАЙН: СУЩНОСТЬ И ОСНОВНЫЕ ТЕНДЕНЦИИ РАЗВИТИЯ** ..... 42

УДК 7.017.4:655.245

Карпущина Е.В., Гринько В.В.

**ПОНЯТИЕ ЦВЕТА И ЕГО РОЛЬ В ДИЗАЙНЕ ЛОГОТИПА** ..... 50

УДК 74:7.036.45–032.2

Кроль В.А., Данильян Л.В.

**ВОДА КАК СИМВОЛ И ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ ОБРАЗ: ВОСПРИЯТИЕ**

**В СОЗНАНИИ И ИНТЕРПРЕТАЦИЯ В ИСКУССТВЕ** ..... 63

УДК 7.012:791.43.03:004.928

Лысенко А.А., Гурова Н.А.

**ПРИНЦИПЫ ДИЗАЙНЕРСКОГО ФОРМООБРАЗОВАНИЯ**

**В МУЛЬТИПЛИКАЦИИ: ИСТОРИЯ И СОВРЕМЕННОСТЬ** ..... 66

УДК 747:7.033.4(292.414)

Малиновская С.В., Данильян Л.В.

**ОСОБЕННОСТИ ПРОЕКТИРОВАНИЯ ИНТЕРЬЕРОВ В СКАНДИНАВСКОМ СТИЛЕ** ..... 79

УДК 7.012:655.245:379.85(477.6)

Марчук М.А., Трошкин А.В.

**ФИРМЕННЫЙ СТИЛЬ ПОЗНАВАТЕЛЬНОГО ТУРИЗМА**

**«КАЛЬМИУС» НА ДОНБАССЕ И ЕГО ЗНАЧЕНИЕ** ..... 84

УДК 7.038.14:747 Попов М.И., Гринько В.В. <b>СУПРЕМАТИЗМ В ИНТЕРЬЕРЕ</b> .....	86
УДК 74:645.492 Попова А.Р., Мальцева Д.М. <b>МОТИВ ЗЕРКАЛА В ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОМ ИСКУССТВЕ</b> .....	88
УДК 7.012/.017.4 Разумова О.О., Тышкевич Г.А. <b>ЦВЕТ И ВИЗУАЛЬНЫЙ КОМФОРТ В ДИЗАЙНЕ</b> .....	96
УДК 7.012:659.153:004.9 Саприкина П.А., Трошкина Ю.Ю. <b>ДИСТАНЦИОННЫЙ ФОРМАТЦ ВЫСТАВОЧНОЙ ПРОЕКТНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ СТУДЕНТОВ СПЕЦИАЛЬНОСТИ «ДИЗАЙН»</b> .....	99
УДК 727.62(477.62) Саприкина П.А., Никулин К.А. <b>ВЛИЯНИЕ ДИЗАЙНА НА ОКРУЖАЮЩУЮ СРЕДУ НА ПРИМЕРЕ ДОКУЧАЕВСКОГО ЗООЛОГИЧЕСКОГО САДА</b> .....	102
УДК 7.012:659.153–047.27 Саприкина П.А., Трошкин А.В. <b>ВЫРАЖЕНИЕ РЕГИОНАЛЬНОЙ ИДЕНТИФИКАЦИИ ЧЕРЕЗ ВЫСТАВОЧНЫЕ ПРОЕКТЫ</b> .....	104
УДК 7.012:37.09 Саприкина П.А., Гринько В.В. <b>ОРГАНИЗАЦИЯ УЧЕБНОГО ПРОСТРАНСТВА В СПЕЦИАЛЬНОСТИ ДИЗАЙН</b> .....	106
УДК 74:655.3.066.24 Тюркеджи Е.В., Трошкин А.В. <b>ПЛАКАТНАЯ ГРАФИКА КАК ХУДОЖЕСТВЕННОЕ ЯВЛЕНИЕ</b> .....	109
<b>УДК 74:226</b> Фастовец Ю., Данильян Л.В. <b>ЕВАНГЕЛЬСКИЕ СЮЖЕТЫ В МИРОВОМ ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОМ ИСКУССТВЕ</b> .....	121
УДК 7.012:72.01 Чертушкин Ф.В., Радионов А.О. <b>БИОНИЧЕСКАЯ ФОРМА В СОВРЕМЕННОМ ДИЗАЙНЕ</b> .....	138
УДК 74:004.928 Чучко Р.А., Гурова Н.А. <b>АНИМАЦИЯ И МУЛЬТИПЛИКАЦИЯ КАК НЕОТЪЕМЛЕМАЯ ЧАСТЬ СОВРЕМЕННОГО ИСКУССТВА ДИЗАЙНА</b> .....	148
УДК 7.012:004.92 Эйваз Н.А., Дереза П.А. <b>РАЗВИТИЕ КОМПЬЮТЕРНОЙ ГРАФИКИ</b> .....	160
УДК 7.03 Яковлев И.Ю., Гринько В.В. <b>ФИРМЕННЫЙ СТИЛЬ</b> .....	166

**ФОРМИРОВАНИЕ ЦЕЛОСТНОЙ  
ГОТОВНОСТИ БУДУЩИХ  
ДИЗАЙНЕРОВ  
К ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ**

Материалы XII научно-практической  
интернет-конференции



УДК 76:7.012

Апрышко К.А., Данильян Л.В.

## **ИСТОРИЯ И ОСНОВНЫЕ ТЕНДЕНЦИИ РАЗВИТИЯ ГРАФИЧЕСКОГО ДИЗАЙНА**

Статья посвящена изучению становления графического дизайна и развитию его направлений в настоящее время. Особое внимание уделено основным трендам современного графического дизайна.

**Ключевые понятия:** графический дизайн, дизайнер, стиль, графика, реклама, элемент дизайна, искусство, направление, фирменный стиль, изображение, шрифт, тенденции.

### ***Постановка проблемы:***

Изучение процесса становления графического дизайна и его современных тенденций позволяет предугадать, каким образом он будет развиваться в ближайшем будущем. Не зная основных принципов графического дизайна и не изучив в достаточной мере особенности зрительного восприятия человека, практически невозможно создать действенный и эстетически гармоничный дизайн.

**Актуальность** работы состоит в необходимости исследования ключевых этапов становления графического дизайна, его направлений и современных тенденций, без которого невозможно как спрогнозировать дальнейшее развитие данной отрасли, так и в целом понять художественно-проектную культуру нач. XXI в.

**Цель статьи:** выявление направлений развития и принципов графического дизайна на основе систематизации и анализа теоретического материала.

### **Изложение основного материала**

Графический дизайн – художественно-проектная деятельность, направленная на создание гармоничной и эффективной визуально-коммуникативной среды. [1]

Сам термин «графический дизайн» начал получать широкое применение в конце XIX века. Только к этому времени он стал осознанно восприниматься как действительно значимое явление и начал свое формирование как отдельная профессия. [9]

Вследствие формирования профессии графического дизайнера стали появляться и первые стили в данной сфере деятельности. В первых десятилетиях XX столетия выделяют четыре основных стилистических направления: китч, модерн, модернизм и авангард, а также ар-деко. И хотя данные стили во многом резко отличались, они также и взаимно влияли друг на друга.

[6, с. 19]

Китч представлял собой стихийно сложившуюся манеру изображения. Китч – очень эмоциональный и претенциозный стиль, иногда доходящий даже до вульгарности. Его композиции состояли из готового набора типографских украшений, и результат любого китчевого продукта зависел от выбора типографского наборщика. Несмотря на появление обилия непрофессиональной продукции, все же встречаются и хорошие графические решения.

Модерн (или *арт-нуво*) преобладал в рекламе первого десятилетия XX века. К концу первого десятилетия этот стиль во многом все больше пересекался с китчем и усложнялся. Для него характерно преобладание естественных линий и форм, нестандартность пропорций, асимметрия и растительный орнамент.

Модернизм и авангард в начале XX столетия только начинали формироваться, вследствие чего появляется ряд новых движений: футуризм, конструктивизм, супрематизм, кубизм, дадаизм. Все они характеризуются экспериментаторством и поиском новых решений и средств коммуникации художника и общества. [2, с. 6–10]

Стремление художников к более привлекательному внешнему виду вызвало возникновение следующего стилистического направления XX века – ар-деко. Для него стали характерными строгая закономерность, пышность, воссоздание «былой роскоши», ориентировка на прошлое. Уже ко второму десятилетию XX века ар-деко являлся передовым стилем графического дизайна, ассимилировав остальные направления, вследствие чего реклама стала куда более смелой и массовой. [3, с. 49]

Продолжая тему графического дизайна начала XX века следует отдельно выделить советский дизайн. Советские художники стремились к созданию нового, отрицающая каноны прошлого. Расцвет рекламы СССР наблюдается в 20-х годах, благодаря влиянию ВХУТЕМАСа и ВХУТЕИНа. В частности стоит выделить А. М. Родченко, внесшего огромный вклад в развитие рекламного и журнального дизайна. Основные черты журнального дизайна СССР: свободная манера изображения, сознательно небрежная набросочная техника иллюстрирования, влияние модерна и авангардных течений, основное внимание смысловой нагрузке изображения.

Упадок советского дизайна связан с утверждением тоталитарного режима: сказывался его жесткий контроль цензурой и обеднение страны. [2, с. 12–16]

К середине XX столетия по всей Европе происходит утверждение концепции «хорошего дизайна». Так как в послевоенное время люди стремились к восстановлению мирной жизни, сутью «хорошего дизайна» стали простота, спокойность, оптимизм и активное продвижение идеи семейных ценностей. [4, с. 42]

В эти годы США выступили всемирным лидером и ориентиром в дизайне. Американские дизайнерские решения характеризовались красочностью, реалистичностью, высокой техничностью, оптимистичностью, простотой тематики и образов, а также были ориентированы на широкую аудиторию потребителей. [4, с. 100]

50-е заслуженно являются периодом дизайнерского «бума»: отныне их труд в фирмах ценится наравне с работой бухгалтеров, маркетологов, рекламистов и прочих важных сотрудников. Также дизайнеры стали все чаще открывать собственные студии, специализацией которых являлся именно графический дизайн.

Профессия дизайнера середины XX столетия заключалась не только в оформлении внешнего вида предмета, но и в понимании таких областей бизнеса, как маркетинг, технологии производства, ведение переговоров с представителями бизнеса. Дизайнеры приходят к осознанию того, что эффективной рекламе необходимо не просто призывать потребителя приобрести какое-либо изделие, а она должна быть четко продумана с учетом психологии потребительской аудитории. Вследствие этого осознания появляется серийная реклама, в которой особо ценилось наличие оригинальной концепции и креативности, а также широко использовались интрига, игра, загадка и метафора.

Ко второй половине XX века ведущую роль в обществе занимает культ молодости: молодежь находится на первом плане во всех общественных событиях, в том числе и в рекламе. Огромную роль в развитии дизайна этого времени сыграли формирование культа рок-н-ролла и активное освоение космоса: первое становится для многих не только образом жизни, но и мировоззрением, а второе стало причиной появления многочисленной продукции космической тематики. [2, с. 18]

Ведущую роль в искусстве стремительно занимает поп-арт. Данное направление сознательно отрицало рамки «хорошего вкуса», которым искусство подчинялось ранее и характеризовалось обращением к молодежной аудитории, яркостью и неестественностью красок, намеренной китчевой манерой исполнения, отсутствием серьезности в работе, непредсказуемыми композиционными решениями, использованием образов знаменитостей. Ярким примером искусства поп-арта служит портрет Мерилин Монро Энди Уорхола.

Ближе к концу 20 века графическая стилистика рекламы упрощается, теряет господствовавшее ранее своеобразие. По сравнению с рекламой предыдущих десятилетий, она становится более банальной. Однако этот период был недолгим: уже в 90-х годах стремительную популярность набирают культовые молодежные журналы, ставшие образцом графического дизайна этого периода.

Каждый из таких журналов стремился найти свой собственный уникальный стиль, который сделал бы его неповторимым и запоминающимся. В ряде журналов каждый следующий номер разительно отличался от предыдущих, таким образом, концепцией каждого номера становилось освещение нового ряда проблем. Тем временем другой ряд журналов сочетал в себе разнообразие контрастных вещей, знакомили читателя с новыми именами и идеями. [2, с. 28]

В 90-х годах активно развивается область мультимедиа, видеоигр, а также появляется новое направление для развития графического дизайна, пока еще не осознанное таковым, но давшее мощную площадку для будущих возможностей дизайнеров – Интернет.

Графический дизайн выступает связующим элементом между искусством и технологиями, а его произведения всегда соответствуют своему времени. Однако даже самые передовые технологии являются лишь инструментом в руках дизайнера, залогом же успешной и оригинальной работы является творческое образное мышление самого дизайнера.

Именно поэтому профессиональному дизайнеру необходимо обладать теми

знаниями и навыками, которые относятся к базовому художественному образованию, а также уметь применять их в своей работе. К данным навыкам относятся основы композиции и построения перспективы, колористика, особенности зрительного восприятия, базовые понятия типографики и прочие.

Ключевыми принципами при создании дизайнерского решения являются принципы композиции, благодаря которым данное решение способно стать не только эстетически выразительным и приятным, но и грамотно привлечь внимание зрителя к основной, главной информации. В симбиозе с креативным мышлением данные принципы становятся незаменимым помощником в работе графического дизайнера.

Ознакомившись с историей графического дизайна мы видим, что радикально новые тенденции и направления в нем возникают крайне редко. Зачастую новые тренды – это эволюционировавшие старые, а некоторые из них остаются долгое время актуальными в первозданном виде.

Приведенные далее тенденции характерны как для графического дизайна в целом, так и для такой широкой и популярной сегодня отрасли, как веб-дизайн, в частности.

- Line art

Представляет собой создание объектов методом использования одной линии. Чаще всего это монолиния черного цвета. Данный тренд широко распространен для создания логотипов, визиток, иконок.

- Модульные шаблоны

Представление контента при помощи модульных шаблонов помогает дизайнеру рассказать несколько маленьких историй, преподнося информацию эффективно и понятно. Карточный шаблон понятен для пользователя, он удобен в работе и приятен на вид.

- Акцент на шрифт

По мнению автора, типографика всегда будет в тренде. Особую ценность приобретают простые и легко читабельные шрифты без засечек, позволяющие лучше фокусироваться на содержании и информации графического продукта. Выделение части текста или одного слова другим цветом позволяет сделать акцент на имени бренда, продукте, необходимом действии, что дает дизайнеру возможность влиять на восприятие дизайна зрителем. [9]

- Леттеринг

Леттеринг – это уникальная подборка букв, отрисованных специально для определенного проекта. Его отличительная особенность – упор на оригинальные формы, сочетающиеся друг с другом в конкретном слове или фразе. В леттеринге, как правило, сочетаются несколько нестандартных шрифтов для написания отдельных слов.

- Кастомный шрифт

И хотя большинство дизайнеров отдает предпочтение простым читабельным шрифтам, кастомный шрифт также не теряет популярности. Это специально созданный для определенного проекта уникальный шрифт, который позволит передать эксклюзивность бренда или фирмы заказчика.

- Серии логотипов

Дабы избежать устаревания и надоедания единого логотипа аудитории дизайнеры пришли к решению создания серии динамичных, изменяющихся логотипов, придающих обычному логотипу ощущения свежести и новизны. Отличным примером данного тренда служит динамичный логотип компании Google.

- Полигоны

Возникновение в дизайне полигонов обусловлено широким распространением 3D-моделирования и может использоваться в разных направлениях: от масштабных рекламных кампаний до телеканалов. Полигоны помогают показать структурность объекта, зачастую соответствуя тенденции минимализма.

- Взаимодействие шрифта и объекта

В ходе дизайнерского эксперимента со шрифтами и объектами возникают графические элементы, в которых шрифт и иллюстрация представляют собой единый гармоничный симбиоз. При использовании этого приема очень важно сохранить читаемость, и не перегружать картинку элементами.

- Пастельные тона

Популярность натуральных продуктов среди потребителей заставляет дизайнеров отдавать предпочтение в работе «натуральным» цветам. Это всевозможные оттенки зеленого и коричневого, бежевый цвет, неяркий голубой – именно те цвета, которые мы видим в природе. [13]

- Яркие цветовые схемы

Привлечь внимание и приковать к себе взгляд – яркий и насыщенный цвет легко справится с такой задачей. В этом сезоне дизайнеры используют один яркий цвет, несколько его оттенков или же двухцветные схемы. Хотя дизайнеры и любят экспериментировать с цветами, непростительной ошибкой для них может стать сочетание большого количества ярких цветов.

- Минимализм

Тенденция минимализма и простоты прочно закрепилась в дизайне. Минимализм довольно популярен и будет ценен всегда. Аудитории импонирует строгое оформление и отсутствие лишних элементов, перетягивающих внимание на себя. А вот добиться отсутствия этих самых лишних элементов – настоящий вызов для дизайнера.

- Плоский дизайн

Максимально простая графика и структура, двумерное пространство, полное отсутствие теней, градиентов и структур – это и есть плоский дизайн. Он прост, удобен, красив и практичен. Неяркие цвета в фоновых изображениях, эксперименты с формами иконок, 2–3 основных цвета и отсутствие спецэффектов. Вот собственно и все основные принципы плоского дизайна.

Реальная или объемная визуализация объектов постепенно трансформировалась в метод плоского дизайна, который в большей степени ориентирован на конечного потребителя. Этот тренд обуславливает уход от реалистичных текстур, градиентов и теней, а, следовательно, от реального изображения предмета.

- Материальный дизайн

Еще одно проявление упрощения и краткости – материальный дизайн. Этот

визуальный стиль считают одновременно природным и современным. В материальном дизайне уже появляется свет, тени, перспектива и движение. Он вызывает чувство реальности пользователя и зрителя.

- Большие фоновые изображения и видео

Сравнительно новый тренд в графическом и веб-дизайне – огромные фоновые изображения. Они привлекают и удерживают внимание аудитории. Они приносят в дизайн нечто масштабное и придают эпичности работам.

Использование фонового изображения или видео в веб-дизайне впечатляет пользователя. Примеры удачного использования большого изображения или фонового зацикленного видео на сайте встречаются нам все чаще, что говорит нам о пользе и эффективности приема использования больших изображений в виде фона.

- Хенд-мэйд эффект

Иллюстрации, которые имитируют вручную нарисованные картинки и элементы опять в тренде. Многие люди до сих пор любят привлекательный внешний вид рукописных шрифтов и логотипов. Этот рисованный стиль все еще импонирует пользователям, поэтому он среди трендов дизайна. Красиво вырисованные ажурные элементы логотипа, картинки или шрифта не оставят равнодушными аудиторию и создадут впечатление легкости и невесомости.

Это тренд в графическом дизайне возник на основе популярности натуральных продуктов, без химии и искусственных заменителей. Интерес потребителей начал смещаться в пользу фермерских продуктов, одежды из натуральных тканей и мебели из природных материалов.

Рукописный шрифт является воплощением этой тенденции в дизайне. Он олицетворяет что-то натуральное, очеловеченное. Такой шрифт хорошо подходит для оформления упаковок натуральных продуктов, которые выпускаются в ограниченном тираже. Это некая иллюстрация принципа экологичности и полезности товаров.

- Уникальные иллюстрации и иконки

Все стремятся к уникальности. Быть как все сейчас считается плохим тоном. Уже никто не пользуется стандартными картинками и кнопками. Сайтов-близнецов достаточно, а фотографии и изображения стоковых бирж тиражируются очень быстро. Заказчикам перестали предлагать подобные варианты. Теперь все элементы или значительную их часть создают и прорисовывают дизайнеры под заказ и тем самым создают оригинальность макета. [9].

Графический дизайн – это в первую очередь важнейший сегмент современного информационного общества, одновременно и часть виртуального пространства, и процесса визуальной коммуникации, настолько интегрированный в его структуру, что сейчас невозможно себе представить жизнь без него. Однако это очень амбициозное и быстроразвивающееся направление, которое стремится реализовать свой эстетический потенциал и занять свою нишу в сфере искусства. Объекты графического дизайна выходят за рамки привычного им городского пространства и осваивают выставочные площадки. Становится сложно разводить качественную дизайнерскую работу и искусство.

Сфера влияния графического дизайна распространяется так же на социологию, антропологию, социологию и еще ряд смежных наук. В целом активный рост самого направления открывает простор для будущих исследователей. [5, с 43]. Развитие компьютерных технологий открывает широкие возможности для реализации творческого потенциала дизайнеров.

### **Выводы.**

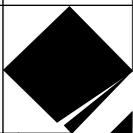
Ознакомление с историей графического дизайна позволяет оценить колоссальную скорость его становления как отдельной профессии.

Все направления современного графического дизайна, хоть и обладая отличиями, выполняют одну и ту же важную функцию в обществе – коммуникативную. Знакомство с современными трендами графического дизайна подводит нас к тому, что в современном обществе все большую популярность набирают компьютерные технологии. Менее, чем за 20 лет дизайн стал неотрывно связан с данной областью, и можно с уверенностью сказать, что будет связан и востребован в ней еще очень долго.

Графический дизайн – это молодое и очень перспективное направление, служащее человеку эстетическим источником информации и привносящее немалую роль в облагораживании окружающего человека мира. И так как человек известен своим стремлением к эстетической красоте, качественный графический дизайн еще очень долгое время будет продолжать свое существование и развитие.

### **Список литературы:**

1. АртВебМедиа. Интернет-издательство. Режим доступа: <http://www.artwebmedia.ru/glossary/definit/graphic-design/?q=352&n=1341>
2. *Панкратова А.В.* История графического дизайна и его использование в рекламе: XX и XXI век.: учеб. пособие / А.В.Панкратова — Смоленск, 2010. — 41 с.
3. *Бергер К.М.* Путеводные знаки. Дизайн графических систем навигации. / К.М.Бергер — Холдинг, 2006. - 267 с.
4. *Михайлов С.* Основы дизайна. / С. Михайлов, Л. Кулеева. — Казань: Новое Знание, 1999 — 239 с.
5. *Закусина А.А.* Графический дизайн как элемент эстетики городского пространства. / А.А.Закусина // Город как социокультурное пространство — 2015. — С. 39-43.
6. Основы графического дизайна. Режим доступа: <http://www.fotokomok.ru/osnovy-graficheskogo-dizajna/>
7. Психология веб-дизайна: играем по-новому. Режим доступа: <http://webformyself.com/psixologiya-veb-dizajna-igraem-po-novomu/>
8. Тренды дизайна 2016-2017. Режим доступа: <http://itstep.dp.ua/blog/trendy-dizajna-2016-2017/>
9. Современные тренды в графическом дизайне. Режим доступа: <http://www.copygeneral.ru/sovremennye-trendy-v-graficheskom-dizayne>



УДК 7.012:74(470+571)  
Бычкова В.Г., Трошкин А.В.

## **РАЗВИТИЕ РЕМЕСЛА И ДЕКОРАТИВНО-ПРИКЛАДНОГО ИСКУССТВА В РОССИИ КАК ПРЕДПОСЫЛКА СТАНОВЛЕНИЯ ДИЗАЙНА**

В статье рассматриваются традиции и художественные особенности русского ремесла и декоративно-прикладного искусства в контексте их влияния на современный российский дизайн. Обоснованы необходимость и важность изучения и сохранения народных промыслов как основы материальной и духовной культуры русского народа и достояния страны.

**Ключевые понятия:** декоративно-прикладное искусство, ремёсла, дизайн, культура, промыслы.

**Постановка проблемы:**Россия является одной из самобытных цивилизованных стран, сохранивших народные художественные промыслы как неотъемлемую часть национальной экономики, культуры и дизайна. В последнее время возникла настоятельная необходимость в расширении знаний о национальном декоративно-прикладном искусстве как развивающемся и трансформирующемся элементе современного дизайна, создании условий для широкого использования традиционных элементов декоративно-прикладного искусства в реализации современных задач дизайна.

**Актуальность работы:**Влияние традиционного русского декоративно-прикладного искусства на дизайн является на данный момент недостаточно изученным. Поэтому для понимания основных тенденций развития современного российского дизайна необходимо определить его генетическую связь с русским традиционным декоративно-прикладным искусством, изучить направления влияния народной художественной культуры на творчество дизайнеров.

**Цель** статьи:рассмотрение процесса становления и развития дизайна в России, выявление основных черт русского декоративно-прикладного искусства, определение его роли в контексте формирования новых ценностных и культурных смыслов в дизайне.

### **Изложение основного материала**

Россия с давних веков славилась своими ремеслами: гончарством, резьбой по дереву, ткачеством, вышивкой, кружевоплетением и т.д. Нельзя не учитывать, что произведения декоративно-прикладного искусства неотделимы от материальной культуры современной им эпохи, тесно связаны с отвечающим ей бытовым укладом, с теми или иными его местными этническими и национальными особенностями, социально-групповыми различиями [1, с. 6].

Народное декоративно-прикладное творчество – сложное и многогранное явление. Оно включает в себя самые различные направления, виды, формы. Но всех их объединяет сочетание практической целесообразности изделий с естественной красотой их внешнего облика, идущей от окружающей природы.

Декоративно-прикладное искусство влияет на всю предметно-пространственную среду, а значит, имеет непосредственное отношение к стилюобразующим процессам, к учету национальных традиций, преемственности, к удовлетворению индивидуальных потребностей, к самым различным аспектам художественного формообразования[3, с. 86].

Эстетически насыщая среду, окружающую человека, произведения декоративно-прикладного искусства в то же время как бы поглощаются ею, т. к. обычно воспринимаются во взаимосвязи с её архитектурно-пространственным решением, с входящими в неё другими предметами или их комплексами (*сервис, гарнитур мебели, костюм, набор ювелирных изделий*)[2, с. 70]. Поэтому идейное содержание произведений декоративно-прикладного искусства может быть понято наиболее полно лишь при ясном представлении об этих взаимосвязях предмета со средой и с человеком.

Все художественные элементы русских ремёсел и декоративно-прикладного искусства отличаются яркой самобытностью и неповторимыми образами, цветом, композицией, материалами, формой и т.д.

Декоративно-прикладное искусство имеет свой язык и свои законы. Выражая представление о прекрасном своими специфическими средствами, оно никогда не стремится слепо копировать окружающий мир, а передает только самое характерное и выразительное [9, с. 37]. Художник мастерски перерабатывает формы, взятые в природе, учитывая конкретный материал, его декоративные достоинства и особенности технологической обработки.

Красота и польза неотделимы, они органично сливаются в каждом подлинном произведении декоративно-прикладного искусства [6, с. 80].

Большое значение имеет декоративная отделка изделий. Например, глазурирование улучшает внешний вид гончарных изделий, делая их более красивыми. Одновременно керамическая посуда становится влагонепроницаемой и гигиеничной. Художник-прикладник должен уметь видеть тончайшие оттенки цвета в различных материалах, так же как их видит живописец в природе [5, с. 85].

Окраска и рисунок широко распространенных камней отличаются огромным многообразием. Даже обычный кремнь поражает богатством тончайших цветовых оттенков, не говоря уже о поделочных камнях, цветовое разнообразие которых безгранично. Множество цветовых оттенков различают мастера-косторезы в кости. Художественная обработка кости требует лаконичности композиции, в которой контрастируют пластически обобщенные крупные массы и ювелирно отработанные характерные детали. Это сочетание придает произведениям из кости очень красивый декоративный силуэт. Рельеф в изделиях из кости строится от первого плана, лежащего на поверхности, к более глубоким.

В произведениях декоративно-прикладного искусства большое значение имеет

фактура материала. Довольно часто декоративная выразительность достигается контрастным противопоставлением матовых и блестящих поверхностей.

Общие композиционные законы изобразительного искусства действуют и в декоративно-прикладном творчестве, которое имеет свою неповторимость и, соответственно, свои особенности композиции [10, с. 25]. Особенность композиции в декоративно-прикладном искусстве обуславливается органической связью свойств материала, назначения предмета, его декора и формы. Материальная основа декоративно-прикладного искусства, такая как дерево, металл, накладывает отпечаток и на композицию. В нее часто включаются орнамент, различного рода узоры на тканях, в кружевах, на подносах, ложках, игрушках. В орнаментике может быть использован любой предмет в упрощенном, даже плоскостном виде.

Условность в декоративно-прикладном искусстве проявляется и в трактовке цвета [7, с. 24]. Допускается покрытие цветом без бликов, светотени и рефлексов. Цветовая условность связана с мерой насыщенности и количеством красок. Упрощенность рисунка и декоративность цвета влияют на характер композиции [5, с. 29]. Как это проявляется конкретно, показывают произведения декоративно-прикладного искусства, выполненные в различных материалах. Особенности композиции декоративно-прикладного искусства во многом обусловлены техническими и художественными возможностями материала. Замечательными свойствами обладает древесина. Все известные качества дерева не только являются чисто конструктивными, механическими, но и скрывают в себе художественно-декоративные, архитектурные, формообразующие и композиционные возможности [13, с. 43].

Композиция декора (*роспись или резьба*) проявляет себя либо через ясное выделение центра среди периферийных элементов, либо через ритмичное чередование элементов узора в виде фриза, либо через сплошное покрытие поверхности при свободной игре пятен или раппортном размещении элементов узора [6, с. 74].

Керамика по сравнению с камнем, костью и деревом позволяет детальнее проработать форму, активнее выражать движения.

В художественной обработке металла следует придерживаться основного принципа декоративно-прикладного искусства – согласованности эстетического с утилитарным. Миниатюрная живопись на папье-маше и роспись по металлу предоставляют художнику большую свободу в области композиционного творчества. Этим видам искусства доступно любое содержание: исторические, бытовые, сказочные сюжеты, пейзаж, портрет. Естественно, миниатюрная живопись строится по законам композиции, общим для изобразительного искусства. Художник-миниатюрист всегда должен считаться с формой предмета, его назначением и в связи с этим компоновать миниатюру и орнаментуку в пределах данной поверхности.

В федоскинской миниатюре главную роль играет сюжет и предметность его выражения. В композициях преобладает объемное, пластическое понимание формы, близкое реалистической станковой живописи. Федоскинские мастера вписывают миниатюру в бархатно-черную глубину и одновременно вводят черный цвет лаковой поверхности самой шкатулки в рамки изобразительного поля [5, с. 38].

В отличие от федоскинской живописи палехская миниатюра строится как бы

расплескиванием отдельных частей композиции по черной поверхности изделия. Однако между этими отдельными частями существует смысловая, логическая связь, объединяющая различные моменты какого-либо события или ряд разновременных действий в одной композиции. Контрастное сочетание ярких красок акцентируют золотые и серебряные блики, подчеркивающие отрывистыми штрихами самые светлые, выступающие части изображаемого предмета.

Жостовская кистевая роспись по металлическим лакированным подносам с изображением цветочных букетов, венков обладает устойчивыми формами композиции, по-своему оригинальным художественным языком. Композиция жостовской росписи представляет собой мотив, вписываемый в определенный формат подноса (*прямоугольный, овальный, круглый*) [7, с. 62].

Особенностью композиции жостовской росписи является также наличие ажурного орнамента в елочку, который идет по борту подноса. Этот элемент замыкает художественное оформление подноса и приводит композицию к цельности.

Композиционные особенности вышивки и кружева связаны, прежде всего, с материально-техническими средствами воплощения замысла художника. Нитки и ткани могут быть льняными, шерстяными и шелковыми, с добавлением синтетических материалов; в вышивке также используются золотые и серебряные нити, драгоценные камни, бисер, стеклярус и пр. все эти материалы имеют свою структуру.

Характер рисунка и всей композиции зависит от структуры тканей в вышивке, в кружевах – от качества нитей, а если кружева накладываются на ткань, то и от структуры и качества ткани [9, с. 41].

Ковры и декоративные печатные ткани (*набойка*) имеют также богатые традиции. Композиция узора на коврах зависит от структуры основы и нитей, а также от формата. Компонировка набойки менее зависима от структуры ткани и ее размеров, поэтому здесь композиция может включать свободное расположение многоцветных элементов.

Дизайн, несмотря на его коммерческую сущность, рождается «как резонанс между открытиями и наблюдениями человека за природой и его тонким чувством восприятия и реагирования» [4, с. 85]. Традиционные формы декоративно-прикладного искусства являются основой для современной предметно-пространственной среды.

В дизайне отдельные элементы традиции могут существовать, в большей или меньшей степени, теряя или сохраняя свою аутентичность [5, с. 42].

В современном мире огромная заслуга дизайнеров и архитекторов России в том, что они сумели не только внедрить традиционное, самобытное искусство в современные арт-объекты, но и решить проблему новаторства в декоративно-прикладном искусстве, сохранить его как ценностный ориентир современной культуры в соответствии с социальным и технологическим развитием общества.

Особенности ремесла и декоративно-прикладного искусства несут в себе неоценимый запас значимых направлений, которые помогают дизайну развиваться и обрести самобытность.

Развитие декоративно-прикладного искусства в исторической перспективе складывается в последовательную цепочку – сначала оно часть жизни – затем

музейный экспонат – затем стиль жизни (*модная тенденция*) и как факт впоследствии – объект преобразований в дизайне [8, с. 21].

Современный российский дизайн, обращаясь к традиционным формам декоративно-прикладного искусства и ремёслам России, динамично развивается, опираясь на их культурно-исторический опыт.

Так, наряды дымковских «барынь» нашли отражение в коллекциях современных модельеров одежды. Современный дизайнер Валентин Юдашкин применил мотивы дымковской игрушки в создании новых моделей одежды для показа коллекции «Вятка» в мировой столице моды – Париже. По мнению Юдашкина, наши соотечественники только выиграют, если перестанут оглядываться на зарубежные модные тренды, а станут вместо этого одеваться, как дымковские игрушки. Со слов Юдашкина, перед тем как представить свою коллекцию публике, он долго работал с глиняной скульптурой, изучал цвета, чтобы максимально точно передать всю красоту игрушки. В итоге на подиум модели вышли в красочных платьях с подчеркнутой талией и пышными оборками. Дефиле сияло всеми цветами радуги – от фиолетово-пунцового до оттенка одуванчика. Основными тонами были выбраны ярко-красный и белый. Ткань – блестящий шелк.

Богатая отделка ручной вышивкой усиливает фольклорную образность, а примененные крупные пайетки необычных форм, галографические стразы, необычные прозрачные подвески придают вышивкам современное звучание. Валентин Юдашкин в своей коллекции «Вятка» передал все отличительные особенности дымковской игрушки, т.е. её формы и стилистику росписи. Известный модельер России, опираясь на традиционный дымковский мотив, в образцах одежды не использовал полутона и цветовые градации, что придало коллекции не только яркость и контраст, но и психологически вызвало только позитивные эмоции. Для создания композиции в своих моделях одежды он использовал комбинации простых геометрических форм – точка, круг, полоса, клетка. Поэтому и возникает ощущение, что эти наряды как будто расписала рука ребёнка. К особенностям созданной коллекции относятся и простая, ясная, пластическая форма, обобщённость силуэтов, яркие орнаментальные узоры на белых тканях. Цвета образцов одежды сочетаются по принципу контраста и взаимного дополнения; многоцветие подчеркнуто присутствием белого и чёрного цветов и дополнено блестящими квадратиками, наклеенными на головные уборы и воротники. В коллекции «Вятка» применены яркие краски: синяя, красная, оранжевая, жёлтая, малиновая, синяя, голубая, изумрудная и т.д.

Мотивы дымковского орнамента были использованы на церемонии открытия зимних Олимпийских игр 2014 года в Сочи.

В 2010 году в центре Кирова установлена скульптурная группа «Семья», выполненная по канонам дымковской игрушки и представляющая собой группу из барыни с младенцем, мужичка с гармошкой, ребёнка со свистулькой, кошки и собаки. В этой скульптурной группесовместились традиции и гордость вятской земли с такой вечной ценностью как Семья. Ведь сам четырехсотлетний народный промысел дымковской игрушки несёт в себе исконные семейные ценности, храня историю и традиции земли вятской.

Мотивы русской вышивки в современных модных коллекциях до сих пор остаются очень популярными. Одним из современных трендов является этнический стиль. Элементы нарядов этого стиля в последнее время активно используют для своих коллекций известные дизайнеры. Вячеслав Зайцев в своем показе в Доме Мод представил свою коллекцию в этно-стиле. Образцы одежды изготовлены из натуральных тканей – хлопка и льняного полотна. Моделям нарядов присущи элементы национального костюма: набивной цветочный рисунок, узор гжели и хохломы, кружева, рукава в виде «фонариков», ручная вышивка, отделка бисером, украшение подола платья орнаментом, тесьмой, полосой ткани или кружевом. Цветовая гамма включает естественные природные цвета: сочные оттенки клюквы и рябины сочетаются с ярко-зеленым, нежно-кремовым, фисташковым, бежевым и другими. Основными особенностями платьев русской народной коллекции является роскошь и яркость. В отделке нарядов было представлено обилие разнообразной вышивки и рукодельного кружева с геометрическими, а также растительными мотивами.

Сегодня хохлома – это очень модный узор, который используется не только мастерами деревянного промысла, но и дизайнерами мебели и одежды. Например, известный дизайнер Денис Симачёв выпустил целую линию нарядов, украшенных хохломскими орнаментами. Его одежда выглядит стильно, молодёжно и ярко, благодаря чему пользуется огромной популярностью. Использование в разнообразных моделях приемов старинного фольклорного кроя делают одежду узнаваемо русской.

Современные дизайнеры охотно применяют елецкое кружевоплетение на коклюшках в своих моделях. Елецкому кружеву характерно мягкое сочетание мелких узоров и тонкого ажурного фона, оно славится тем, что является самым тонким, воздушным, невесомым. Этому кружеву присуща снапная техника производства ажюра, оно отличается сдержанностью и сложной техникой исполнения. В современной елецкой манере кружевоплетения, в его мотивах и рисунке сохраняются художественные традиции прошлого, гармонично сочетаясь с новыми узорами и композициями. Ритм рисунка спокойный, линии мягкие, округлые. Елецкому кружеву свойственны легкость и нежность, орнамент выполняется с частым применением сетки на сквозном, прозрачном фоне.

Елецкие кружева, как и встарь, легко и непринуждённо влюбляют в себя ценителей и знатоков прекрасного и, в свою очередь, дарят им ощущение молодости, несут красоту и неподражаемый стиль. Для современного елецкого кружева характерны мягкость светотеневых переходов, изящество и ювелирная обработка фактуры изделия, нежность, прозрачность узоров, эффект объёмности.

Художественная обработка кожи и меха относится к старинным видам ремесла Крайнего Севера, где обрабатывали олени шкуры, мех пушных зверей, шкуры морских зверей (*нерпы, тюленя*), олени или лосевые замши. До сих пор многие женщины этих районов в совершенстве владеют этим искусством, изготавливая из шкур одежду, обувь, головные уборы, сумки, рукавицы. В настоящее время для художественного оформления меховых и кожаных изделий используют бисер, меховую мозаику и вышивку подшейным волосом. Из мелких кусочков меха, камуса и замши с добавлением бисера делают нагрудные украшения: броши,

заколки, кулоны и другие изделия. Характер рисунка и всей композиции зависит от структуры кожи и меха.

Современные графические дизайнеры активно используют в своих проектах традиционные формы декоративно-прикладного искусства и ремесла России. Их заслуга в том, что они сумели внедрить народные мотивы в современные арт-объекты и сохранили их как ориентир современной культуры.

Тема народного творчества часто встречается в графических решениях дизайнеров. Яркий пример использования гжельской росписи – логотип Всемирной выставки собак в Москве. Изящество линий, умение подчинить их форме, правильное композиционное решение свидетельствуют о высоком мастерстве исполнителя. Традиционный мотив русского народного промысла преобразован рядом отличительных особенностей в образец логотипа современного дизайна. Логотип выполнен в сине-голубом цвете на белом фоне, свойственном для гжели.

Логотип Чемпионата России по народным танцам также отражает заимствование традиционных мотивов. Разработанный логотип представляет собой стилизованную танцующую пару, изображающую русские народные танцы и танцы народов Кавказа. Фрагменты национальных орнаментов народов России объединяются в желтый круг позади танцоров, который символизирует солнце.

Ярким примером применения народного творчества в современном графическом дизайне является визитка с использованием хохломских мотивов. В данном образце дизайнер использовал два особенно важных для хохломы цвета: первый – красный, который придает теплоту и мягкость второму – золотому. Преобладают завитки, спиральки, мягкие линии. Главную роль в орнаменте играет контурная линия. Хохломские русские узоры выполнены в природной тематике и состоят из растительных элементов. Все они выглядят изящно, что обусловлено отсутствием острых углов и прямых четких линий.

Фольклорная тема особенно популярна в разработках дизайна упаковки. Оформление в этно-стиле поддерживает идею полезности продукта. Люди верят в то, что в местных продуктах меньше консервантов, и в то, что они полезнее. В качестве примера был рассмотрен дизайн упаковки кофе «Русский купаж» в народных мотивах. Основные элементы дизайна: темные, насыщенные цвета с добавлением золота, лаконичность в оформлении. Использование золотого цвета в дизайне говорит об исключительности продукта. Темный зеленый цвет создает образ престижности. Дизайнер использует традиционный мотив, изображая растительный орнамент на упаковке. Тонкая, витиеватая линия создает впечатление изящности и неповторимости образа.

Дизайн афиши фестиваля «Галерея ремесел» представляет собой не менее значимый образец современного дизайна, преобразовавшийся из традиционного русского мотива.

Русские народные мотивы декоративно-прикладного искусства являются основой для современной организации среды.

В дизайне нынешнего времени народное искусство продолжает жить в традиционных формах.

Гжельский промысел оказал значительное влияние на современный дизайн. Сейчас повсеместно распространено использование гжельских мотивов в дизайне интерьера. Гжель – модный, оригинальный и в то же время традиционный стиль – лучше всего подходит для оформления интерьера кухни. В дизайн хорошо вписывается керамическая посуда с росписью под гжель – подносы, чашки, тарелки. Подобные керамические изделия удачно смотрятся и в деревенском стиле прованс, и в дизайне классических интерьеров. В гостиной и спальне стиль гжель органично смотрится в вышивке на подушках, ковриках, скатертях, покрывалах. Великолепно выглядят на мягкой мебели чехлы с сине-белыми узорами. Дизайнеры создают шторы, обои с бело-голубыми орнаментами в стиле гжель. Многие люди выбирают стиль под гжель именно из-за определенного воздействия этого цветового дуэта на психику. Синий цвет дарит ощущение спокойствия и расслабления, а белые оттенки прекрасно восстанавливают душевные силы и являются неременным символом крепкого здоровья и постоянной чистоты.

Современные дизайнеры России при изготовлении керамической посуды также заимствуют формы, сюжеты, узоры с работ скопинских мастеров. Они применяют геометрический принцип орнаментации. Простой, строгий и значительный по своей сути геометрический орнамент очень подходит несколько асимметричным формам посуды. При ритмической организации элементов мастера виртуозно, почти «музыкально», выстраивают свои орнаментальные фразы. В пропорциях и чередовании гладких и орнаментально украшенных зон, углубленного и рельефно выступающего орнамента находят воплощение их понимание красоты, которое они позаимствовали у старых мастеров Скопина. До сих пор скопинские орнаментальные решения практически всегда удаляют облик сосуда от чистой сухой силуэтности. В основе декоративности таких сосудов лежит обостренное чувство формы, но не линейное, а живописное, не строгое, а наслаждающееся его мягкой пластичностью, подвижностью, формы не выточенной, а «слепленной». Цветовое решение играет важную роль в формировании художественного образа предметов. Помимо колористического богатства они обладают какой-то особой теплотой и благородством оттенков.

Самым удивительным по красоте и в то же время весьма популярным видом ручной обработки натуральной древесины считается резьба по дереву. Получив сегодня новый виток развития, высокохудожественные резные детали отображают богатые национальные традиции резного дела, характеризуются непревзойденной многообразностью, определяющей их истинную ценность, и благодаря этому, покоряют своим великолепным внешним видом и экстравагантностью. В нынешнее время русские узоры резьбы по дереву очень популярны в качестве внешнего и внутреннего украшения дома.

Современные дизайнеры также с большим успехом используют в создании интерьеров исконно русский расписной стиль – хохлома. Особенность хохломской росписи – игра на контрастах. Резкие переходы от чёрного к жёлтому и красному. Витиеватые цветочные орнаменты придают интерьеру кухни особый уют и тепло. Многих хохлома отпугивает большим количеством чёрного цвета, но здесь он не смотрится мрачно, а лишь приглушает навязчивую яркость жёлтого и крас-

ного. Среди узоров в оформлении интерьера под хохлому в основном встречаются элементы живой природы: листья, ветки, цветы, ягоды рябины, реже – звери, птицы или рыбы.

Техника филиграни используется в современном дизайне ювелирных украшений. Тончайшие нити проволоки переплетаются между собой, образуя сложные, затейливые узоры. Элементы этих узоров поражают своим разнообразием – это различные плетения и дорожки, ёлочки, шнурки, веревочки и глади. Украшения, выполненные в технике филигрань, по праву считаются самыми утонченными, изысканными и изящными. Для создания выразительной фактуры филигрань часто сочетают с декоративными камнями и зернью – мелкими золотыми или серебряными шариками. Ювелирные украшения, изготовленные в технике филигрань, бывают как с камнями, так и без них. Если украшение с камнями, то именно они диктуют форму и конфигурацию будущего изделия. Данная техника позволяет изготовить любые виды украшений и предметов обихода – кольца, браслеты, кулоны, серьги, броши, шкатулки, рамы для картин и зеркал, подсвечники и подносы.

Особый почёт в современном мире снова начала приобретать вышивка в интерьере. В последнее время вышивка из женского старо-деревенского времяпровождения и развлечения переродилась в стильный дизайнерский элемент массового потребления. Декоративно-прикладное искусство несет невероятную ценность, опыт и дух наших предков. Использование различных изделий из этого направления в интерьере оживляет пространство и придает ему уют. Эта достаточно трудоемкая работа характеризуется эlegantностью и утонченностью. Использование вышитых изделий в оформлении интерьера квартиры имеет необычайную популярность. Появление новых видов вышивки, таких, как вышивка по дереву, по обоям из текстиля, по мебели и посуде, алмазная вышивка дают возможность выбрать изделия по душе. Вышитые изделия ярко впишутся в интерьер этно-стиля, стиля кантри, эко-стиля.

Художественная обработка твердого камня в настоящее время получила очень широкое распространение. Колье, подвески, броши, браслеты, перстни, серьги, заколки – широк ассортимент изделий из твердых пород камня. Мастера, работающие над созданием ювелирных украшений, опираются на богатейшие традиции этого искусства в России. Кроме ювелирных украшений из твердого камня они изготавливают довольно обширный ассортимент изделий. Это небольшие декоративные вазы, лотки для ювелирных изделий, настольные приборы для письменных принадлежностей, миниатюрная анималистическая скульптура.

### **Выводы.**

Традиционно декоративно-прикладное искусство является одним из главных элементов этнокультурной среды и способствует художественно-эстетическому развитию личности, воспитанию чувства патриотизма, а также является выражением национально-регионального мировосприятия русского народа. Это даёт основание возродить и сохранить его.

В истории художественной культуры декоративно-прикладное искусство занимает особое место. В настоящее время декоративно-прикладное искусство

является богатейшим материалом для внедрения его элементов в современный дизайн.

Традиционная народная культура является глубинной основой всего многообразия дизайна в нынешнее время. Она сосредотачивает в себе ценности и нормы этнической культуры и при помощи динамики этой культуры выводит ее на новый уровень развития и новаторства в соответствии с социальными и идеологическими требованиями современного общества.

Поэтому можно сделать вывод, что связь русских народных традиций и новаторства современных дизайнеров обеспечивает преемственность культурно-исторического опыта, сохранение и развитие культуры, основополагающая часть которой зависит от технологических инноваций и уровня развития общества в целом. Обращение современников к традициям прошлого само по себе является новаторским, т.к. оно избирательно и открывает в традиции неиспользованные возможности. Именно новаторство может оправдать жизненность и плодотворность традиции.

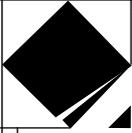
Подытоживая сказанное, можно выявить систему отношений содержательных свойств дизайна, регулирующую развитие понятий в рамках деятельности: ремесленник – художник декоративного-прикладного искусства – дизайнер. В рамках этой системы реализуется качественно новое явление – взаимопроникновение декоративно-прикладного искусства в дизайн. Возврат к традиционной модели деятельности, развитие её в современных условиях связаны с осознанным отношением к этой деятельности, к труду дизайнера, а также к продуктам этого труда.

Создание нового в процессе использования традиций национального декоративно-прикладного искусства становится базисом культурных ценностей, позволяющих сохранить самобытный облик русской культуры и усилить значимость дизайна.

#### **Список использованных источников**

1. *Аксеев С. С.* О колорите / Аксеев С. С. – М.: Изобразительное искусство, 2006. – 174 с.
2. *Василенко В. М.* Русское прикладное искусство/В.М.Василенко - М.:Наука, 1977, - с.70.
3. *Волков Н. Н.* Композиция в живописи / Н. Н. Волков. – М.: Искусство, 2006. – 286 с
4. 4. Гушин А.С. Памятники художественного ремесла Древней Руси X – XIII вв. / А.С. Гушин. - Л.: Знание, 1986 – 210 с.
5. *Дайн Г. Л.* Русская народная игрушка /Г.Л.Дайн. -М.: Легкая промышленность,, 1981. -192 с.
6. Декоративное искусство и предметно-пространственная среда [Текст] : сборник научных трудов / Моск. гос. худож.-пром. ун-т им. С. Г. Строганова. - Москва : МГХПУ им. Строганова, 2002. - 231 с.
7. *Дмитриева Н. А.* Краткая история искусств. Вып. 2. Искусство России (X

- XVII веков) : учеб.пособие / Н.А. Дмитриева ; МГУКИ. - М.: Искусство, 1989. – 318 с.
8. *Каплан Н.И.* Народные художественные промыслы : учеб.пособие / Н.И. Каплан , Т.Б. Митлянская – М.: Высш. Школа, 1980. – 176 с.
  9. *Кибрик Е. А.* Объективные законы композиции в изобразительном искусстве: учеб.пособие / Е. А. Кибрик ; МГУКИ. – М.:Знание, 1991. – 284 с.
  10. *Кошаев В. Б.* Композиция в русском народном искусстве/ В.Б.Кошаев - М.: Знание, 2006. - с. 25.
  11. *Моран А.Г.* История декоративно- прикладного искусства :
  12. учеб.пособие/А.Г.Моран– М.:Искусство, 1982. – 577 с.
  13. *Попова О.С.* Русские художественные промыслы : учеб.пособие/ О.С. Попова, Н.И. Каплан – М.:Знание, 1984. – 144 с.
  14. *Соболев, Н.Н.*Русская народная резьба по дереву / Н.Н. Соболев.– М.: Сварог и К, 2000. – 360 с.



УДК 7.038.55  
Гришилова А.А., Трошкина Ю.Ю.

## **ИНСТАЛЛЯЦИЯ КАК ЯВЛЕНИЕ СОВРЕМЕННОГО ИСКУССТВА**

Статья посвящена раскрытию художественно-эстетической природы инсталляции, её места в современном искусстве. Особое внимание уделено опыту создания авторской инсталляции.

**Ключевые понятия:** инсталляция, перформанс, ассамбляж, современное искусство, композиция, творческий процесс.

**Постановка проблемы:** Любое произведение, не зависимо от его принадлежности к тому или иному виду искусства, главной целью имеет отображение окружающей действительности и внутреннего состояния человека. С помощью использования разнообразных средств автор способен влиять на миропонимание зрителей. Познание человеком идеи произведения зависит от целого ряда факторов. Работа художника никогда не может иметь лишь один смысл. Их всегда несколько, и можно выделить главный и второстепенные. А исследование взаимосвязи формы и содержания в художественном произведении – один из важнейших вопросов искусствоведения.

В данной статье мы рассматриваем одну из самых необычных и динамично развивающихся форм искусства – инсталляцию. Она интересна, прежде всего, как способ выражения идеи современным художественным языком.

**Актуальность темы** обусловлена тем, что инсталляция является недостаточно изученной областью творческой деятельности человека. Большинство художников продолжают изучать и совершенствовать эту форму искусства.

**Цель статьи:** раскрытие художественно-эстетической сущности и процесса создания инсталляции, выявление ее роли в современном искусстве.

### **Изложение основного материала**

Слово инсталляция имеет множество значений. В переводе с английского оно означает «установка» и образовано от глаголов «показывать» и «демонстрировать». В данной работе мы рассматриваем инсталляцию именно как художественное явление. Что же такое инсталляция и в чем заключаются ее особенности?

Инсталляция – это форма современного искусства, которая характеризуется использованием пространства как главной составляющей ком-

позиции. Российский художник Александр Шабуров дал достаточно простое и понятное объяснение данному термину: «Помните, вы в детском садике играли в игрушки, то есть расставляли их определенным образом. Расстановка своих игрушечек — это и есть инсталляция».[5]

Наряду с инсталляцией следует рассматривать и два других понятия: ассамбляж и перформанс. Они имеют как сходства, так и свои отличительные особенности. В своей лекции о многомерности искусства известный арт-аналитик Алексей Шадрин сформулировал определения и объяснил различия между ассамбляжем, инсталляцией и перформансом.

Он разместил данные понятия на одной линии, показывая, что все последующие исходят из первого, которое и представляет собой основу (*Таблица 1*). Алексей Шадрин утверждает, что базой для этих явлений является живопись, а именно ее форма и цвет. Данный вид искусства характеризуется созданием иллюзии пространства. Настоящим использованием пространства в произведении это назвать нельзя. Тогда художники решают выйти за рамки картинной плоскости, таким образом, появляется ассамбляж. Позже, добавляя звуковые эффекты, движение предметов, создаются анимированный и анимированный озвученный ассамбляж. Следующей ступенью становится инсталляция, в которой помимо всего прочего теперь присутствует и движение самого зрителя вокруг произведения. Это и является основной чертой данной формы искусства. При условии, что в действии принимает активное участие не только зритель, но и непосредственно сам художник, инсталляция может стать перформансом.

На основе всего вышесказанного можно сделать вывод, что инсталляция представляется как один из самых многогранных форм искусства с неограниченными возможностями. На первый взгляд он может показаться неясным и абсурдным, однако, разобравшись в его особенностях, мы способны увидеть его потенциал.

Инсталляцию можно отнести к тем сферам искусства, которые необычайно трудно классифицировать. Между ее основными видами существует лишь тонкая грань, разделяющая их. Несмотря на это, принято выделять три исходных типа:

- сюжетно-повествовательный;
- объектно-предметный;
- визуально-визионерский.

Сюжетно-повествовательный вид инсталляции характеризуется заключением в произведение истории или события, которые автор хочет донести до зрителя. Ярким примером подобных инсталляций является работа российского и американского художника Ильи Кабакова под названием «Человек, который улетел в космос из своей комнаты» (*Приложение 1*). Создатель данного произведения рассказывает нам о маленьком человеке, который отправляется в космос прямо из своей квартиры. На первый взгляд это кажется чем-то нелепым и смешным, но, задумавшись, мы сможем рассмотреть замысел инсталляции. Художник передает лишь одно мгновение из жизни героя, который убегает от тяжелой и жестокой реальности в прекрасный космос, где его ждет что-то новое и неизведанное.

Следующий вид – объектно-предметный. Он отличается подражанием настоящим мастерским, лабораториям или даже квартирам разных эпох. Инсталляцией этого вида может стать уголок, посвященный жизни в СССР, в котором собраны плюшевый мишка, настенный ковер, старые газеты и радиола. Подобные композиции посвящены самым необычным местам и включают в себе бесчисленное количество редких и уникальных предметов (*Приложение 2*).

Отличительной чертой визуально-визионерского вида считается использование плоскостных изображений. Материалам часто являются газеты, иллюстрации и картины. Примером данного типа служат работы корейской художницы Ран Хванг из пуговиц. Их особенность заключается в том, что каждая пуговица не закреплена на нити, а скользит по ней, останавливаясь в случайном порядке. Это придает инсталляциям элемент неожиданности, ведь и сам автор не сможет точно предсказать, какой результат его ожидает (*Приложение 3*)[2].

Границы видов инсталляции хрупки и нечетки, постоянно создаются новые подвиды, которые являются сочетанием уже нескольких типов. Создатели инсталляций экспериментируют и придумывают новые исключительные произведения.

Инсталляция, как и любой другой жанр искусства, является способом передачи мыслей и чувств художника. Это, достаточно своеобразный метод самореализации и попытки привлечь внимание общественности на какие-либо проблемы. Автор инсталляции старается соединить пространство и разрозненные элементы в одно художественное целое.

Целью инсталляции можно считать следующее: создание композиции из вещей, которые потеряли свою утилитарную функцию, для присвоения им новых смыслов и значений, невидимых при первичном восприятии.

Инсталляции могут рассматриваться с разных точек зрения. Одна и та же работа чаще всего трактуется совершенно по-разному разными людьми. Каждый способен найти свое неповторимое содержание даже в самых обыкновенных произведениях.

Даже самую простую, но при этом не менее интересную инсталляцию можно создать в домашних условиях любой желающий. В отличие от произведений, которые экспонируются в музеях, данная работа не будет освещать проблемы современности, а нести личный характер. Для создания такой инсталляции используются фотографии или другие памятные вещи, пуговицы, лоскуты ткани и множество других самых обыкновенных на первый взгляд предметов. (*Приложение 4*)

Данная форма искусства способна в полной мере раскрыть весь творческий потенциал художника, не ограничивая его материалами или даже рамками пространства. Мастер имеет возможность всецело осветить интересующую его проблему и донести свою задумку до зрителя с помощью инсталляции.

В настоящее время инсталляция является одним из самых неординарных форм современного искусства. С помощью использования аудио и видео компонентов, визуального ряда, интерактивной поддержки и других средств художник

старается передать основные нравственные нормы и идеалы, сложившиеся в обществе на определенном этапе его развития. Благодаря этому зритель задается вопросом о взаимодействии с окружающим миром и о своем месте в нем.

Каждый зритель, включая автора, способен понимать и трактовать идею инсталляции со своей точки зрения, поэтому в произведении не может быть заключен лишь один смысл. И по этой причине мы согласны с высказыванием советского и немецкого искусствоведа Бориса Гройса: «Инсталляция – не манифестация уже существующих связей между вещами, а ровно наоборот, инсталляция предлагает возможность использовать вещи и образы нашей цивилизации совершенно субъективно, индивидуально». [10, с.61–62]

В совокупности все объекты инсталляции рассматриваются как единое целое, создавая общий художественный замысел. Но, если обращать внимание на каждую составляющую по отдельности, то появляются новые скрытые образы, которые придают произведению ранее незамеченный смысл.

Первые произведения, которые можно отнести к подобию инсталляции, были композиции эпохи палеолита из костей и шкур животных. Уже тогда люди знакомились с трехмерным пространством и его отличием от плоскостного изображения.

В 1917 году произошла настоящая революция в области искусства. Французский дадаист Марсель Дюшан впервые познакомил зрителя с инсталляцией. Первым примером данного жанра стала работа, состоящая лишь из писсуара, которую художник назвал «Фонтан». (*Приложение 5*) «Писсуар Дюшана», как впоследствии называли данную инсталляцию, вызвал шок у общества, даже сейчас не все соглашались назвать его произведением искусства. Французский художник хотел показать творческую составляющую, которая существует даже в таких бытовых предметах. Таким образом, именно Марсель Дюшан считается основателем данного направления искусства. Но не стоит забывать, что первые произведения несколько отличаются от современных, так как в то время не было определенного разделения на ассамбляж, инсталляцию и перформанс. [9, с.13–14]

Наряду с французским новатором в появлении инсталляции участвовала группа художников-сюрреалистов. Насколько мы знаем, основной идеей и целью сюрреализма является выход за рамки реальности, изображение сверх реальности. Влияние данного направления на жанр видно не вооруженным глазом, ведь инсталляция так же выходит за рамки, используя пространство.

На развитие инсталляции также повлияли и многие художники авангардисты: Роберт Раушенберг, Йозеф Бойс, Гюнтер Юккер. Их мировоззрение и восприятие отразились на применении в инсталляции самых неординарных материалов и экспериментах с формами.

В современном мире инсталляция приобрела исключительную популярность. Сейчас в этой сфере широко применяются такие направления, как кинетическое искусство (*создание движущихся конструкций*), реди-мейд (*использование готовых бытовых предметов*), энвайронмент (*имитация реального пространства вокруг зрителя*).

Отечественные инсталляции, в отличие от зарубежных, стали развиваться намного позже. Но, несмотря на это, советские и российские художники успели добиться немалых результатов в этой области искусства.

Первой русской инсталляцией в 1973 году стал проект В. Комара и А. Меламида под названием «Рай» (*Приложение 6*). Эта работа включает в себя большое количество символов всех мировых и даже вымышленных религий. Особенности данной экспозиции являются ее масштаб, она охватывала площадь квартиры, а также то, что посещалось данное помещение при свете фонарей и под музыкальный аккомпанемент. [7]

Что же касается современных произведений, они поражают своей незаурядностью, талантом и своеобразным мышлением мастеров. Это можно увидеть в работах российской художницы Ирины Кориной. Ее проект «Хвост виляет кометой» является трехэтажной архитектурной конструкцией (*Приложение 7*). Данная инсталляция переносит зрителя в другое пространство. Благодаря отсутствию большинства стен (*их заменили шторами и перекладинами*) художница обращает внимание зрителя на неустойчивость и иллюзорность нашего пространства. Помимо этого использовался и такой важный для человека фактор восприятия окружающей среды как запах. Он стал незаменимым элементом для восприятия зрителем данной экспозиции в полной мере. [15]

Произведения художников-инсталляторов могут не просто существовать в рамках временных выставок, но и стать частью постоянной коллекции музея. Одним из самых запоминающихся учреждений данного типа является частный музей современного искусства «Эрарта», находящийся в городе Санкт-Петербург.

«Тайная вечеря» – творение российского художника и иллюстратора Павла Гришина. (*Приложение 8*). Основой для данной работы стал сюжет фрески Леонардо да Винчи. Согласно Евангелию, в этот вечер Иисус Христос объявил о том, что среди его учеников находится предатель. В работе итальянского мастера на лицах присутствующих передаются их эмоции, чего нельзя сказать об отечественной версии происходящего. Автор покрывает всех персонажей полотном грубой ткани, скрывая их фигуры. Это создает интригу, ведь никто не видит лица предателя. [16]

Инсталляции – это не просто композиции, которые находятся в помещении, они могут занимать достаточно большие территории.

Английский мастер городских инсталляций Филлипс Лакер превращает здания, общественные объекты и даже деревья в свои произведения. Одной из его известных работ являются огромные надувные шупальца осьминога, выглядывающие из окон дома в центре города. Также не менее интересными можно назвать деревья с глазами, которые находятся в общественных местах. (*Приложение 9*) Главная задача данных произведений – привлечение внимания жителей к природе и экологической проблеме. Помимо этого работы Филлипа Лакера поднимают настроение и служат элементами городского декора. [17] Хотя инсталляция зародилась в Западной Европе, это не помешало мастерам Востока совершенствовать ее с учетом собственных национальных особенностей.

«Замороженные цветы» японского художника-флориста Мамото Азумы пронизаны любовью автора к растениям и природе. (*Приложение 10*) Здесь художник затрагивает тему вечности, жизни и смерти. Он запечатлевает момент, в котором растения предстают перед зрителем во всей своей красе. Разместив композиции в темном помещении, Мамото Азумы придал своему произведению яркость и контрастность, еще больше подчеркивающие утонченность распустившихся бутонов. Своей инсталляцией художник показывает насколько природа хрупка и недолговечна.[1]

Еще одним представителем азиатского современного искусства является китайский художник Цай Госян. Его инсталляция «Вперед» представляет собой композицию из 99 прыгающих волков, каждый из которых выполнен в натуральную величину. (*Приложение 11*) Препятствует их движению стеклянная стена. Автор использует символы, стая волков считается коллективным разумом. Волк – сильное и независимое животное, но здесь он подчиняется общему потоку и слепо следует за остальными. Несмотря на то, что все они бьются о стену, каждый член данного действия возвращается в начало. [18, с.59]

Инсталляция стала способом отражения событий, происходящих в реальности. Авторы передают свое отношение и мысли о волнующих их проблемах. Одной из них всегда являлась тема войны и мира. На протяжении многих веков она рассматривается не только художниками, но и писателями, поэтами, музыкантами и танцорами.

Большое количество произведений по всему миру посвящено жертвам и участникам боевых действий. К ним относится инсталляция английского художника Пола Камминса и театрального сценографа Тома Пайпера, находящаяся у Лондонского Тауэра. Она представляет собой 888 246 красных керамических маков и посвящена событиям Первой мировой войны. (*Приложение 12*) Каждый цветок является символом одного погибшего английского солдата. Данная инсталляция удивляет своей красотой и масштабом, но в тоже время заставляет ужаснуться, так как композиция похожа на реку крови. Основой для идеи стало высказывание о войне одного из солдат. Он сравнивал ее с землей, орошенной кровью» и «морями красного, где ангелы боятся ступить». [8, с.21]

Еще одной работой, показывающей отношение к кровавым событиям, стала инсталляция под названием «Выше и между», которая посвящена погибшим на войне во Вьетнаме. (*Приложение 13*) Ее создателями являются не просто художники, а ветераны Рик Стейнбок, Нед Бродерик, Джо Форнелли и Майк Хелбинг. Каждый жетон был сделан авторами вручную. Вся конструкция подвешена к потолку, и когда мимо проходят зрители, создается легкий шум. [3]

Инсталляция «Ущерб» американского художника Майкла Мерфи указывает обществу на тему оружия. (*Приложение 14*) Художник рассказывает о пристрастии граждан его страны к этим инструментам для убийств. Произведение представляет собой множество черных шариков для игры в пинг-понг, подвешенных к потолку. От того, под каким углом зритель рассматривает инсталляцию, зависит ее смысл. С одной стороны, это силуэт автомата – символ войны, с другой – ха-

отично расположенные частицы, которые символизируют жертв войн. Сам художник так говорит о данной проблеме: «В Соединенных Штатах оружие стало своего рода фетишем. Американцы любят пистолеты. Для меня важно, чтобы люди продолжали говорить о проблеме, обсуждать вопросы, связанные с его хранением и применением. Пока я не вижу, чтобы предлагались хоть какие-то решения». [12]

Тема войны всегда была и остается болезненной для общества. Деятели искусства всегда стремятся показать свое отношение к боевым действиям и направить людей на путь мирных взаимоотношений.

Тема экологии в современном мире волнует человечество как ни одна другая. Данная проблема сказывается непосредственно на качестве жизни и здоровье самих людей. Множественные выбросы вредных паров в атмосферу, постоянные разливы нефти и отходов в океане – все это пагубно влияет на окружающую среду. Многие деятели искусства постоянно обращают внимание зрителей на загрязнение нашей планеты.

Примером работ на данную тему является инсталляция «Карманная река» группы анонимных художников Luzinterruptus в Мадриде. (Приложение 15) Композиция состоит из 2000 пакетов с водой, в которых плавают искусственные рыбки и водоросли. Каждый из зрителей мог взять часть произведения с собой. Таким образом, авторы привлекают внимание людей к значимости воды в мегаполисах и призывают их беречь природу нашего мира. [13, с.36]

Инсталляции из мусора художников Тима Нобл и Сью Вебстер оказывают неоспоримое влияние на сознание зрителей. (Приложение 16) В своей деятельности авторы используют большое количество осколков, обломков мебели и частей бытовой техники, которые они находят в мусорных контейнерах. С помощью подсветки эти бесформенные груды превращаются в настоящие человеческие фигуры. Художники стараются превратить выброшенные людьми отходы в произведения искусства, преподнося мусор уже в другом свете. [6, с.9–10]

Американская художница Лиза Хоук говорит о том, что люди действительно недооценивают яркие и красочные упаковки, считая их бесполезным мусором. Она создает необычные композиции, гармонично сочетая формы и цвета. (Приложение 17) В своих работах автор старается показать, как из обычных отходов зарождается настоящая красота. [20]

Произведения художников, которых волнует тема экологии, пронизаны чувствами авторов к данной проблеме. Ведь нельзя быть равнодушным к уничтожению собственного мира.

Инсталляция, как и любой вид искусства, имеет тенденцию отображать реальность с точки зрения автора. Она погружает зрителя в мир художника и освещает проблемы современности. Тематами для данных произведений могут стать совершенно любые события, вопросы или даже личности.

Инсталляция способна передать образ мышления людей в определенную эпоху в зависимости от волнующих их проблем и явлений. Следует отметить, что инсталляция может затрагивать не один вопрос, а одновременно освещать не-

сколько тем. В этом и заключается многогранность и всеохватность инсталляции.

Проанализировав всю полученную нами информацию о теории и практике создания инсталляций, мы решили создать собственную инсталляцию и узнать мнение зрителей о данной композиции. Создать подобное произведение можно без специального образования в домашних условиях. Однако такая работа будет иметь личный характер и не предназначаться для показа широкой аудитории. Но чем же тогда отличаются инсталляции, выставленные в музеях от тех, кто сможет сделать даже ребенок?

С первого взгляда может показаться, что художниками используются неподходящие материалы, а точнее мусор, однако это в корне не верно. Авторы стараются передать собственные чувства за счет текстуры предметов, их формы и цвета, конечно же, они могут сильно впечатлить зрителя. Даже люди, которые далеко не всегда понимают задумку автора, способны выразить свои эмоции и мысли, полученные от его произведения. Профессиональные инсталляторы воспринимают свою работу на другом уровне, они затрагивают темы глубже, чем это делают любители. Также почти во всех случаях они самостоятельно создают предметы и подготавливают пространство для своих инсталляций.

Осознав все это, мы перешли к подготовительной работе для создания нашей инсталляции. Данный процесс можно разделить на несколько этапов:

- 1) выбор темы, материалов и локации;
- 2) разработка эскизов, уточнение композиционных деталей;
- 3) подготовка материалов и начало сборки конструкции;
- 4) завершение работы и помещение объекта в среду.

Темой нашей инсталляции стал Донбасс, а именно представители его рабочего класса, которым так славится данный регион.

Выбрав тему, мы перешли к подбору нужных материалов и разработке эскизов. Два этих процесса происходили практически одновременно. Было необходимо соблюдать базовые композиционные правила, а также уместно расставлять цветовые акценты. Нами было обдумано несколько вариантов расположения предметов в произведении, чтобы выбрать наиболее удачный.

Данная работа является собирательным образом рабочего класса Донбасса. Кирка представлена как символ труда, в особенности шахтерского, так как шахтер – одна из основных и наиболее почитаемых профессий нашего края. Розу, лежащую в руке, можно назвать сердцем нашей Родины и народа. Стоит отметить, что слова Михаила Хохлова, написанные у основания фигуры, как нельзя лучше характеризуют дух нашего народа.

Этап сборки конструкции можно назвать наиболее трудоемким, так как первоначальная задумка в большинстве случаев отличается от конечного результата. Часто художнику приходится проявлять фантазию и смекалку, чтобы достигнуть желаемого. Но, несмотря на возникшие трудности, мы смогли дойти до конца процесса создания инсталляции. (*Приложение 18*)

Для нашего произведения нам потребовались следующие материалы:

- манекен;

- каска, рабочая одежда и перчатки;
- уголь, проволока и бумага;
- подставка для фигуры;
- роза, сделанная из бумаги;
- кирка, сделанная из картона.

После окончания сборки инсталляции и корректирования некоторых деталей работа над созданием произведения была завершена. (*Приложение 19*). После окончания работы наша инсталляция была представлена зрителям. В итоге мы получили следующие отзывы.

Внимание большинства опрошенных при первом взгляде на композицию привлекла яркая красная роза. Она стала главным акцентом в работе. Хорошо заметным является и черный уголь в нижней части инсталляции. Он положительно влияет на восприятие зрителями целостности композиции и разделение на главное и второстепенное.

Приведем примеры некоторых комментариев к нашей инсталляции: «Первое, что бросилось в глаза, так это роза в руках рабочего. Яркая роза как символ Донецка! Рабочий класс в тонкостях отразил профильную специализацию Донецкого края!», «Интересная задумка с четверостишьем, тем более, оно очень знаменитое и вызывает чувство патриотизма».

Помимо положительных отзывов мы получили и критику. Одного из зрителей не устроила незаметность лица самого рабочего. Ему хотелось увидеть выразительные глаза. Другой опрошиваемый высказал свое мнение о недостаточно испачканной одежде, объясняя это тем, что у настоящего рабочего она должна выглядеть грязнее.

Подавляющая часть зрителей оставила положительные отзывы и осталась довольна данной инсталляцией. Все полученные комментарии мы приняли во внимание и сделали выводы для улучшения нашей деятельности в этой области искусства.

## **Выводы.**

С первого взгляда инсталляция кажется чем-то необъяснимым и появившимся совсем недавно. Однако, это не совсем так: истоки зарождения данного искусства появились еще около 1 млн. лет назад. И уже в наши дни инсталляция стал отдельной и самостоятельной областью искусства.

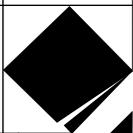
В современном мире инсталляцию можно по праву назвать одним из наиболее нестандартных и интересных форм искусства. Она включает в себя использование не только предметов, непосредственно связанных с творческой деятельностью, но и объектов, которые совершенно не представляют никакой эстетической ценности. При создании такого рода произведений автор задействует самые различные техники, средства и приемы. По нашему мнению, именно инсталляция как нельзя лучше способна выразить все мысли художника, при этом, не теряя своей увлекательности. Инсталлятор с помощью своего произведения обращает внимание зрителя на окружающую его действительность, проблемы современно-

го общества и привлекает его к содействию. Каждый зритель, как и автор, может воспринимать смысл инсталляции со своей позиции, поэтому идея произведения не может быть однозначна. Составляющие композицию предметы символичны. В каждый из них художник закладывает свой уникальный смысл. Поэтому рассматривая инсталляцию как единое целое или отдельные части, зритель находит новые значения произведения. Также данные произведения отображают образ мышления людей определенного исторического периода. Инсталляция – многогранное и динамично развивающееся современное искусство.

### **Список использованных источников**

1. Abitant / Ice Flowers Макого Азуми // Инсталляция. Режим доступа: <http://www.abitant.com/posts/ice-flowers-makoto-azumi/#/>
2. DotArt / Хванг Ран (Ran Hwang): Картины-инсталляции из пуговиц. Режим доступа: <http://dotart.info/ru/articles/hvang-ran-ran-hwang-kartiny-installjatsii-iz-pugovits>
3. Hudruk. Режим доступа: <http://hudruk.com/news/Contemporary-Art/v-chikago-predstavlena-installacija-v-pamat-o-pogibshih-na-vojne-vo-vjetname-400.html>
4. Архидея / 100 черепов в одной комнате. Режим доступа: <https://archidea.com.ua/ideas/installations/362128-cherenov-v-odnoy-komnate>
5. АфишаDaily / Воздух / Словарь современного искусства для чайников. Режим доступа: [https://daily.afisha.ru/archive/vozduh/archive/slovar\\_iskusstva/](https://daily.afisha.ru/archive/vozduh/archive/slovar_iskusstva/)
6. Ван Р. Световые инсталляции из мусора от Нобл и Вебстер / Р. Ван // Дизайн. – 2012. – 7 нояб. – С. 9–10
7. Ваши статьи / Необычный мир инсталляций. Режим доступа: <http://www.habit.ru/62/315.html>
8. Вишницкая А. Художники о войне: лучшие инсталляции мира / А. Вишницкая // Фокус. – 2017. – 10 фев. – С. 21.
9. Владимирова Т. Марсель Дюшан как создатель нового вида пластического искусства / Т. Владимирова // Историк. – 2010. – С. 13–14.
10. Гройс Б. Топология современного искусства / Б. Гройс // Худож. журн. – 2006. – май. – С. 61–62.
11. Кулачкова А. Шокирующие инсталляции британской художницы Клер Морган / А. Кулачкова // Арт Новости. – 2013. – 25 май – С. 27
12. Культурология.РФ. Режим доступа: <https://kulturologia.ru/blogs/050514/20460/>
13. Мак Р. Невероятные городские арт-инсталляции мадридских художников / Р. Мак // Арт Новости. – 2013. – 13 фев. – С. 36
14. Матанцева Т. Смертью полн воротник / Т. Матанцева // Частный корреспондент. – 2010. – 22 фев. – С. 88
15. Официальный сайт музея «Гараж» / Инсталляция Ирины Кориной «Хвост виляет кометой». Режим доступа: <https://garagemca.org/ru/exhibition/irina>

- korina-the-tail-wags-the-comet
16. Официальный сайт музея современного искусства «Эрарта» / Павел Гришин. Режим доступа: <https://www.erarta.com/ru/museum/collection/artists/detail/author-00603/>
  17. Официальный сайт Филси Лакера. Режим доступа: <https://www.filthyluker.org/>
  18. *Савельева А.* Цай Гоцян: в движении / А. Савельева // Искусство. – 2011. – № 6. – С. 59.
  19. *Севостьянова Ю. Ю.* Инсталляция: новая реальность / Ю. Ю. Севостьянова // Искусствоведение / Материалы студенческой конференции «Многоликое искусство рубежа тысячелетий». –2012. – 14 янв. — С. 2.
  20. Эконет. Режим доступа: <https://econet.ru/articles/8103-udivitelnye-installyatsii-iz-bytovogo-musora>



УДК 74:82–343

Дудченко Е.В., Шевченко К.А.

## **ОСОБЕННОСТИ РАЗРАБОТКИ ИЛЛЮСТРАЦИЙ К КНИГЕ ГЕРМАНА ГЕССЕ «КАРЛИК» И ИХ ПРИМЕНЕНИЕ**

**Аннотация.** В статье рассмотрены особенности разработки иллюстраций к книге Германа Гессе «Карлик» и их применение. Обоснованы необходимость и важность изучения создания дизайнера книги.

**Актуальность исследования** обусловлена тем, что данное произведение было проиллюстрировано только один раз и имеет лишь один макет издания.

**Проблема исследования** состоит в раскрытии противоречий между тем, что было и 20-ми годами 21 века. Данные противоречия решаются мною через авторский подход.

Цель исследования – разработка и экспериментальное внедрение авторской модели дизайнера книги.

### **Задачи исследования:**

- Дать анализ литературных источников по теме исследования
- Разработать авторскую модель по книге
- Провести эксперимент и внедрить авторскую модель
- Разработать рекомендации учителям по изучению данного произведения

дения

### **Теоретическая значимость**

Иллюстрация – это рисунок, который образно раскрывает литературный текст произведения, подчиняющийся содержанию и стилю литературного произведения, одновременно украшающий книгу и обогащая её декоративный строй.

Иллюстрация должна гармонировать с повествованием книги, в которой планируется ее размещение. В большинстве книг иллюстрации представляют собой рисунки.

Иллюстрация способствует представлению ребенком литературного текста, формируется тема, идея, персонажи. Книжная иллюстрация оказывает помощь ребенку в познании мира, освоении нравственных ценностей, эстетических идеалов, углубляет восприятие литературного произведения.

Обложка книги — наиважнейшая часть во внешнем оформлении книги; она является выражением пластического решения всей книги, её композиционной идеей. Как правило, на них изображены все персонажи выбранной книги, либо один центральный объект.

Композиция произведения изобразительного искусства объединяет в себе все формы, которые неразрывно связаны с содержанием произведе-

ния. Композиция – это сложная структура, она включает в себя выразительные средства, свойства и качества. Средства композиции влияют на восприятие содержания иллюстрации детьми. К ним относятся линия, штрих, пятно (*форма*), свет, колорит (*цвет*), перспектива. Основным качеством рисунка, является выразительность в передаче формы, объема, конструкций предметов, фигуры человека, её пропорций, жестов, движения, позы, мимики, характерных и индивидуальных особенностей. [1]

Задача иллюстратора в наиболее общем выражении состоит в том, чтобы передать идейное и образно-эстетическое содержание одного вида искусства (*литературы*) средствами и приемами другого (*графики*).

Перед тем как приступить к разработке иллюстраций, необходимо изучить произведение и аналоги иллюстраций к нему. Единственным аналогом к данному произведению является книга «Волшебный свисток. Сказки» А. Дюма, Г. Гессе, где иллюстратором был И. Капкаев.

Проанализировав аналоги, выделились основные характеристики образов персонажей и оформления, которое привело к единому пластическому решению иллюстраций. Применение плавных линий и изгибов, помогут ярко показать особенности каждого героя, а также острые и прямые углы в рисунке для акцентов во внешнем виде. Усилению контрастов способствуют пластичные и угловатые формы, что важно для реализации уникальности героев. Для создания окружающего пространства аналогами выступают пейзажи Венеции, изображение моря и старинных замков.

Приступая к разработке макета иллюстрированной книги, необходимо проанализировать проектные проблемы, и найти пути решения проектных задач.

Проблема уникальности образов в иллюстрациях решается с помощью разработки нестандартных форм в стиле, соответствующим стилю литературного произведения.

Узнаваемость книги – это нестандартное решение формой, колоритом. Поэтому очень важен подбор правильной цветовой палитры. Цвета должны быть не раздражающими, достаточно насыщенные, но не ядовитые. Также важно расположить иллюстрации в книге так, чтобы соответствовали содержанию текстового блока. Решением данной задачи станет правильное смысловое соотношение текстовой информации и того, что будет изображено на иллюстрации.

Проблема воспитательного эффекта иллюстрации. Персонажи должны ассоциироваться у читателя с образцами определенной модели поведения. Ребенок, просматривая картинки, должен понимать где добро, а где зло, испытывать симпатию или антипатию, к тем или иным персонажам, может решить на какого героя ему хотелось бы равняться, а на какого нет. [2]

### ***Практическая значимость***

Для проявления активности и заинтересованности чтением книг у школьников необходимо, наличие у каждого из них личного внутреннего мотива. Этим мотивом может служить, как желание узнать продолжение или конец, так и интерес при самом процессе чтения, что частично обеспечивают красочные иллю-

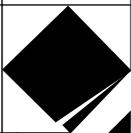
страции книги. Разработка макета книги Германа Гессе «Карлик» делает это произведение более современным и помогает заинтересовать сегодняшнего читателя к данной книге..

### **Выводы.**

Авторская модель, разработанная мною, очень важна, необходима для внедрения и требует дальнейшего исследования.

### **Список использованных источников**

1. Как создать с нуля персонажа художественного произведения // WikiHow. [Электронный ресурс] URL: <http://ru.wikihow.com/>
2. Книжные иллюстрации – как источник воспитания младшего поколения // научный форум. [Электронный ресурс] URL: <https://nauchforum.ru/node/8498>



УДК 7.012:725.711  
Иванец В.Р., Щербак Н.Г.

## **ПРОЕКТИРОВАНИЕ ДИЗАЙНА ИНТЕРЬЕРА КАФЕ**

**Актуальность темы.** Эта тема является актуальной для разработки, так как специфика кафе заключается в многообразии функций, которые на них возлагаются: это одновременно и общественное здание и место отдыха и место приема пищи и т. д.

Дизайн интерьера кафе — важный этап его развития, потому что, выбирая для отдыха то или иное развлекательное заведение или кафе, человек ориентируется не только на хорошее меню или размер танцпола. Также определяющим фактором служит и особая атмосфера и уют заведения. Ведь делая выбор, каждый руководствуется простым принципом — нравится или не нравится ему этот объект общественного питания.

Оформление ресторана является серьезным и ответственным делом, поэтому его подбору нужно уделять особое внимание.

Заведение должно чем-то отличаться от других. Одна из отличительных особенностей — это дизайн, который создает атмосферу делающую посетителей постоянными.

Дизайн интерьера является значительной составляющей успеха заведения кафе. Яркие, эффектные решения, отличающие интерьеры заведений, создают узнаваемый и запоминающийся колорит, который в купе с хорошей кухней и уровнем обслуживанием определяют статус и обеспечивают успех всему проекту. Качественный дизайн кафе должен представлять собой сложную и гармоничную композицию на определенную тему.

Проектирование интерьера кафе требует профессионального и креативного подхода. При создании подобных интерьеров нужно учитывать множество факторов, но прежде всего — функциональность и эргономичность будущего интерьера, его оригинальность и необычность. Особое внимание следует уделить стилистической направленности решения внутреннего пространства для того чтобы создать особую уникальную и «душевную» обстановку будущего кафе. Дизайн должен быть долговечный. Это означает, что оформление кафе не должно устареть через полгода и ресторан не придется адаптировать к новым интерьерным тенденциям.

В современном интерьерном дизайне существует достаточно много различных стилей и направлений. И подавляющее большинство из них могут быть применимы для обустройства внутреннего убранства кафе, баров и ресторанов.

Но тут нужно сразу сказать, что это достаточно специфический аспект интерьерного дизайна, который изобилует самыми различными нюансами. Тут нужно помнить о том, что интерьерный дизайн, который носит представительские функции, должен полностью удовлетворять всем техническим требованиям, он не должен превалировать над практичностью и функциональностью. В этом отношении все должно быть максимально гармонично и продумано. Что касается самих стилей, то тут нужно придерживаться изначально выбранной концепции. Не стоит лишний раз экспериментировать и смешивать сразу несколько стилей.

Анализ последних исследований и публикаций. Как утверждают специалисты, опираясь на данные разнообразных маркетинговых исследований, оригинальный интерьер кафе и ресторанов – это как минимум половина успеха заведения общественного питания. Вот почему проектирование интерьера кафе берут на себя истинные профессионалы, разбирающиеся в этом непростом вопросе, а также имеющие свои собственные наработки и идеи. Поскольку только опытному специалисту под силу создать такую атмосферу в заведении, что у посетителя непременно появится желание прийти туда снова! При этом дизайнеры учитывают и пожелания заказчика, и особенности заведения. Здесь нужно продумывать каждую мелочь: освещение, цветовую палитру, высоту потолков и, даже, какой материал обивки на диваны в кафе выбрать.

Разрабатывая дизайн проект кафе, стараются создать уникальный образ, такой, чтоб запомнился клиенту. Однако это всё не так просто, как может показаться на первый взгляд. Данная работа сочетает в себе и умение правильно распределить пространство в заведении, и подойти к решению этой задачи творчески! Работая над этим, нужно создавать особую обстановку, в которой будет отсутствовать даже наименьший намёк на дискомфорт, а потому посетитель кафе не будет чувствовать себя чужим «на этом празднике жизни»! Потому крайне важно подобрать такой стиль оформления помещения, чтобы его внутреннее убранство было предельно гармоничным и не вызывало каких-либо негативных эмоций.

В целом же, создание проекта дизайна объекта общественного питания – сложнейшая задача, которая не под силу начинающим дизайнерам. Пусть они и обладают свежестью и оригинальностью идей, но для решения некоторых задач им просто не хватит опыта. Потому и необходимо привлечение именно опытных специалистов, которые не будут на протяжении месяца решать вопрос о том, как правильно выбрать диваны в кафе, а предложат сразу несколько эффективных вариантов дизайна интерьера.

Уже доказано, что лишь качественного и детально разработанного дизайн проекта интерьера кафе недостаточно. Ведь, по сути, проект – это всего лишь документация. Чтобы его правильно реализовать и получить хорошее заведение, необходим тотальный контроль на всех этапах. Это поможет избежать разнообразных форс-мажорных событий, которые могут повлиять не только на сроки открытия заведения, но и на качество реализации самого проекта.

**Цель исследования** — теоретически обосновать значение дизайна интерьера при проектировании кафе.

### **Задачи исследования:**

1. Анализ литературных источников;
2. Исследовать теоретические основы разработки дизайна интерьера кафе.

Теоретическая значимость исследования заключается в обобщении информации о требованиях к разработке дизайна интерьера кафе.

Практическая значимость. Возможность использования результатов исследования может применяться в образовании (*методических пособиях и обучающих программах для учащихся школ, колледжей и вузов*), а также в практической деятельности (*в работе дизайнеров-графиков и дизайнеров интерьера*).

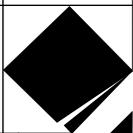
### **Выводы.**

Сегодня дизайн интерьера занимает особое место в мире предпринимательства, но главную роль играет в тех сферах, где акцент сделан на конечного потребителя. Именно поэтому важно инвестировать в качество дизайна, чтобы он максимально располагал и оставлял приятные эмоции, что, соответственно, скажется на росте бизнеса и его узнаваемости.

Сегодня, как и десятки лет назад, кафе – это место, куда приходят не столько утолить голод, сколько насладиться приятной атмосферой, безупречным оформлением блюд, качественным обслуживанием и великолепным дизайном. Каждый ресторатор стремится создать уникальный интерьер заведения, привлекательный для посетителей и непохожий на конкурентов, такой, который запоминается на долго.

### **Список использованных источников**

1. Как создать с нуля персонажа художественного произведения // WikiHow. [Электронный ресурс] URL: <http://ru.wikihow.com/>
2. Книжные иллюстрации – как источник воспитания младшего поколения // научный форум. [Электронный ресурс] URL: <https://nauchforum.ru/node/8498>



УДК 7.012:004.924

Иванова Д.Е., Гурова Н.А.

## **WEB-ДИЗАЙН: СУЩНОСТЬ И ОСНОВНЫЕ ТЕНДЕНЦИИ РАЗВИТИЯ**

Статья посвящена изучению работы дизайнера в Интернет среде. Особое внимание уделено вопросу создания гармоничного по структуре и цвету сайта.

**Ключевые понятия:** дизайнер, web-дизайн, интернет, сайт.

Актуальность работы связана с тем, что в наше время популярность интернета и количество интернет-пользователей постоянно растет. Современному человеку гораздо проще найти необходимую информацию в интернете, чем выискивать данные в различных газетах, журналах, справочниках и т.д. Нынешние развитые компании стремятся уделить внимание своему присутствию в глобальной сети интернет. От этого порой зависит и будущее компании, ее рост и развитие, ведь интернет делает отличную рекламу и приводит немало клиентов. Отсюда и появилась новая область для работы дизайнеров – разработка дизайна сайтов, web-дизайн. Этот вид деятельности быстро обрел свою популярность, являясь перспективным, дающим новые возможности для воплощения новых творческих идей специалистов в области информационных технологий. Возникает потребность теоретически осмыслить сущность основные тенденции развития web-дизайна.

**Цель статьи:** анализ работы web-дизайнера и влияния web-дизайна на человека в современном мире.

### **Изложение основного материала**

Web-дизайн – отрасль web-разработки и разновидность дизайна, в задачи которой входит проектирование пользовательских web-интерфейсов для сайтов или web-приложений. Web-дизайнеры проектируют логическую структуру web-страниц, продумывают наиболее удобные решения подачи информации, а также занимаются художественным оформлением web-проекта. В результате пересечения двух отраслей человеческой деятельности грамотный web-дизайнер должен быть знаком с последними web-технологиями и обладать соответствующими художественными качествами.

Подобная трактовка отделяет web-дизайн от web-программирования, подчеркивает специфику предметной деятельности web-дизайнера, позиционирует web-дизайн как вид графического дизайна.

Профессия web-дизайнера связана и с современными технологиями, и с творчеством. Этот специалист занимается оформлением проектов в ин-

тернете: разрабатывает дизайн сайтов, промо-страниц, электронных презентаций. Web-дизайнер создаёт логотипы, баннеры, инфографику и другие графические элементы страницы, продумывает размещение текста.

При этом web-дизайнер сосредотачивается не только на визуальном оформлении, он должен заботиться и об удобстве пользования сайтом.

В процессе работы web-дизайнер решает следующие задачи, от которых в будущем непосредственно зависит успешность создаваемого проекта: определение целей и задач посетителей сайта; проектирование и планирование структуры сайта; разработка интерфейса; разработка навигации; забота о взаимодействии пользователя с системой; подготовка содержания и контроль его качества.

Основные функции web-дизайнера: оформление сайтов; создание идеи и разработка макета сервера; создание стиля исполнения макета сервера; обеспечение наилучшего восприятия web-документов на экране монитора с учетом времени загрузки документов, пропускной способности канала передачи данных, размера графических файлов документа, качества цветовой палитры; определение правил компоновки web-страниц, выбор формата, фона, количества и качества элементов оформления; создание стилизованных образцов web-документов.

Поскольку дизайн web-сайта начинается с идеи, то и удобство пользования сайтом начинается отсюда же. Какой бы креативной не была идея, положенная в основу дизайна, она должна быть понятной зрителю, и в первую очередь, заказчику сайта. Часто чем необычнее идея, тем меньше шансов у нее быть адекватно воспринятой большинством. Стив Круг в своей книге «Не заставляйте меня думать!» настаивал на том, что, чем проще и понятнее – тем лучше.

С точки зрения дизайнера цвет всех элементов web-страницы должен быть таким, чтобы он запечатлевался в сознании зрителя, наполнял его эмоциями. Дизайнеры обязаны обеспечить пользователям комфортный просмотр страницы. Отсюда вытекает вывод: кислотные оттенки используются по минимуму.

Не так давно было время, когда было модно ставить на страницу анимированные фоны. Например, мерцающие звезды. Только это является большим раздражителем для человеческого зрения: глаз постоянно реагирует на движение в том месте, где не находится основная информация. Оживлять картинку надо только там, где это действительно уместно, при этом анимация должна иметь сценарий, а не бессмысленно мигать.

Современные технологии позволяют достаточно эффективно воздействовать на зрителя с помощью звука и видео, скорости подключения к Интернету существенно выросли по сравнению с 2000 г., сами услуги стали значительно дешевле. Но сайты должны загружаться тихо и быстро. Ведь 90% сайтов несут одну функцию: дать пользователю возможность получить свежую, полезную и правдивую текстовую информацию. Пользователь не желает ждать загрузки аудио и видео. Остальные 10% это презентационные сайты. На них дизайнеры могут выполнить даже самые смелые свои идеи, создавая web-дизайн с видеовставками, мощным звуком и т.д.

Ссылка должна выделяться из текста: быть другого цвета, быть подчеркнутой или подчеркиваться при наведении на нее курсора мыши. Особенно это важно,

если много ссылок в тексте. Однако, при этом не стоит использовать подчеркивание на сайтах как способ выделить какой-либо текст, чтобы не вводить никого к заблуждению. Подчеркиванием выделяется только ссылка.

Правило для интернет-редактора: текст ссылки должен быть составлен так, чтобы пользователю было понятно, куда она ведет. А так же ссылка не должна вести на саму себя. Самая распространенная ошибка: на главной странице ссылка «Главная страница» остается активной.

На web сайтах пользователи читают и воспринимают информацию совершенно по-другому. Вместо вдумчивого чтения, как это может быть с книгой, они быстро пробегают глазами по страницам сайта, «цепляясь» за заголовки или картинки. Поэтому оформление текстов подчиняется некоторым правилам:

1. Четкие и не очень длинные заголовки, по которым сразу понятно, о чем речь.
2. Красные строки. Каждый абзац должен содержать законченную мысль.
3. Текст, который можно прочитать. Несмотря на всю красоту, которую можно придать сайту, пользователь все-таки в первую очередь хочет получить текстовую информацию. Поэтому текст должен быть такого размера и цвета, чтобы его легко можно было прочитать, не мелкий и не бледный. Требуется поддерживать достаточный яркий контраст между текстом и фоном.

На сегодняшний день существует несколько популярных и не очень браузеров, дизайн сайта должен поддерживаться на каждом из них. А так же соответствовать на других устройствах, таких как планшет или телефон.

Одно из самых проверенных правил удобства коммерческих сайтов требует предоставить покупателю возможность увеличить фотографию товара, чтобы его можно было лучше рассмотреть. Осмотр мелочей или оценка текстуры товара убедит покупателя в том, что этот товар можно покупать на данном сайте. Сделать на сайте фотографии, которые невозможно увеличить, – огромная ошибка.

Навигация на сайте должна быть непременно, если сайт состоит не из одной, а из нескольких страниц. Дизайнер может логически сгруппировать некоторые пункты между собой для организации двухуровневого меню.

Для удобства со стороны пользователя, дизайнеру лучше использовать только вертикальную или только горизонтальную полосу прокрутки.

Графика на сайте должна иллюстрировать содержимое и четко соотноситься с тем предметом, которому посвящен сайт.

Важнейшая информация располагается выше, чем второстепенная, выделена лучше и, возможно, имеет более крупный размер. В создании дизайна интернет магазина самое главное показать пользователю, где находится каталог товаров и его корзина, а также ссылки на условия оплаты и доставки товара.

Многие дизайнеры умудряются рисовать неплохие сайты, не знакомясь с их структурой. И это не совсем правильно. В случае с заказом на один лишь макет сайта большой беды не будет, но если дизайнер в команде с программистом ведет проект до конца, можно зайти в тупик, пытаясь разобраться, куда поместить ссылку, о которой раньше не знали.

Структура сайта. В целом структура сайта – это его внутренний каркас,

то, что не всегда видно, но обязательно должно присутствовать, чтобы сайт был логичным.

Древовидная структура. Самый простой способ визуализации, подходящий в большинстве несложных случаев, – представить структуру в виде дерева, как в окнах Windows-приложения «Проводник» и других файловых менеджеров. Есть корневой каталог, в нем – файлы и папки, во внутренних папках – еще какие-то файлы и т.д.

Из плюсов можно отметить, что такая структура визуализируется просто и быстро. Для этого достаточно средств не только программы Microsoft Word, но даже простейшего редактора наподобие Блокнота.

Разработав структуру сайта хотя бы на таком уровне, дизайнер будет уже более точно знать, сколько разделов на сайте, в какие из них могут в будущем добавляться новые страницы и т.д. Пункты, выделенные полужирным шрифтом, являются элементами одного уровня по значимости.

Разветвленная структура. Не все сайты можно представить в виде папок, вложенных одна в другую и не связанных дополнительными «поперечными» связями. Например, информационные порталы, интернет-магазины, системы блогов и социальные сети вовсе не похожи на картину, приведенную выше.

Этот способ – создание так называемых Mind Maps, или «разумных карт» (*«ментальные карты»*, *«интеллект-карты»*, *«мыслительные карты»*). Данная методика была разработана психологом Тони Бьюзеном, посвятившим все свои труды запоминанию, творчеству и организации мышления. Изначально она была предназначена вовсе не для того, чтобы создавать структуры сайтов. Ее цели и задачи были гораздо шире: способ структурировать и обрабатывать информацию, а также помогать нашему мышлению использовать весь имеющийся творческий и интеллектуальный потенциал.

Применительно к сайтам типичная ментальная карта выглядит так: в середине карты – логический центр сайта, отправная точка. В нашем случае это главная страница. От центра отходит множество веток-разделов, каждая из которых может иметь свои небольшие ветви, а также гораздо большие, соединяющие одну ветвь с другой. В итоге получается карта, чем-то похожая на карту метро.

Цвет – это такое явление, которое превращает обычную расчерченную решетку во что-то гораздо более осмысленное, заставляет глаз задерживаться на ярких объектах и особым образом влияет на человека.

Пройдя все трудности составления технического задания и разработки макета сайта, дизайнер добирается до пункта покраски. Впрочем, задуматься о ней можно еще на стадиях ранее. Иногда это становится большой проблемой, в какой цветовой гамме сделать дизайн, особенно это касается строгих корпоративных сайтов, где от цвета зависит, будет ли сайт выглядеть достаточно солидно.

Цвет в каждой человеческой культуре является символом, обозначающим то или иное состояние, в разных культурах значения цвета могут быть совершенно противоположны. Помимо культурных различий даже для каждого человека цвет

ассоциируется с событиями, происходившими в его жизни. Но дизайнер не должен думать о символизме, когда дело касается обычных сайтов.

В web-дизайне, а впрочем, и в полиграфическом дизайне тоже, уже давно образовались свои цветовые шаблоны: цвета и сочетания, которые должны применяться па сайтах разной направленности. Например, если женский сайт, то он непременно должен быть раскрашен в мягкие пастельные цвета, либо наоборот – яркие «карамельные» (*например, розовый и апельсиновый, розовый и салатовый*). Сайты, ориентированные на детей и родителей, часто раскрашивают очень пестро. Штмп для спортивных сайтов: динамичные, контрастные цвета, например, красный с синим, красный с черным, оранжевый с серым, даже красный с зеленым. А интернет-магазины бытовой техники традиционно красят в серо-металлические цвета. Но все это всего лишь штампы в мире дизайна.

Цветовая модель – это совокупность методов и средств, необходимых для представления определенных цветовых пространств на определенных плоскостях. Существуют различные модели, с помощью которых может быть выражен цвет. Наиболее популярные: RGB (*Red, Green, Blue*), USB (*Hue, Saturation, Brightness*), CMYK (*Cyan, Magenta, Yellow, Key*).

Модель RGB. Это главная цветовая модель, используемая при работе на компьютере. Она наиболее популярна потому что в телевизорах и мониторах применяются три электронные светофильтра для красного, зеленого и синего каналов. Эти три цвета стали основной для цветовой модели RGB.

Модель RGB называется аддитивной цветовой моделью, поскольку цвета получаются путем добавления к черному. Черный в данном случае обозначает отсутствие всякого цвета (*R:0, G:0, B:0*). Сложение трех основных цветов дает белый. Изображение в RGB состоит из трех каналов. При смешении основных цветов, например, синего и красного в равных пропорциях, образуется пурпурный.

Цветовая модель RGB имеет более широкий цветовой охват, это значит, что в ней количество и насыщенность оттенков значительно больше, нежели в CMYK, поэтому иногда изображения, отлично выглядящие в RGB, значительно тускнеют в CMYK.

В web дизайне при рисовании макетов пользуются цветовой моделью RGB, а для записи оттенков (*в HTML или таблицах стилей*) RGB-цвета переводят в шестнадцатеричную систему счисления.

Модель CMYK. Модель CMYK используется в полиграфии и является прямой противоположностью модели RGB. Это модель основанная не на сложении цветов, а на их вычитании. Накладывая краску различных цветов на бумагу, вычитаются первичные цвета из белого. Первичные цвета в CMYK такие: голубой, пурпурный, желтый. Буква К в аббревиатуре CMYK обозначает, по разным сведениям, черный (*black*) или «ключевой» (*key*) цвет. Второй вариант кажется более верным: в англоязычных странах именно термином «Key Plate» обозначается печатная форма для черной краски.

Сейчас web-дизайнеру достаточно прочесть какое-нибудь краткое руководство по сочетаемости цветов, чтобы быть в курсе, как подобрать цвета для сайта, чтобы

их сочетание было приятно глазу. Самое главное, чего нужно добиваться при подборе цветов, – это гармонии.

Гармоничное цветовое сочетание может быть двух видов: мягкое либо динамичное. Все, что за гранью этих определений, либо хаотично, либо монотонно.

Динамичная гармония чаще всего наблюдается в произведениях с использованием ярких, чистых цветов без примесей и сильных контрастов. Мягкая гармония предполагает использование приглушенных оттенков, мягких переходов цветов, разбавление цветов белым или черным.

Обеспечивают гармонию, во-первых, тщательно подобранные комбинации цветов, во-вторых, контраст по яркости, насыщенности и оттенку.

Монохромная гармония. Монохромная цветовая композиция строится на одном хроматическом цвете и всевозможных его оттенках, которые будут светлее основного, если разбавлять его с белым в разных пропорциях, или темнее, если к основному цвету добавлять черный.

Монохромная гармония чаще всего очень мягкая и ненавязчивая – за счет перехода одного тона в другой, но может стать скучной, если основной цвет не выделяется на фоне остальных.

Аналоговая гармония. Чтобы понять данное сочетание, понадобится цветовой круг. Аналоговая гармония цветовых сочетаний строится очень просто: на цветовом круге выбирается один цвет, а в компанию к нему – два окружающих его цвета, или два последующих, или два предыдущих. Аналоговая гармония – это три оттенка, идущих друг за другом.

Если трех разных оттенков мало, в такой схеме можно использовать в дополнение к ним ахроматические цвета.

Комплементарная гармония. В комплементарной гармонии находятся любые два цвета, расположенные друг напротив друга на цветовом круге: красный и зеленый, фиолетовый и желтый, оранжевый и синий.

Эти цвета находятся в максимальном контрасте по оттенку, и, если при этом они равны по яркости и в дизайне используются наравне, есть риск разрушить композицию. Лучше, если один из цветов будет приглушенным, менее ярким или менее насыщенным.

Комплементарные пары, как правило, используются для создания яркого, динамичного дизайна, особенно это касается сайтов спортивной тематики. Дополнить такой набор стоит более светлыми или более темными оттенками основных цветов.

Сплит-комплементарная гармония. Выбрав на круге основной цвет, в компанию к нему берется два соседних противоположному. Такой выбор делает гармонию менее агрессивной и не такой бескомпромиссной.

Триадная гармония. Название говорит само за себя. Триадная гармония образуется сочетанием цветов, расположенных по углам равностороннего треугольника, помещенного в центр нашего цветового круга. Каждый раз, вращая треугольник, получается новая триада цветов: красный, синий и желтый, оранжевый, салатный и индиго.

Тетрадная гармония. Выбор цветов в этом случае зависит от того, какую фигуру вписывать: это может быть квадрат или прямоугольник.

Аналого-комплементарная гармония. Завершает список возможных вариантов выбора цветов аналого-комплементарная гармония, которая, как видно из названия, выбрала в себя аналоговую и комплементарную гармонии. Суть ее в том, что к набору цветов из аналоговой гармонии присоединяется цвет, противоположный среднему из аналогового набора. В итоге получается набор из четырех цветов. Прибавив к этому оттенки, образованные смешением основных цветов с белым, – можно оформить в разных цветах разделы сайта, если этого потребует основная идея, и при этом все цвета будут сочетаться.

Определившись с цветом дизайнер первым делом делает фон сайта и текст в цвете. Обычно фон для продолжительного чтения подбирается посветлее, а текст потемнее.

Когда-то интернет-пространство было совсем маленьким, все страницы были на 100% текстовыми. Прошло время, и теперь Интернет можно не только читать, как газету, но и слушать, как радио, смотреть, как телевизор, а также просто расслабленно рассматривать, как картинную галерею. Тем не менее львиную долю информации человек получает, читая тексты на сайтах. Поэтому особое внимание нужно уделить тому, как будут проблеме отображения текста: какими шрифтами, цветами и размерами.

Основной текст должен хорошо читаться, с наибольшим комфортом для глаз, поэтому опыт web-дизайнеров, помноженный на ограничения, принятые в Интернете, сформировал список самых популярных шрифтов. Браузер, получая указание с web-сервера отобразить страницу шрифтом *Tahoma*, будет искать этот шрифт не на сервере, а на компьютере. Если он не найдет заданный вариант, то станет искать что-нибудь похожее, а если такого нет, возьмет в качестве основного либо тот, что указан в его собственных настройках, либо любой другой в случайном порядке. Поэтому для основного текста нельзя указывать шрифт, которого не будет на 80% компьютеров.

Среди шрифтов, которые можно найти на компьютерах большинства пользователей, следует обратить внимание на две группы: наборные шрифты с засечками и без засечек. Две эти группы, особенно последняя, и используются. Отличаются они, как видно из названия, наличием или отсутствием засечек, а при ближайшем рассмотрении и другими, менее заметными с первого взгляда признаками. Менее популярны у web-дизайнеров шрифты с засечками. Это объясняется, во-первых, модными веяниями, а во-вторых, тем, что с экрана монитора без сглаживания чуть легче воспринимаются именно шрифты без засечек, тогда как с засечками требуют больше внимания.

Заголовок можно выделить другим шрифтом или размером и другим начертанием основного шрифта. Для акциденции можно выбирать как наборные шрифты, т.е. те, что предназначены для набора больших массивов текста, так и акцидентные – шрифты подчеркнуто декоративные, предназначенные для того, чтобы украшать, создавать настроение, отображать какую-либо историческую эпоху или культурное явление. Проще всего, конечно, использовать наборные шрифты: они не такие яркие, как акцидентные, поэтому их проще сочетать друг с другом. Но иногда сайт

без красивого декоративного шрифта в качестве оформления выглядит недоделанным, поэтому выбирается акцидентный шрифт.

Акцидентных шрифтов на сайте должно быть максимум 3–4, и они должны сочетаться друг с другом. Нет ничего хуже, чем ярмарка шрифтов, где один кричит громче другого.

И, в конце концов, все полученные знания должны обобщиться для решения проблемы стиля сайта.

Наиболее распространенными стилями в дизайне являются:

**Классический дизайн.** Такое оформление в web-сайтах встречается часто, обычно это современный дизайн в стиле WEB 2.0. Журнальный дизайн. Похож на печатную версию газет и журналов, в нем присутствуют большие заголовки, крупные фотографии. Чаще всего можно встретить такие тематики сайта: о косметике, о взаимоотношениях, товарах для дома и семьи и прочее. Мультипликационный дизайн. На таком сайте могут присутствовать мультяшные герои, сам ресурс оформляется в ярких и светлых тонах. Наиболее часто используется на сайтах и форумах для мам, или товаров для детей.

**Гранжевый дизайн.** Этот дизайн обычно оформлен в темных, неброских цветах, элементы выглядят как будто «потертыми», в сочетании с различными пятнами, обрывками каких-то изображений.

**Ретро-стиль в дизайне.** Выглядят такие сайты по-старинному, на них можно встретить различные элементы старого декора, предметов интерьера. **Футуристический дизайн.** Думаю, достаточно просто представить такой стиль. В оформлении используется все, что связано с роботами, фантастикой, металлами и прочим.

**Векторный дизайн.** В основе такого дизайна присутствует только векторный элемент, который позволяет избавиться от излишней детализации.

**Бизнес-дизайн.** Такой сайт легко распознать по большому количеству изображений деловой тематики. Для бизнес-сайта характерны наличие белых цветов и четко расположенных блоков с информацией. Чтобы правильно выбрать стиль, цвет и шрифты, необходимо первым делом четко знать тематику сайта и целевую аудиторию, на которую он должен быть рассчитан.

## **Выводы.**

Сейчас web-страница имеет большое значение, она является лицом фирмы или человека, который разместил ее в сети. Создание сайта представляет собой маркетинговый шаг, направленный на создание информационного ресурса, который предоставит возможность для компании как удержать старых клиентов, так и привлечь новых. Поэтому сегодня web-дизайну уделяется огромное внимание, ведь от него на прямую зависит популярность того или иного информационного ресурса на просторах интернета.

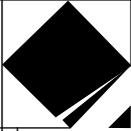
Один из самых востребованных объектов анализа – тенденции в web-дизайне. К счастью, существует огромное множество подходов к дизайну. Интернет развивается быстро и четкое понимание современных тенденций, знание истории

Всемирной Сети позволяет делать прогнозы на будущее, что позволяет сайту иметь конкурентное преимущество.

Чтобы создать действительно гармоничную, привлекающую внимание web-страницу, человек должен соединить свои знания и навыки со своим творческим потенциалом. Умение творить отличает от всех настоящего дизайнера, а web-дизайнеру еще так же необходимо помнить о технической стороне своей работы, такой как верстка. Таким образом, можно сказать, что будущее развитие Интернета во многом определяется соединением усилий и слаженностью действий дизайнера, верстальщика и программиста, задействованных в данной отрасли.

#### **Список использованных источников**

1. *Борисенко А.А.* Web-дизайн. Просто как дважды два. – М.: Эксмо, 2008. – 320 с.
2. *Сырых Ю.А.* Современный web-дизайн. Эпоха Web 3.0/ Ред.; Вильямс, 2013 - 368 с.
3. *Итан М.* Отзывчивый web-дизайн/ Ред.; Манн, Иванов и Фербер, 2012 - 172 с.
4. *Уолтэр А.* Эмоциональный Web-дизайн/ Ред.; Манн, Иванов и Фербер, 2012 - 144 с.
5. *Вин Дж.* Искусство WEB-дизайна. Самоучитель. – СПб.: Питер, 2003. -224 с.
6. *Бикнер К.* Экономичный Web-дизайн. М.: НТ Пресс, 2005. — 248 с.
7. Берд Джейсон Web-дизайн: Руководство разработчика/ Ред.; Питер, 2012 - 224 с.
8. Фельке-Моррис Терри Большая книга web-дизайна/ Ред.; Эксмо, 2012 - 608 с.
9. *Вин Дж.* Искусство WEB-дизайна. Самоучитель. – СПб.: Питер, 2003. -224 с.
10. *Курушин В.Д.* Графический дизайн и реклама. Самоучитель. – М.: ДМК Пресс, 2001. 272 с.
11. 11. Блог о web-дизайне. Режим доступа: [designonstop.com](http://designonstop.com)



УДК 74:7.036.45–032.2  
Кроль В.А., Данильян Л.В.

## **ВОДА КАК СИМВОЛ И ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ ОБРАЗ: ВОСПРИЯТИЕ В СОЗНАНИИ И ИНТЕРПРЕТАЦИЯ В ИСКУССТВЕ**

Статья посвящена исследованию места и роли образа воды в художественно-символической картине мира различных культурно-исторических эпох, художественного осмысления воды в искусстве, применения воды в различных художественных техниках.

**Ключевые понятия:** вода, символизм, акварель, марина, восприятие.

**Актуальность работы** - в целостном междисциплинарном исследовании воды как одного из объектов и технических средств художественного творчества, а также древнейших символов-архетипов. Такое исследование даёт возможность углубить понимание сущности мировой художественной культуры и содержания произведений изобразительного искусства.

**Цель статьи:** выявить художественно-символическое значение водной стихии в различных культурах и творчестве художников, влияние водного символизма на искусство.

### **Изложение основного материала**

Как появилась жизнь на Земле? Бесспорно, это одна из многих тайн человечества. В научных кругах бытует множество разных мнений, но в одном учёные уверены точно, нашему появлению мы в огромной степени должны быть благодарны воде. По их подсчётам, примерно 4,6 млрд. лет назад на поверхности земли зарождалась жизнь. Бактерии росли и развивались в мировом океане, колыбели жизни. Так запустился механизм развития, и простейшие организмы проделали длинный путь по ступеням эволюции. Вода участвовала в создании и самой Земли, продолжает её непрерывно преобразовывать.

Жизнедеятельность человека со времени появления как биологического вида была и остаётся неразрывно связана с водой. Наш организм на 60–70% состоит из воды, вода остаётся одной из главных потребностей человека как живого существа. Наравне с воздухом и питательными веществами в виде еды, воду нельзя исключить из жизни не только человека, но и подавляющего большинства живых организмов, живущих на Земле. Перемещение полезных веществ, восстановление систем организма, полноценная работа органов, выведение токсинов из тела – всё это и многое другое невозможно без данного вещества.

Всем этим, а также множеством других фактов определяющего влияния воды на природные процессы обусловлен интерес к ней учёных-естествоиспытателей различных научных специальностей и специализаций. В то же время водная стихия стала объектом изучения и для культурологов, искусствоведов как универсальный образ-символ, сквозной для различных культурно-исторических эпох и нашедший выражение в произведениях искусства.

Ещё с первобытных времен различные виды изображений (*скульптурные, живописные, графические*) являлись знаковыми и символическими кодами, которые широко использовались древними людьми для совершения обрядов, сохранения и передачи информации. Наскальные рисунки в пещерах древних людей сохранились до наших дней, и до сих пор являются важным источником исторических знаний о их жизни. Любой значительный звук, жест, вещь, событие может быть либо знаком, либо символом.

Знак – материальный предмет (*явление, событие*), выступающий в качестве представителя некоторого другого предмета, свойства или отношения и используемый для приобретения, хранения и передачи информации. [26]

Символ – идея, образ или объект, имеющий собственное содержание и одновременно представляющий в обобщенной, неразвернутой форме некоторое иное содержание. Символ в искусстве – универсальная эстетическая категория, раскрывающаяся через сопоставление со смежными категориями художественного образа, с одной стороны, знака и аллегории – с другой. [27].

Знаки и символы повсеместно используются в жизни людей. Ежедневно мы видим, слышим, ощущаем десятки из них. Они не только удобны в быту повседневной жизни и общении, но и могут заставить сознание развиваться, открыть новые духовные горизонты, грани своей личности, расширить знания о мире. Сами буквы, по сути, представляют из себя знаки, обозначающие звуки, складывающиеся в слова и передающие смысл написанного.

Символы говорят с людьми и в мире искусства. Символ в искусстве является художественным образом, выразительно воплощающим какую-либо идею. Символ, как загадка, многозначен, его смыслы можно раскрывать до бесконечности в отличие от знака, который всеми понимается одинаково. Глубина понимания символа зависит от способности человека к интерпретации, от его эрудиции и интуиции. Символы используются во всех видах искусства, в музыке, театре, кино, литературе, моде, архитектуре и изобразительном искусстве. В истории были эпохи, когда люди особенно часто обращались к символам в искусстве. Примером может служить средневековое христианское искусство.

Исследование природы символа приводит учёных к следующему вопросу: когда символы появились в человеческой жизни? Для ответа на него следует обратиться к понятию архетипа.

Архетип (*греч.*) – прообраз, первоначало, образец. Архетипические образы всегда сопровождали человека, они являются источником мифологии, религии, искусства и культуры в целом. В этих культурных формах происходит постепенная шлифовка спутанных и жутких образов, они превращаются в символы, все более

прекрасные по форме и всеобщие по содержанию. Благодаря этим образам человек мог объяснить происходящее внутри и вокруг него. Мифология была изначальным способом обработки архетипических образов.

Символы и философские учения всегда были связаны друг с другом в истории человеческой культуры. И одним из древнейших архетипов, сквозных для человеческой культуры, является вода.

Еще в античном мире древние философы использовали язык символов в попытке выяснить суть мироздания, выделяя главный элемент, с которого всё началось. В VI в. до н.э. существовали целые школы так называемых натурфилософов. К ним принадлежал и Фалес Милетский, один из первых философов. Он говорил: «Все элементы мира, сам мир и то, что в нём рождается, возникает из воды. И в неё возвращается. Земля плавает бескрайнем океане накрытая крышкой неба.» [13]. Ему же принадлежат слова: «Воистину вода лучше всего». Это говорит о том, что уже в те времена в сознаниях людей появились символы, взятые из окружающего мира и наделённые новым значением.

Однако не только философы Греции представляли воду как одну из главных первоэлементов. Практически в любой культуре и религии воде отведено особое место, она может как созидать, так и разрушать.

Вода – активный «персонаж» многих мифов, важная часть религиозных и мифологических картин мира. Причём, её допустимо обозначить как «персонаж» прежде всего потому, что чаще всего вода предстаёт как нечто одушевлённое, со своей волей. Но за её «душой» при этом могут быть спрятаны совершенно разные качества и черты, что в свою очередь имеют прямое влияние на человека.

Например, в христианстве, исламе, зороастризме и индуизме вода выступает как символ очищения и одновременно как средство приобщения верующих к сакральным святыням. В буддизме же – это путь к просветлению. А в даосизме вода, главным образом, является олицетворением умения обходить все преграды, иллюзии и соблазны.

Но, с другой стороны, именно вода может выступать и как разрушительница. Особенно часто в таком образе вода предстаёт перед нами в верованиях тех народов, которые издавна подвергались таким страшным испытаниям, как наводнения и цунами. Это очень выразительно видно, например, по мифам Древнего Египта, Месопотамии, Вавилона. При этом, безусловно, очень часто разрушительная сила воды в мифологии и религии чётко обоснована, и вода фактически является «атрибутом» гнева и предостережения. И здесь невозможно не вспомнить о Всемирном потопе, представленном и на страницах Библии, и в вавилонских, и в греческих, и в египетских легендах и преданиях.

За весь период развития человеческой истории образно-символическая трактовка воды постоянно менялась. На этот процесс влияли такие факторы как эпоха, климат, географическое расположение, религия, мифы, культура, мировоззрение и т.д.

Так, например, люди в Древнем Египте, где господствует пустыня, воду представляли, как, по большей части, положительную стихию. Главная река Египта – Нил, была и остаётся священной для египтян, в древние времена она олицетворяет

собой древнее божество – Хапи, отвечающее за приливы, а этим, в свою очередь, непосредственно влияя на урожай. Люди устраивали празднества, а жрецы проводили обряды, прося у божества ниспослать им воду. Таким образом, в сознании древних египтян концепция мира была неразрывно связана с водой, началом всего сущего. По их мнению, Египет представлял из себя клочок суши, окружённый водой – океаном по имени Нун, являющимся одновременно и богом, и границей открытого мироздания.

Благодаря непосредственной близости к морю, территория Древней Греции была связана с водой, а в искусстве часто можно было встретить выразительные проявления морских мотивов. Греческий бог морей, Посейдон, почитался одним из верховных богов. В его честь строили храмы и устраивали пышные религиозные процессии. Однако, помимо него, существуют и другие мифические морские существа, такие как тритоны, сирены, наяды (*нимфы моря*), им также уделено внимание в греческих мифах. Помимо верований, связанных с океаном, у греков также был распространён и культ поклонения рекам. Например, древние греки могли перейти реку только после совершения жертвоприношений. Иначе считалось, что это оскорбительно для бога реки. А путешественники не переступали даже мелкую реку или ручей, предварительно не произнеся молитвы и не оmyв руки в их водах. Вероятно, отсюда берёт начало традиция бросать монетки в водоём, чтобы вернуться, являясь современным отголоском тысячелетних традиций обожествления вод.

Древние римляне во время завоеваний заимствовали большую часть мифологии греков, однако несколько изменили её. Так, существовавший в италийском пантеоне бог текущих вод, Нептун, стал римским аналогом Посейдона. Однако, для римлян вода оставалась в первую очередь ресурсом, они не смогли перенять, в силу своего мировосприятия, тонкое чувство прекрасного от греков. Отношение к воде у них было преимущественно утилитарным.

Ежегодно 13 октября в Древнем Риме отмечался праздник фонтаналий, посвящённый главному богу источников Фонту, горожане чествовали одинаково и природные источники, и городские фонтаны, и колодцы, и водопроводные трубы. Ведь они тоже были обиталищем богов.

Священные воды имеют ещё одну ипостась – первобытной материи, вещества, из которого рождается всё сущее, и куда оно должно вернуться. Так в Индии до недавнего прошлого родившегося младенца в течение первых дней молоком не кормили, а поили водой с мёдом. Считалось, что ребёнок ещё принадлежит водной стихии.

Именно через воду в большинстве мифологических систем проходил путь уже в загробное царство, где обитали души умерших и разнообразная нечистая сила. В частности, известен обычай похорон у древних скандинавов посредством отправления по воде усопшего на лодке, в которую клали предназначавшиеся для покойного предметы и пищу.

Славяне также наделяли воду особым значением. До прихода принятия христианства, являясь язычниками, они обожествляли воду, считали ее сестрой или женой света, огня, солнца. Поклонялись воде разной, во многих её проявлениях, таких

как море, река, озеро, источник, ручей, роса, дождь и т.д. Общим названием для воды было «Дунай». Подтверждение тому в летописях, в «Слове о полку Игореве»: «... На дунае Ярославны голос слышится...», «... Девицы поют на дунае...». Устное народное творчество подтверждает то, что воду славяне, как и многие другие народы, считали первичным началом мира.

Одно из подтверждений тому текст колядки:

«Что ж нам было в начале мира?  
Не было ничего, – одна водица  
Водица, старшая царица...»

Древние жители наших земель относились к воде крайне уважительно, не бросали в неё мусор, чистили источники, росу собирали. Земную воду считали происходящей от небесной, поэтому, поклоняясь земной воде, отдавали честь и небу, высшим богам. Обряды совершали возле рек и криниц – чтоб почтить богиню воды, прекратить засуху, вызвать дождь. Приносили воде жертвы: воины Святослава топили петухов, бросали в воду цветы. Водные источники назывались собственными именами издавна и выступали в преданиях как живые существа, часто обладающие волей или даже речью, как, например, реки Дон, Донец, Днепр, Стугна в «Слове о полку Игореве».

Очищение водой, как купание, обливание, кропление, – было обязательным ритуалом у древних славян. Существовало множество языческих обрядов, основывающихся на водной стихии. Из обрядов Додола, Пеперуда, Купала и других, можно определить, что обливание водой – это вызывание дождя, просьба и заклинание животворной небесной влаги для плодородия земли.

Вода в обрядах – символ размножения и парования. Издавна славяне умыкали невест возле воды, и позже браки совершались возле воды, пару себе искали у речки, озера, криницы. Воду часто использовали в гаданиях, а, как известно, мистика и колдовство, являлись важной частью жизни славян-язычников.

Страх человека перед разбушевавшейся стихией отразился в поверьях о том, что в воде обитают духи. Водяной, Вирник, Тихоня, Русалка, Купалка, Кавка, Озерница, Ядерка и т.д. – все они имеют непосредственное отношение к стихии воды. При этом, что примечательно, даже в поверьях разных частей Руси «характер» водных духов может очень сильно отличаться. То они добрые и бескорыстные, то, напротив, коварные и лицемерные.

Одним из примеров опасных существ считаются русалки. То, что вода забирала людей в глубину, люди тонули – породило верование в наличие в воде злых духов, нечистой силы. Считали, что без надобности не следует заходить в воду, иначе на человека падёт морок и его могут утащить в воду русалки или черти.

После распространения христианства почитание воды сохранилось, органично войдя в христианский культ, в котором уже существовал обряд крещения. Очищение водой отразилось, в частности, в обряде водосвятия. Взятая в этот день из проруби

вода считалась целебной, ее хранили в доме в течение всего года. В некоторых местах водосвятие совершалось и в другие праздники, например, накануне Пасхи. Такой водой умывались, поили больных и скот, использовали для ритуальных действий.

Общезвестно и многократно отражено в мифах и преданиях противопоставление «живая вода»– «мертвая вода». При этом «мертвая» вода не умертвляет, а исцеляет. «Мертвой» она называется потому, что не может оживить. По определению А.Н.Афанасьева, «мертвая вода– первая весенняя вода талого льда и снега, она сгоняет снег и лед, но еще не дает зелени – жизни; живая вода– вода первых весенних дождей, она пробуждает землю к жизни, от нее просыпаются и начинают зеленеть деревья, кустарники, травы и цветы» [22].

Приведенные факты убеждают в исключительной значимости архетипа воды в древних и традиционных культурах: он связан глубинными ментальными структурами человека. Неудивительно, что и в профессиональном художественном творчестве тематика воды не обойдена вниманием.

Так, морской пейзаж – совершенно особый жанр живописи. Невозможно изобразить подвижное море, не обладая способностью к воображению. Знаменитый на весь мир Иван Константинович Айвазовский говорил: «Живописец, только копирующий природу, становится её рабом, связанным по рукам и ногам. Движение живых стихий неуловимо для кисти: писать молнию, порыв ветра, всплеск волны немислимо с натурь» [11]

Изображение воды – сложный процесс, современные техники живописи уже обладают определенными закономерностями и правилами при написании морской стихии. Освоенные приемы изображения водоемов сформировались благодаря пробам и ошибкам новаторов-живописцев. Так появился жанр под названием марина.

Марина (*фр. marine, умал. marina, от лат. marinus – морской*) – жанр изобразительного искусства, изображающий морской вид, а также сцену морского сражения или иные события, происходящие на море. Является разновидностью пейзажа. В качестве самостоятельного вида пейзажной живописи марина выделилась в начале XVII века в Голландии. [20]

Голландцы использовали воду, в частности морской пейзаж, в качестве фона для отображения баталлий, мифических сюжетов и портретной живописи.

Ян Порселлис, представитель голландской школы живописи XVII века, посвятил всю творческую жизнь морской тематике. Его работы, в отличие от картин своих «соратников», наиболее приближены к тому, что наш современник считает узнаваемой Мариной. Под его влиянием морской жанр получил толчок к развитию в качестве отдельной живописной ниши.

Работы Порселлиса отличались монохромной палитрой – минимум контраста, максимум приглушенных дымчатых цветов. Суда, парусники, лодки скользили плавно по вводной глади или пробивались сквозь вздыбленную волну.

Альберт Кёйп примечателен работами с убегающим горизонтом в никуда, так как писались они с точки, расположенной значительно ниже линии горизонта. Кёйп одним из первых изобразил ночное море, погруженное в золотистое свечение луны.

Дальнейшее развитие марины претерпевало некоторые метаморфозы уже на римской земле. Появились первые работы с изображением водной стихии в тандеме с жанровой композицией. Это были полотна с реками и ручьями, тихими озерными заводьями и болотцами. По берегам водоемов сновали крестьяне и рыбаки, вдоль рек прогуливались парочки, сустились прохожие, появлялись бродяги. Впервые такие работы были представлены Сальвадором Роза. Его творчество напоминало пленэрные этюды, написанные художником во время прогулок в рыбацких лодках по озерам или по берегу рек. В его сюжетах было место скалам и пещерам, сухим деревьям и кустам, старым полуразрушенным постройкам.

Следует выделить особый венецианский стиль марины (*художники Каневис, Каналетто, Ванвितтели*). Работы венецианских мастеров, собственно, нельзя назвать подлинной маринной, так как были они обращены более к городским улочкам, переполненным водой и сыростью, показывая природную связь архитектуры и венецианских каналов.

Франция прославилась своими маринистами, среди которых следует выделить К. Ж. Берне. Полотна художника были очень реалистичны благодаря натурным композициям и зарисовкам. Выдающейся считается серия картин Берне с изображением французского Порта, выполненная по личному заказу короля.

Живопись голландских маринистов повлияла на британских художников. Уильям Тёрнер, как самый яркий представитель английского романтического пейзажа, под впечатлением от творчества Де Велде, написал свою первую работу, которая была посвящена морской тематике «Рыбаки в море» 1796 г. В основе морских полотен Тёрнера лежала тема вечной борьбы стихии и человека. Далее художник станет самой выдающейся фигурой романтической марины XIX века

Марина не осталась без внимания реалистов. Так, в середине XIX столетия Гюстав Курбе, – основатель реализма, – напишет свою серию морских пейзажей, а в конце творческого пути освоит все ипостаси морской стихии – от штиля, до бури (*«Волна» 1870 г. и «Море у берегов Нормандии» 1867 г.*).

Наравне с Курбе, голландец Виллем обращается к марине в смеси с будничным промыслом рыбаков. Наделяет свои творения особой аурой свечения заката или восхода. Картины Курбе отличались золотистым колоритом и теплыми красками.

На стиль письма марины импрессионистами большое влияние оказало искусство востока и Азии. В частности, японские гравюры не остались незамечены французскими художниками на выставках, начиная с 1854 года, устроенных в Париже. Уникальными считаются нюансы отображения воды и ее элементов. Это схематичные рисунки волн, смещенное изображение, наклон композиции. Таковыми стали работы живописца укиё-э Кацусика Хокусай (*серия полотен «36 видов Фудзи», работа «Большая волна в Канагаве»*). Это акварель, и чернила с четким абрисом контуров. Одним словом, восточная и европейская живопись создали интересный синтез в работах импрессионистов. Импрессионизм привнес новые акценты в морской пейзаж. Это обращение к атмосфере – явлению, связанному с настроением погоды, временем года и местом. Так родились туманные морские пейзажи Поля Синьяка, спокойный штиль Эжена Будена, в дальнейшем – в авангарде – буйство

стихии фовистов. Даже сюрреализм не смог обойти стороной тематику марины в картинах Де Сталя и Магритта.

В России морской пейзаж появился в XIX веке – в творчестве А.П. Боголюбова и И.К. Айвазовского. Причем последний обратился к морской теме после знакомства с картинами французских маринистов. Постепенно Айвазовский нашел собственный стиль марины. Его пейзажи обладали пленительной свободой стихии. Волны достигали немислимой высоты в прямом и переносном смысле, морские волнения обладали особым пафосом, а штиль теплой лирикой письма. Выдающейся и самой известной является работа художника «Девятый вал» 1850 года. Если в ранних работах Айвазовский тяготел к контрастным ярким краскам, то впоследствии его палитра сменилась на более спокойные монотонные оттенки.

Работы Айвазовского с повествованием военных баталий отличались особой естественностью. Это связано с тем, что, являясь художником Главного морского штаба, автор непосредственно принимал участие в маневрах Черноморского флота. Живописец был очень разносторонен, обладал зрительной памятью и прекрасным воображением, что позволило ему свободно отображать морские пейзажи в любом настроении и погоде.

Обращаясь же к творчеству Алексея Петровича Боголюбова, следует отметить, что изображал морские пейзажи с натуры, отходя от фантазий и романтизма. В отличие от своего Айвазовского, Боголюбов отдавал предпочтение русской природе и спокойствию российских рек. Как пример, работа «Монастырь» 1860-е г. Его живопись носит эпические ноты, а служба на флоте помогла в написании грандиозных сцен сражений на море.

Мировая живопись вместила богатую коллекцию работ маринистов. Им удалось художественно покорить стихию, такую хрупкую, изменчивую и постичь «... всё то, чему нет слов, но что таить нельзя...» [24].

Вода – не только объект художественного осмысления, но и неотъемлемая составляющая многих художественных техник.

Какой материал приходит на ум художнику-живописцу, когда он решает изобразить буйные воды океана, тихую гладь озёр, игривые русла рек? Вероятнее всего, это будет акварель. Материал как нельзя лучше подходящий для воплощения морских пейзажей. Основную роль в живописи акварелью играет вода, с помощью которой пигмент разбавляется и наносится на бумагу. Характеризуются акварельные работы прежде всего лёгкостью, некой воздушностью изображения. Она капризна и своевольна, часто, акварель – бесконтрольно растекается по бумаге причудливыми узорами, создавая картину сама. Существует три наиболее часто используемых техники акварели, «лессировка», «а ля прима» и «по сырому».

«Лессировка» (*от нем. Lasierung – глазурь*). Заключается она в послойном нанесении краски на рисунок от самых светлых оттенков к самым темным. Каждый слой должен успевать высыхать. Работая в этой технике акварели, мы набираем тональность предмета постепенно, и всегда имеем возможность корректировать цвет на каждом этапе. В такой технике, например, выполнены работы гиперреалиста Станислава Золадза.

«А ля прима» (*от итал. a la prima – «в один присест»*) – это более экспрессивная техника, очень подходит тем, кто умеет замешивать красивые цвета с первого раза. Изображение в этой технике делается быстро, в один слой, за один сеанс, без дальнейших дополнений. Здесь необходимо быть осторожными, чтобы при смешивании большого количества акварельных цветов не получилась грязь, а цвета были яркими и чистыми.

Приём акварели «по-мокрому» заключается в том, что перед тем, как начать рисовать, лист бумаги целиком смачивают водой, а затем уже быстро пишут по еще мокрой поверхности. Растекаясь, краска может передать мягкие переходы одного цвета в другой. Если требуется нарисовать мелкие детали, то необходимо дождаться полного высыхания, и уже тогда внести дополнения.

Акварель особенно чувствительна к качеству используемых материалов. Бумага, краски, кисти – тут важно все. В этой технике акварели необходимо работать быстро и уверенно. Именно поэтому этот приём по праву считается самым сложным в акварельной живописи, требующий большого опыта и мастерства для качественного выполнения работы.

Помимо акварели, существуют две малоизвестные техники рисования непосредственно на воде – эбру и суминагаши. Родина суминагаши – Япония, а техника эбру пришла к нам из Турции, а еще раньше, предположительно, зародилась в древней Индии.

Различаются эти техники и приёмами, и материалами. Прежде всего, суминагаши – это именно рисование на воде, а для эбру используется специальный раствор: смесь воды с соком турецкого растения-эндемика гевены. Этот компонент придает воде дополнительную клейкость. Краски для обеих техник используются нерастворимые, растекающиеся по поверхности воды.

Для суминагаши вода наливается в прямоугольную ванночку-корытце, а краски помещаются на картонные круги, свободно плавающие по поверхности и оставляющие за собой цветные шлейфы.

Для начала рисования вода приводится в движение рукой или любым подручным инструментом – либо можно просто дуть на плавающие картонные кружочки. На поверхности воды появляются цветные разводы, после чего в ванночку помещается бумага. Итог такого рисования на воде представляет собой лист бумаги с причудливым «мраморным» рисунком.

Техника эбру сложнее. Этот способ рисования на воде требует осторожности, аккуратности и терпения. Начинается процесс с того же, что и суминагаши – в прямоугольную емкость наливается раствор-основа, но специальные краски наносятся вручную особыми инструментами.

Традиционно для техники эбру эти инструменты – своего рода «кисти» – изготавливаются из розового дерева и конского волоса. Этими «кистями» художник работает с нерастворимой пленкой красок – смешивает цвета, растягивает, закручивает и т.д. В результате такого рисования краска на воде тоже приобретает рисунок, подобный мраморному (*другое название техники турецкое мраморирование*), но текстура рисунка, выполненного в технике эбру, отличается от суминагаши.

С помощью тех же красок поверх мраморного фона теми же инструментами наносятся дополнительные рисунки, либо сохраняется только фон.

После помещения в ванночку листа бумаги этот фон отпечатывается на ней, затем бумага высушивается, и на неё с помощью трафарета наносится рисунок. Первые дошедшие до нас картины эбру датируются XI веком, но судя по совершенству техники – эбру как искусство зародилось еще раньше.

Вода – органическая часть такого арт-объекта, как фонтан. Вместе они образуют гармоничное слияние определённой, твёрдой формы скульптуры и изменчивой, абстрактной в своих всплесках воды. Одно является прямым продолжением другого, выразительно подчёркивая.

Первые фонтаны возникли ещё в Древнем Египте и Месопотамии, о чем свидетельствуют изображения на древних надгробиях. Изначально они использовались для полива выращиваемых культур и декоративных растений. Египтяне сооружали фонтаны во фруктовых садах возле дома, где они устанавливались посреди прямоугольного пруда. Подобные фонтаны использовали и в Месопотамии и Персии, славившимися своими прекрасными садами. Здесь на Востоке они получали еще большую популярность. Персидские сады окружались террасами из разноцветной плитки, брызги фонтана, отражаясь от них, создавали необыкновенную игру света и тени.

В Древней Греции, уже во времена архаичного периода в роскошных домах эллинов использовались фонтаны. Большой общественный фонтан именовали Нимфеумом. Струи воды, бившие со стороны фасада здания, позволяли людям наполнять свои ёмкости. Наиболее распространённым дизайном этих водоёмов являлась голова льва из камня, режее – из бронзы. Закладывали также фонтаны в виде льва целиком.

Ландшафтной и архитектурной основой фонтанов и садов в Европе послужили персидские сады. В средние века сады появлялись при монастырях, а в середине сада был расположен колодец или фонтан – место уединения, размышления и молитвы. Но в основном, как и в Древнем мире, в Средневековье фонтаны использовались как источники водоснабжения – для полива и питья.

Только с началом Эпохи Возрождения фонтаны в Европе становятся частью архитектурного ансамбля, его ярким акцентом, а порой главным элементом. Римский стиль стал главным.

Наибольший расцвет ландшафтно-паркового искусства был достигнут во Франции в 17 веке, его венцом стал Версаль – король регулярных парков, ставший основой для создания подобных дворцово-парковых ансамблей во всем мире. Фонтан Латона – красивейший фонтан, который является достойным украшением Версаля, и одним из самых знаменитых фонтанов в мире.

Версаль задал определённую планку роскоши и изобретательности в ландшафтно-парковом искусстве, и вот фонтанам Петергофа в Санкт-Петербурге удалось превзойти первоисточник. В резиденции Петра I был возведён уникальный комплекс водяных каскадов, который состоит из 64 фонтанов, 255 скульптур и большого количества декоративных элементов. Строительство этого каскада

из сообщающихся между собой сосудов длилось целый век и по сей день поражает масштабностью и продуманностью.

Ещё один яркий представитель этой области – это Фонтан Треви – самый крупный фонтан Рима. Он примыкает к фасаду палаццо Поли, из-за чего величественный фасад дворца и фонтан воспринимаются как единое целое, и поэтому фонтан кажется ещё грандиознее.

В конце 17 века с приходом «романтизма» претерпело изменение и ландшафтное искусство. В моду вошли парки в «английском стиле», когда все наиболее приближено к «дикой» природе, без шика и помпезности. Архитектура водных источников также отличалась природной естественностью и простотой.

В современных фонтанах значительную роль играют передовые технологии, новые изобретения. Они соревнуются в высоте и оригинальности. Например, Фонтан короля Фахда расположенный на Красном море, поднимается на высоту 260 м, в хорошую погоду он может достичь высоты 318 метров.

Одним из самых ярких примеров соединения в фонтане новых технологий и оригинальности является фонтан «Метаморфозы». Это работа чешского скульптора Давида Черны высотой 7,6 метра и весом 14 тонн состоит из более чем двух десятков пластин из нержавеющей стали, которые вращаются независимо друг от друга и периодически выстраиваются, чтобы сформировать массивную голову человека, выполняющую функцию фонтана.

Теперь идеи искусства получили новое воплощение, соединив в себе задумки архитекторов, художников и специалистов высокотехнических областей. Новым веянием стала фееричная игра цвета, искусство освещения, сочетание музыки, света, динамики.

## **Выводы.**

Вода – это источник жизни на земле. Вода – элемент с древних времён считавшийся основой бытия, без неё невозможна жизнь ни человека, ни большинства существ на земле. Именно поэтому значение данного вещества было высоко оценено и наделено разными магическими, целебными свойствами. Она обожествлялась, ей поклонялись как божествам. Раздел культуры о мифологических водных существах также, как и обычаи, приметы и верования, связанные с водой очень обширная область, которая могла бы быть вынесена в отдельную научную работу.

Изучение разнообразных работ в жанре марина дало представление о взглядах живописцев на воду. Авторы находили в ней источник своего вдохновения, а бывало, некоторые из них всю жизнь изображали одни лишь морские пейзажи неспособные оторваться от их красоты и изменчивости.

На помощь художников приходят различные техники и приёмы, способные придать работе выразительности. В данной статье были рассмотрены приёмы акварели как наиболее близкие по духу к марине. «Лессировка» «А ля прима», «по-мокрому», при умелом использовании они дают разный результат и настроение, передают «характер» стихии.

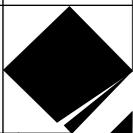
Искусство фонтанов как уникальное проявление водной стихии восхищает

людей, и по сегодняшний день фонтаны являются одними из главных украшений городов, утончённая красота старинных фонтанов или оригинальность исполнения и техническая сложность современных, это проявление искусства не оставляет равнодушным.

### **Список использованных источников**

1. 10 искусных художников, влюбившихся в море. Режим доступа: <https://www.adme.ru/svoboda-kultura/10-iskusnyh-hudozhnikov-vlyubivshihsy-a-v-more-1201960/>
2. Вода и искусство. Режим доступа: Aquaville premium/ [http://www.aquaville-premium.ru/water\\_for\\_art.php](http://www.aquaville-premium.ru/water_for_art.php)
3. Вода и живопись. / Da VodaРежим доступа: <http://www.da-voda.com/da-voda-tv/voda-i-zhivopis/>
4. *Чернышова О.А.* Семантика воды и огня в мировой культуре // Режим доступа: <http://docplayer.ru/39380464-Semantika-vody-i-ognya-v-mirovoy-kulture.html>
5. Техники акварели. Пять основных приёмов. Режим доступа: <https://doodleandsketch.com/proart-G2asQQbtEn?hl=ru>
6. Море в творчестве художников. Режим доступа: <https://artsandculture.google.com/usergallery/6g1S8Uf1EoIhJw>
7. Вода в религиях и мифологиях разных народов. Режим доступа: <https://www.healthwaters.ru/blog/voda-v-religiyakh-i-mifologiyakh-raznykh-narodov/>
8. Фонтаны от Древней Греции до Средних веков. Режим доступа: <https://ru-history.livejournal.com/2172384.html>
9. Художники-маринисты 19 века. Режим доступа: <https://www.liveinternet.ru/community/1726655/post432066737>
10. Эбру: Искусство рисовать на воде. Режим доступа: <https://womo.ua/eburu-iskusstvo-risovat-na-vode/>
11. Море в живописи. Режим доступа: [https://www.wm-painting.ru/MasterPieces/p19\\_sectionid/42](https://www.wm-painting.ru/MasterPieces/p19_sectionid/42)
12. Вода в живописи. Режим доступа: <http://aria-art.ru/0/V/Voda/0.html>
13. Фалес Милетский. Режим доступа: [https://ru.wikipedia.org/wiki/Фалес\\_Милетский](https://ru.wikipedia.org/wiki/Фалес_Милетский)
14. *Максимов С.В.* Легенды и мифы России. Режим доступа: <https://history.wikireading.ru/325864>
15. *Каница Ф.С.* Тайны славянских богов. Режим доступа: <https://history.wikireading.ru/70554>
16. *Кононенко А.А.* Энциклопедия славянской культуры, письменности и мифологии. Режим доступа: <https://history.wikireading.ru/405572>
17. О символах в искусстве [Электронный ресурс] Режим доступа: <http://jurnal.org/articles/2011/filos1.html>
18. Символ воды и вода в искусстве. [Электронный ресурс] Режим доступа: <https://infourok.ru/urok-simvoli-vodi-i-voda-v-iskusstve-1735537.html>

19. История архитектуры / Фонтаны Древней Греции. [Электронный ресурс] Режим доступа: [http://archstory.ru/istorija\\_arhitektury/arhitektura\\_drevnej\\_grecii/fontanyi-drevney-gretsii](http://archstory.ru/istorija_arhitektury/arhitektura_drevnej_grecii/fontanyi-drevney-gretsii)
20. Малый энциклопедический словарь / И.А. Ефрон и Брокгауз: В 4 т. – СПб., 1907-1909.
21. Мир фонтанов / История фонтанов. [Электронный ресурс] Режим доступа: [http://www.mirfontanov.ru/fountain\\_history.html](http://www.mirfontanov.ru/fountain_history.html)
22. *Афанасьев А.Н.* Поэтические воззрения славян на природу . М.,1869.
23. Как выглядят самые необыкновенные фонтаны мира: 25 примеров. [Электронный ресурс] Режим доступа: <https://www.ridus.ru/news/254168>
24. Территория чистой воды / Вода в искусстве (часть 1). Режим доступа: [http://www.cawater-info.net/all\\_about\\_water/?p=160](http://www.cawater-info.net/all_about_water/?p=160)
25. Философский Энциклопедический словарь / Л.Ф.Ильич П.Н. Федосеев, С.М. Ковалев, В.Г. Панов 1983 – 191 с.
26. Философский Энциклопедический словарь. / Гл.редакция: Л.Ф.Ильич, П.Н.Федосеев, С.М.Ковалев, В.Г.Панов – М.: Советская Энциклопедия, 1983. – 840 с.
27. Рисование на воде Эбру. Режим доступа: <https://zvetnoe.ru/club/poleznye-stati/vsye-o-khobbi-tovarakh/drugie-tovary/risovanie-na-vode-ebbru/>
28. *Бахтин М.М.* Эстетика словесного творчества. – М., Искусство, 1991.



УДК 7.017.4:655.245  
Карпухина Е.В., Гринько В.В.

## **ПОНЯТИЕ ЦВЕТА И ЕГО РОЛЬ В ДИЗАЙНЕ ЛОГОТИПА**

**Актуальность** Многочисленные исследования уже давно доказали, что цветовая составляющая оказывает колоссальное воздействие на человеческий мозг, и, если подобрать оттенок с учетом этих особенностей, зрительное восприятие будет улучшено. Бренд будет вызывать требуемые ассоциации, что обязательно приведет к расширению аудитории.

**Проблема** Изучения явления восприятия цвета показали, что 80% цвета и света поглощаются нервной системой, а зрением только 20%. Одной из важнейших составляющих логотипа является его цвет, который вызывает различное воздействие на человека. Наукой доказано, что, увидев какое-либо изображение, люди составляют первое мнение именно по цвету.

Цель исследования – изучить особенности цвета в логотипе и его психофизиологическое воздействие

Основные задачи:

- дать теоретический анализ роль цвета в логотипе
- Изучить особенности логотипа
- рассмотреть цвета как основные факторы воздействия

**Теоретическая значимость**

Термин «логотип» появился в начале XIX в. в типографике и был синонимом термина «лигатура», то есть обозначал объединение двух или трех знаков типографского шрифта. В современной терминологии логотип – это оригинальное начертание полного или сокращенного наименования фирмы или продукции. Логотип – это запоминающийся образ, эмоция, память, элемент, точно воздействующий на подсознательный уровень сознания потребителей. Логотип является средством внутренних коммуникаций, служащих объединению сотрудников одной и той же компании. Роль логотипа заключается в символическом и пластическом обозначении фирмы.

Логотип может быть представлен в виде уникального знака, шрифтового начертания, или и того, и другого сразу. Здесь нет каких-либо рекомендаций, кроме того, что логотип должен смотреться одинаково привлекательно на любых поверхностях, где он будет использоваться. Логотип должен быть запоминающимся, читаемым, понятным, уникальным, именно тогда он станет узнаваемым.

Если дизайнер при разработке логотипа решил его раскрасить, следует использовать как можно меньше красок (*как правило до трех*), причем цвет должен быть контрастен друг к другу и к предполагаемому фону. Больше

количество цветов, а также использование полноцветной палитры с полутонами, превратят логотип в рекламный плакат, который намного тяжелее использовать в рекламе, а тем более при печати на упаковке или самом товаре.

Цвета в логотипе несут не только декоративную нагрузку, но и ассоциативную. Если деятельность организации связана с морем, имеет смысл задействовать морские цвета: синий, голубой, лазурный или их сочетания.

### ***Практическая значимость***

Если посмотреть на логотипы известных компаний, мы увидим, что чаще всего используются синие и черные расцветки, затем по популярности следуют красные и желтые. 51% логотипов состоят из одного цвета, реже из двух, в то время как многоцветные изображения практически не используются.

природе практически не существуют. Всегда черный (*или серый*) будет иметь тот или иной оттенок.

#### **Синий**

Если посмотреть на лого таких компаний как Samsung, HP, Intel, Volkswagen и прочих, то можно заметить, что они выполнены в синих тонах. Он символизирует доверие, надежность, холод и прочность. Особой популярностью пользуется в интернет-маркетинге и для корпоративного стиля финансовых компаний.

#### **Черный**

Всемирно известные компании Honda, Gillette и прочие применяют для своего логотипа черный цвет. Такой окрас является нейтральным и хорошо выглядит на любом фоне. Он вызывает ассоциации роскоши, утонченности, дороговизны и авторитетности. Часто его используют в сочетании с другим цветом. Большинство логотипов, выполненных в черном цвете, принадлежат компаниям, выпускающим премиальную продукцию.

#### **Красный**

Красные расцветки выбрали такие компании, как Canon, KFC, Suzuki и другие. Данный цвет означает смелость, силу, страсть, любовь и агрессивность. Такие логотипы роскошно смотрятся на черном или белом фоне. Красный также может означать опасность, что подтверждается всеми предупреждающими знаками. Розовый цвет является оттенком розового и считается женским.

#### **Желтый**

Желтые краски можно увидеть в логотипе Chupa Chups, Ferrari, CAT и многих других предприятий. Он оптимистичный, яркий, уверенный и прогрессивный. Из-за своей яркости такой цвет применяется крайне редко. Для качественного его применения нужен контур или контраст.

#### **Оранжевый**

Его избрали Harley-Davidson, Fanta, Rockstar Games. Такой цвет символизирует счастье, энергию, передает дружественные настроения. Используется, чтобы подчеркнуть призыв к действию. Также считают, что он вызывает аппетит.

#### **Зеленый**

Такое использование цвета в логотипе Animal Planet, Tic Tac, Carlsberg и прочие. Символизирует свежесть, богатство, рост. Кроме того, зеленый цвет олицетворяет

все, что связано с природой. Часто его применяют для разрешающих знаков. Исследование показало, что зеленый цвет успокаивает.

#### Фиолетовый

Выбран главным цветом для FedEx, Apollo, Syfy и прочих. Он передает помпезность, царственность и уникальность. Исторически рассматривается как элитный цвет, так как в прошлом являлся самым дорогостоящим в производстве. Он очень нравится детям, именно поэтому часто его применяют для изготовления упаковок со сладостями.

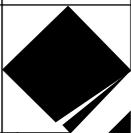
#### **Выводы.**

Сегодня много литературы, которая раскрывает секреты психологии цвета. Теоретические аспекты применения цвета в маркетинге раскрывают эмоциональные смыслы применения каждого цвета в стратегии формирования торговой марки

В ходе проведения исследования о цветовом воздействии на клиентов, была получена отличная инфографика. Она позволяет подобрать самое подходящее цветовое решение. При намерении задействовать более одного цвета следует найти гармоничное сочетание, чтобы оттенки хорошо взаимодействовали друг с другом, не вызывая конфликта.

#### **Список использованных источников**

1. Дэвид Эйри «Логотип и фирменный стиль. Руководство дизайнера»./Е. Девид – М.: ВНУ, 2008.
2. *Иттен И.* Искусство цвета. / И. Иттен – М.: Дмитрий Аронов, 2013
3. *Куприна Ю. П.* Шрифтовые композиции в дизайне. /Ю.П.Куприна– Тамбов, 2014.
4. *Пономарева Е.С.* Проблема методов в анализе воздействия цвета на человека./ Е.С. Пономарева – В кн.: Цвет. Материалы. Дизайн. М., 1989
5. Цвет логотипа: как выбрать, психология цветов [Электронный ресурс] – Электрон.дан. – Режим доступа: <https://turbologo.ru/blog/podbor-cveta-logo/>



УДК 7.012:791.43.03:004.928

Лысенко А.А., Гурова Н.А.

## **ПРИНЦИПЫ ДИЗАЙНЕРСКОГО ФОРМООБРАЗОВАНИЯ В МУЛЬТИПЛИКАЦИИ: ИСТОРИЯ И СОВРЕМЕННОСТЬ**

Статья посвящена изучению развития дизайнерского формообразования в мультипликации, исследованию художественной особенности персонажа для усиления выразительного эффекта. Приведен обзор деятельности самых известных отечественных и зарубежных анимационных студий. Особое внимание уделено вопросу связи дизайна персонажа и эмоционального восприятия зрителя. Затронуты вопросы самобытности советской школы мультипликации, нравственного и эстетического влияния мультфильма на зрителя.

**Ключевые понятия:** мультипликация, анимация, анимационная студия, формообразование, дизайн, персонаж.

**Постановка проблемы:** В настоящее время компьютерная графика и анимация стали широко применяться в различных областях: образовании, науке, медицине, архитектуре и промышленности. Но самое большее распространение компьютерная анимация получила в рекламе, создании компьютерных игр, анимационных фильмах, а также кинематографии. Благодаря технологии компьютерной графики развивается медиаискусство. Применение компьютерной графики дало возможность создавать анимацию во много раз быстрее и дешевле. Теперь не обязательно создавать декорации, модели объектов, съемки, освещение и т.д. Все возможно сделать, используя компьютер. Поэтому необходимо проследить, как с изменением технологий в области мультипликации трансформировались принципы и приёмы дизайнерского формообразования.

**Актуальность работы:** мультипликация – одно из наиболее востребованных, динамично развивающихся направлений современного визуального искусства. Поэтому история мультипликации, современные тенденции её развития, принципы дизайнерского формообразования при создании анимационных персонажей являются актуальными вопросами теоретических исследований.

**Цель статьи:** выявить принципы дизайнерского формообразования в мультипликации, проследить их воплощение в контексте истории мультипликации и развития современной компьютерной графики.

### **Изложение основного материала**

Начало анимации мы видим в искусстве древнего Египта и Древ-

ней Греции - в скульптурных рельефах, в росписях гробниц и храмов фараонов и в рисунках, украшающих вазы. В своих произведениях они передают движение жизни. Вероятно, что источником вдохновения для развития этого направления стал горящий костер и изменяющиеся тени. В дальнейшем, стремление получить иллюзию движения от рисунка привело к созданию китайского театра теней, когда тени рисунков, проецируемые на освещенной плоскости, начали двигаться - начали жить. Это было основанием для развития будущего искусства мультипликации. В средние века публику развлекали картинками, которые двигались при помощи оптических устройств. Такие аппараты называли волшебным фонарем.

Большой вклад в историю анимации внес Эмиль Рейно. Он считается отцом анимационного кино. Рейно объединил барабан, систему зеркал и проекционный фонарь. Его «Оптический театр» долгое время пользовался успехом у публики, так как его картинки не просто двигались, а рассказывали историю. Также значительно повлияли на развитие анимации Братя Люмьер. В 1895г. они подарили миру кинематограф. Это установка для кадровой съемки рисунков, которая позволила снимать мультфильмы. Эмиль Коль - французский художник-карикатурист - стал делать постановочные мультфильмы, похожие на движущиеся комиксы. Он рисовал тысячи рисунков, чтобы оживить их. Э. Коль стремился к реалистичным образам, копируя настоящие предметы, и используя фотографии. Большую роль в развитии мультипликации сыграл испанский оператор Сегундо де Шомон. Он придумал новый прием съемки надписей: беспорядочно разбросанные в кадре буквы сами складывались на глазах зрителей в различные надписи. Шомон снимал эти «живые надписи» мультипликационным способом. [2, с. 134]

Первые анимационные студии были созданы Барром и Бреем в 1915 г. в Америке. Персонажи мультфильмов были заимствованы из газетных комиксов или придумывались на студиях.

Сначала мультипликация была немой. Для передачи диалогов использовались «воздушные шары», как в комиксах, или титры, как в кино. Самым популярным героем немой мультипликации был кот Феликс.

Известный мультипликатор из Лос-Анджелеса У. Дисней поставил первый мультфильм с синхронным звуком «Пароход Вилли» (1928). Это одновременно был и первый мультфильм о Микки Маусе.

Первым мультфильмом, снятым полностью в цвете, был «Белоснежка и семь гномов» (1937). Продюсером этого мультфильма был Дисней.

В 1930-е годы почти все студии подражали Диснею, кроме студии Флейшера. Персонажи Флейшера основывались на человеческих характерах. В 1940-е годы Дисней стал терять лидирующие позиции. Компания «Уорнер бразерс» стала очень успешной, выпустив мультфильмы с участием Багса Банни, Утки Даффи, поросенка Порки.

Студия «Метро-Голдвин-Майер» (MGM) конкурировала с Диснеем, выпустив серию фильмов с участием Тома и Джерри.

В 1950-е годы кинотеатр потеснило телевидение. Экономические факторы привели к снижению стандартов качества. В 1960-е годы, индустрия испытала наибольший упадок, множество студий было закрыто.

Но в это же время появились независимые продюсеры, которые создали запоминающиеся и юмористические фильмы. Например Д. Хабли, Э.Пинтоф, а также Р. Бакши, автор Кота Фрица (1972) и легендарного «Повелителя колец» (1978).

Несмотря на все трудности, развитие мультипликации не остановилось и некоторые студии достигли мировой славы. [3, с. 83]

Рост популярности мультипликационного кино связан с развитием телевидения. Значительно обогатились тематика и круг методов анимации. Следует отметить, что гораздо более разнообразной стала и аудитория. Начали появляться различные анимационные студии, которые стали известны на весь мир. Знаменитые анимационные персонажи наделены качествами, характерны людям. Именно они набрали популярность настоящих кинозвезд.

Самыми известными анимационными студиями являются:

- Walt Disney Animation Studios была основана в 1934 году и ее первой работой стал мультфильм «Белоснежка». В 1986 году студия стала частью огромной корпорации The Walt Disney Company. Известными работами стали «Красавица и чудовище», «Король лев», «Леди и бродяга», «Книга джунглей», «Зверополис» и другие.

- В 1936 году под названием «Союздетмультфильм» была основана крупнейшая студия СССР. Позже, ее переименовали в «Союзмультфильм». Среди наиболее популярных работ студии: «Конек-Горбунок», «Аленький цветочек», «Двенадцать месяцев», «Винни Пух», «Крокодил Гена», «Жил-был пес», «Ежик в тумане» и многие другие.

- Студия Warner Bros. Cartoons. Ее история началась с мультсериала «Веселые мелодии». Веселых и удивительных персонажей создал талантливый Леон Шлезингер.

- Студия PIXAR основана в 1979 году Джорджем Лукасом. В 1986 году компания была куплена Стивом Джобсом, но в 2006 году Walt Disney Pictures перекупили PIXAR. Студия создала такие мультфильмы как «История игрушек», «В поисках Немо», «Корпорация монстров».

- в 1994 году основана DreamWorks Animation SKG. Первые работы студии были рисованные картины «Принц Египта», «Дорога на Эльдорато», «Спирит: душа прерий». Эти картин были исполнены драматизма, что являлось отличительной чертой студии. Позже, мультфильмы стали более юмористическими. После 2004 года, с выходом «Шрека», компания стала выполнять мультфильмы с помощью компьютерной графики. Появились «Кунг-фу панда», «Мадагаскар», «Как приручить дракона» и другие популярные картины.

- в 1972 году была создана Английская студия Aardman Animations. Самыми популярными работами являются «Побег из курятника», сериал о приключениях Уоллеса и Громита и сериал «Барашек Шон».

• Основанная в 1987 году студия Blue Sky Studios, создала такие известные мультфильмы, как «Ледниковый период», «Рио», «Роботы» и «Хортон».

В 1999 году в Санкт-Петербурге была создана студия «Мельница». Первой работой компании стал сериал «Волшебник Изумрудного города», но большой успех приобрел мультфильм «Карлик Нос». Известными работами студии являются картины «Алеша Попович и Тугарин Змей», «Добрыня Никитич и Змей Горыныч», а также «Илья Муромец и Соловей-Разбойник».

История советской мультипликации начинается с середины 20-х годов. С первых же шагов она утвердила себя как искусство идейно активное, политически острое, непосредственно и решительно включающееся в рассмотрение самых злободневных актуальных проблем, смело использующее достигшие в то время высокого развития плакат и карикатуру.

Характерно обращение к политической карикатуре связанной с обстановкой тех лет и со значительными успехами советской графики и плаката, несомненно, оказавших сильное влияние на наше рисованное кино. [12, с. 42].

Первые фильмы были сделаны художником А.Бушкиным. Фильмы отвечали актуальным задачам политической пропаганды. Главным образом это были киноплакаты и сатирические фильмы.

Первый период развития советской мультипликации носил характер экспериментальный. Сложность технического выполнения рисованных фильмов приводила художника к поискам таких технических методов, которые могли бы быть под силу малоопытным художникам.

В 1906 г. в России появляется оригинальная техника – кукольная анимация. При создании используется сцена-макет как декорации для действия и куклы-актёры. Сцена фотографируется покaдрово, после каждого кадра в сцену вносятся минимальные изменения (*например, изменяется поза куклы*). При воспроизведении полученной последовательности кадров возникает иллюзия движения объектов. Пионером русской мультипликации считается художник и оператор Владислав Александрович Старевич, который в 1910-х годах в киноателье А. А. Ханжонкова разработал особую художественную технику и прием для постановки и съемки объемно кукольной мультипликации, сохранившуюся в своих основных чертах и по настоящее время. Им были созданы в России первые в мире объемно-мультипликационные фильмы» [2, с. 156].

В 1936 году на основе нескольких мультипликационных цехов разных кинофабрик в Москве была создана студия «Союзмультфильм» - крупнейший в Европе центр производства рисованных и кукольных фильмов. Сейчас она выпускает свыше 30 картин в год, в создании которых участвуют более 500 сотрудников.

Несколько предвоенных лет и военные годы, можно считать особыми, хотя и малопродуктивными для мультипликации переходом.

В послевоенный период студия «Союзмультфильм» вступила оснащенная техникой целлулоидной мультипликации, представляющей собой производственный конвейер, подобный тому, который существовал у Диснея.

При таком нововведении присутствуют как положительные, так и отрица-

тельные моменты. Введение узких специальностей - художника-постановщика, фазовщика, прорисовщика, контуровщика, залищика и т. д. –значительно ускорили создание фильмов, позволяли сделать движение мультиперсонажей гибче, динамичнее, не говоря уже о том, что стоимость фильма, сделанного из конвейере значительно снижалась. Получила свое новое решение и проблема синхронизации изображения с музыкой и шумами. В то же время рисунок, пройдя через множество рук, неизбежно получал своего рода обкатку.

Вместе с этими картинками в советскую мультипликацию пришли и некоторые американские стандарты, стилистика, чуждая традиционным формам национальной графики, а также характеру национального юмора

[12, с. 46].

Для мультфильмов 1945—1959 годов характерен высокий уровень реализма фонов и персонажей. После освоения методов классической мультипликации были изобретены новые: например, эффект «пушистости» в фильме «Непослушный котёнок».

Также, мультфильмы создавались в различных техниках. Примером является мультфильм «Влюблённое облако». Он создан в авангардной манере и сочетает в себе технику объёмной «перекладки», простой «перекладки», а также кукольной и рисованной мультипликации.

Около 1960 года в советской мультипликации произошёл стиливой перелом. Реалистичные фоны и персонажи стали появляться значительно реже, уступив место карикатуре. Производились эксперименты с различными техниками : перекладки, живопись по стеклу.

Набирает силу объёмная мультипликация (*м/ф «Крокодил Гена», «Варежка»*). Начинаются эксперименты в компьютерной мультипликации. Создан первый компьютерный мультфильм под названием «Кошечка» .

В 1981 году на студию «Экран» (*впоследствии «Мульттелефильм»*) пришёл мультипликатор Александр Татарский, который начал с экспериментов с пластилином, а потом перенёс эту эстетику на рисованный мультфильм. Например такие мультфильмы, как «Пластилиновая ворона», «Падал прошлогодний снег».

С конца 1980-х годов преобладает упрощённый рисунок с грубыми штрихами (*«Следствие ведут Колобки», «Здесь могут водиться тигры» и др.*). Этот стиль прослеживается и в работах начала 1990-х годов, особенно ярко у студии «Пилот». [14, с. 98]

Современные мультфильмы резко отличаются от мультфильмов прошлого века. Это проявляется не только в инновационных мультипликационных технологиях, но и в сюжетных линиях, обликах героев современных мультфильмов, музыкальном оформлении. Мультфильмы прошлого века, в особенности советские, в основном, представляли собой экранизацию народных и авторских сказок. Музыкальным оформлением таких мультфильмов (*«Золушка» 1979 года, «Щелкунчик» 1973 года, «Ну, погоди!» с 1969 по 1994 год и т.д.*) в большинстве случаев являлась классическая музыка знаменитых композиторов

В России мультипликация направлена в основном на детскую аудиторию.

Поэтому следует учесть, что мультфильм отражает формы поведения, которые дети перенимают. Также, мультфильмы имеют эстетическое влияние на развитие детей.

Мультфильмы имеют нравственное и эстетическое воспитание.

- Нравственное воспитание.

Большинство советских мультфильмов демонстрируют эталоны поведения, Они проникнуты идеями гуманизма, доброты и справедливости. Примером являются такие мультфильмы, как «Снежная королева», «Кот Леопольд», «Просто так» и многие другие. [15, с. 53].

Современные мультфильмы также оказывают позитивное влияние на маленьких зрителей.

Например: «Приключение Лунтика и его друзей» где демонстрируется умение дружить, альтруизм, уважение и любовь к ближним, взаимопомощь и взаимовыручка.

Мультфильм «Смешарики». В нем отражены такие формы поведения, как взаимопомощь, дружелюбие. В данном мультфильме нет отрицательных героев, жестокости, агрессивности.

Мультфильм «Фиксики» не только дает детям знания об окружающем их мире, отвечает на детские вопросы, но и транслирует взаимопомощь, дружбу, преданность, а также образ крепкой дружной семьи.

- Эстетическое воспитание.

Известно, что для детей искусство – одна из форм познания мира.

Просмотр мультфильмов учит ребенка видеть вокруг себя прекрасное и замечать красоту окружающего мира.

Воспитание через красоту развивает у ребенка способность к творчеству, к созданию эстетических ценностей в сфере трудовой деятельности и особенно в искусстве.

Таким образом, существуют множество современных мультфильмов, которые оказывает как позитивное влияние на поведение детей, так и негативное. Мультфильмы способствует развитию мышления детей, воображения, умению общаться и взаимодействовать [16, с. 97].

Таким образом, анимация/мультипликация как направление визуального искусства прошла значительный путь развития. Художники-аниматоры выработали определённые принципы формообразования, и обогатили мультипликацию различными техническими и художественными приёмами.

Существуют следующие виды анимации:

- 1) Графическая (*рисованная*) анимация

Это классический вид анимации, где объекты рисуются вручную. Каждый отдельный кадр создают на прозрачной пленке (*кальке*). При быстрой смене кадров создается иллюзия движения. Такая анимация очень живая, плавная и пространственная. Примером такой анимации могут послужить мультфильмы студии «Дисней» и «Союзмультфильм».

- 2) Объемная (*материальная*) анимация

Объекты являются отдельными элементами материального мира (*куклы, пластилин, иголки, др.*).

- Кукольная анимация

Это старинный вид анимации. Все куклы и декорации изготавливаются вручную. Такой вид анимации очень популярен даже сегодня, несмотря на распространение компьютерной 3D анимации.

- Пластилиновая анимация

Мультфильмы делаются путём покадровой съёмки пластилиновых объектов с видоизменением этих объектов в промежутках между кадрами. Пластилиновая анимация вышла из кукольной анимации и стала популярной у нас в России после появления мультфильмов «Падал прошлогодний снег» режиссера Александра Татарского.

### 3) Компьютерная анимация

Это вид анимации, в котором объекты создаются с помощью компьютера. Разделяют 3D и 2D (*включая также flash-анимацию*)

- Компьютерная 2D анимация.

В настоящее время компьютерной 2D анимацией занимаются почти все студии. Данный вид анимации используется в мультфильмах, компьютерных играх, интернете, рекламных роликах и т.д.

- Flash-анимация

Flash-анимация - это создание небольших видео (*мультфильмов*) из уже готовых изображений или же фрагментов фильмов. Она основана на принципе анимации по ключевым кадрам.

Расстановка ключевых кадров производится аниматором. Промежуточные же кадры генерирует специальная программа. Этот способ наиболее близок к рисованной анимации, только роль фазовщика берет на себя компьютер, а не человек.

Примером такой анимации являются мультфильмы «Масяня» и сериал «Simon's Cat».

- 3D анимация.

3D анимация – это современный и широко используемый вид компьютерной анимации, где все объекты построены с помощью трехмерных каркасов.

В трёхмерной компьютерной анимации создаются перемещающиеся картины в трёхмерной цифровой среде, основанные на упорядочивании последовательных изображений (*кадров*).

Этот процесс упорядочивания последовательных кадров называется моделированием. При моделировании каждый кадр следует друг за другом.

В основном она создаётся с помощью компьютеров, при использовании концепции окружающей среды, то есть трёхмерной среды. Таким образом вместо обычной анимации, используя компьютер, можно создать трёхмерные объекты, которые выглядят и двигаются более реалистично, чем их двухмерные аналоги.

Яркими примерами такой анимации являются мультфильмы студии PIXAR.

Также, существуют такие виды анимации, как перекладная анимация, жи-

вопись на стекле и комбинированная анимация. Процесс создания таких мультфильмов весьма трудоемкий, но они запомнятся благодаря своей неповторимости.

- Перекладная анимация.

Старейший вид анимации. Смысл заключается в том, что нарисованный на бумаге объект режется на отдельные кусочки и эти кусочки передвигаются (*перекладываются*) от кадра к кадру. Отсюда и произошло название перекладка.

В руках профессионала такие мультфильмы получаются очень интересными. Примером может послужить мультфильм «Ежик в тумане» режиссера Юрия Норштейна.

- Живопись на стекле.

Суть такой анимации в рисовании масляными красками по стеклу. Каждый кадр при этом - это живописная картина, которая видоизменяется мазками художника. Ярким примером такой анимации является произведение Александра Петрова «Старик и море», которое было удостоено премией «Оскар».

- Комбинированная анимация.

Комбинированная анимация - это совмещение любого из видов анимации с видеофильмом. Ранними примерами такой анимации могут быть: фильм «Кто подставил кролика Роджера», мультфильм «Приключение Капитана Врунгеля» и т. д. С развитием 3D технологии и компьютерных спецэффектов этот вид анимации встречается в художественных фильмах все чаще и чаще. Основной особенностью современной комбинированной анимация заключается в ее полной реалистичности [4, с.144].

В настоящее время существует различные технологии создания анимации. Они делятся на две группы по таким критериям, как метод анимирования и тип изменяющихся параметров.

Технология по методу анимирования включает в себя такие методы:

- Покадровая анимация - технология, по которой каждый кадр создается отдельно. Это очень трудоемкий процесс который занимает много времени и требует высокого мастерства. При этом она позволяет реализовать любые изменения объекта и осуществить сложнейшие задумки. Преимуществом покадровой анимации является то, что каждый следующий кадр не похож на предыдущий и анимация приобретает отличительную черту- живость.

- Технология ключевых кадров - основана на том, что создаются только основные (*ключевые*) кадры, после которых добавляются промежуточные кадры между ними.

Художник- мультипликатор выбирает ключевые кадры, а созданием фаз занимается компьютерная программа.

- Технология захвата движений – это молодая технология, которая дает возможность передавать естественные, реалистичные движения в реальном времени. Принципом работы является то, что на живые объекты прикрепляются датчики, которые передают данные о пространственном перемещении на компьютер. Вследствие этого, анимационные модели меняют форму и оживают. Эта техно-

логия позволяет получить наиболее сложные реалистичные движения.

Технология по типу изменяющихся параметров

1) Технологии движения - позволяют передать движение объекта либо его части.

2) Технологии формы «Морфинг» - технологии изменения формы. Часто используются для перехода из одного объекта в другой. Обычно реализуется с помощью технологии «ключевых кадров».

Цветовая анимация - технология трансформации закраски объекта [5, При создании анимационных фильмов используются некоторые общие принципы. Большинство из них сформулировано для анимации Диснея и первоначально относилось к мультфильмам, выполненным в технике традиционной анимации, но практически все они применимы и при других технологиях.[6,с 73]

Основные принципы мультипликации:

1) «Сжатие и растяжение» (*squash & stretch*).

Смысл этого принципа заключается в том, что живое тело всегда сжимается и растягивается во время движения. Перед прыжком персонаж сжимается как пружина, а в прыжке наоборот растянут. Главным правилом при этом является постоянный объем - если персонаж растянули, то он обязательно должен быть сжат для сохранения объема своего тела.

2) «Подготовительное действие» (*Anticipation*).

В жизни для того, чтобы сделать какое-либо действие, человеку необходимо сделать подготовительные движения. Например, перед прыжком человеку необходимо присесть, для того чтобы бросить что-либо руку необходимо завести назад. Такие движения подготавливают зрителя к последующему действию персонажа и придает инерцию движениям.

3) Сценичность (*staging*).

Все движения персонажа должны быть простыми и четко различимыми, так как именно это приведет к правильному восприятию героя. Такая характеристика зависит от ракурса камеры, общей композиции, а также особенностей движения.

4) «Ключевые кадры» (*Pose to Pose*).

Этот принцип изобрел Уолт Дисней. Он применялся для ускорения работы над анимацией. Первоначально, все движения рисовались вручную, и поэтому результат нельзя было точно предсказать.

Принцип заключается в предварительной компоновке движений. Художнику необходимо нарисовать ключевые кадры, а промежуточные дорисовывают художники-фазовщики. В современных анимационных программах их функцию выполняет компьютер. Аниматор задает ключевые кадры, а программа автоматически создает промежуточные движения.

5) «Сквозное движение и захлест» (*follow through / Overlapping actions*).

Смысл принципа состоит в том, что движение никогда не должно прекращаться. Существуют такие элементы как уши, хвосты, одежда, которые постоянно должны находиться в движении.

Движение отдельных элементов тела, в то время как тело уже не двигается, называется захлестом. Он выражается в сценах смены фаз движения. Если персонаж резко тормозит после бега, мягкие части тела не могут остановиться вместе с жесткими и происходит небольшой захлест.

Движение, при котором один элемент следует за другим, называется сквозным движением. «Сквозное движение» создает непрерывность движения и плавность перехода фаз, например, из бега в шаг и наоборот.

6) «По дугам движения» (*arcs*).

Живые организмы всегда передвигаются по дугообразным траекториям. Раньше применялся метод прямолинейного движения, в следствии чего движения выглядели механическими. Характер траектории зависит от скорости движения. При быстром движении персонажа, траектория распрямляется, а при медленном - еще больше загибается.

7) Второстепенные действия. (*Secondary actions*).

Для создания выразительности персонажа, часто используют вторичные движения. Они необходимы для акцентирования внимания на чем-нибудь. Благодаря их использованию персонажи становятся более живыми и эмоциональными.

8) Расчет времени (*Timing*).

Этот принцип позволяет придать персонажу вес и настроение. Вес персонажа складывается из таких факторов как скорость перемещения и инертность. Для того чтобы персонаж двигался в соответствии со своим весом, художник рассчитывает время движения и захлеста для каждого персонажа. При расчете времени учитываются вес, инертность, объем и эмоциональное состояние героя. Настроение также передается скоростью движений персонажа. Так подавленный персонаж движется очень вяло, а воодушевленный достаточно энергично. [7, с. 89]

9) Преувеличение (*Exaggerate and Caricature*).

Уолт Дисней всегда требовал от своих работников большего реализма, на самом деле стремясь больше к «карикатурному реализму». если персонаж должен был быть печальным, он требовал, чтобы его делали мрачным, счастливого же нужно было делать ослепительно сияющим. с помощью преувеличения увеличивается эмоциональное воздействие на зрителей, однако, персонаж приобретает карикатурный характер.

10) Профессиональный рисунок.

На студии Диснея довольно часто встречаются таблички вроде: «чувствуется ли в твоём рисунке вес, глубина и равновесие». принцип профессионального рисунка также воспрещает рисовать «близнецов». «Близнецами» называют любые элементы рисунка, которые повторяются дважды или являются симметричными «близнецы» очень часто появляются помимо воли художника, сам не замечая того, он рисует две руки в одном и том же положении.

11) Привлекательность (*Appeal*).

От привлекательности персонажа зависит успех фильма. Персонаж становится привлекательным когда он обладает простотой, обаянием, хорошим дизайном

ном, очарованием и магнетизмом. От привлекательного персонажа невозможно оторвать взгляд. Даже самый неприятный герой фильма должен быть привлекательным, чтобы удержать зрителей у экрана [8, с. 156].

Дизайн персонажа является важной частью создания анимационного фильма. Это является сложной задачей, поскольку художник должен создать зрительный образ, вызывающий прогнозируемую реакцию со стороны зрителей.

При разработке персонажа, на подготовительных этапах создают серию поисковых эскизов в которых определяются основные формы, характер и типаж персонажа. Далее художник разрабатывает «типажный ансамбль» (*линейка персонажей*) - ряд изображений всех действующих персонажей в полный рост с верными пропорциональными соотношениями между ними.

При разработке дизайна существуют некоторые закономерности.

#### 1) Внешняя форма и силуэт

Эти признаки являются главной особенностью анимационного персонажа.

На этапе основных анатомических объемов, до проработки деталей и подробной прорисовки персонаж должен быть узнаваем, силуэтно завершен и гармоничен. Для этого необходимо разбить его на несколько базовых форм, таких как сферы, треугольники и квадраты. Так как мышление человека является ассоциативным, то каждая форма вызывает определенные ассоциации. Персонажи, имеющие в основе форму большой сферы, будут казаться мягкими и приятными, или просто толстыми. Большие квадратные герои будут сразу производить впечатление сильных, зависимых или жестких существ. Более угловатые, треугольные герои будут казаться активными или агрессивными, иногда даже злыми.

Также образ персонажа должен быть простым и четким не имея ничего случайного и второстепенного.

#### 2) Заострение внимание на характерном

Для достижения большей выразительности характерные детали во внешнем облике персонажа можно преувеличить, сконцентрировать внимание на них. Гиперболизация образа не должна быть самоцелью, любое преувеличение призвано как можно ярче раскрыть суть характера анимационного персонажа. Но не стоит при стилизации впадать в крайности [10, с. 96].

#### 3) Искажение пропорций

Практически ни одна стилизация не обходится без отступления от пропорций реального человека или животного. Персонаж с правильными человеческими пропорциями труден для одушевления.

Искажения пропорций также позволяют добиться определенного эмоционального эффекта, производимого на зрителя персонажем.

- Чтобы создать привлекательного персонажа ему необходимо придать черты маленького ребенка (*большая голова, большие глаза, меньше развит подбородок, маленькое расстояние между носом и глазами, округлые формы*).

- Образ героя часто повторяется в различных фильмах и ассоциируется с высоким ростом, телом треугольной формы, широкими плечами и квадратным подбородком.

- Для создания образа злодея используют угловатые, четкие формы. Брови злодея обычно имеют резкий угол и сведены к носу, глаза более вытянутой формы, прищуренные, лицо также может иметь вытянутую форму и удлинённый подбородок.

- Задира, или обидчик в мультфильмах чаще всего имеют уменьшенную голову с короткой шеей на довольно крупном теле.

- Образ глупого персонажа чаще всего включает в себя неуклюжие движения, также увеличенные глаза, брови дугой или с опущенным внешним кончиком.

#### 4) Внимание к глазам

Глаза являются одним из самых важных элементов, которые передают характер персонажа и его эмоции, поэтому особое внимание необходимо уделить их проработки. Существуют определенные законы, согласно которым при помощи различных форм глаз можно получать различные впечатления от персонажа:

- Если зрачки очень маленькие, это вносит в выражение лица впечатление ошеломленности, слабости и неуверенности. Если зрачки широко раскрыты, то существо выглядит заинтересованным и любопытным.

- Если глазные яблоки повернуты так, что зрачки касаются их краев, это производит впечатление сильного характера, однако если по всему периметру вокруг зрачков виден белок глаз, то взгляд становится отсутствующим.

- Если глаза мультипликационного персонажа смотрят вверх, это располагает к нему зрителя. Начиная со времен Ренессанса взгляд, направленный вверх, к небесам, означает невинность и непорочность.

- Если необходимо, чтобы герои смотрели как роботы, следует зафиксировать их глаза в немигающем, пристальном взгляде. С другой стороны, если нужно показать энергию и живость персонажа, его глаза должны постоянно двигаться.

- Белки глаз злодея иногда могут и не иметь белого цвета. Если сделать весь глаз одного цвета, это может выглядеть зловеще. [10, с. 146]

#### 5) Адаптация одежды персонажа и ее цветовое решение.

Одежда персонажа должна быть спроектирована с учетом его движений. Также она не должна мешать движению и при этом быть достаточно выразительной.

При выборе цвета необходимо помнить о контрасте. Это одна из наиболее важных вещей. Для примера можно взять мультфильм «Красавица и Чудовище». Цвет одежды Белль контрастирует с темным плащом Чудовища. В сцене в балном зале, даже изменив их одежду (*теперь Белль в желто-золотом, а Чудовище в голубом*) они по-прежнему контрастируют в цвете.

Определенные цвета несут определенную информацию о персонаже. Поэтому следует помнить, что цвет подсознательно показывает какой характер имеет персонаж. Например темные оттенки предпочитают злодеи, а светлые - добрые герои. [11, с. 89]

#### 6) Логика зарождения фантастических существ

Если разрабатываемый персонаж не является реально существующим

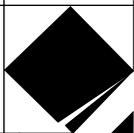
на земле созданием, то его можно сделать более реалистичным и достоверным, если продумать логику его эволюции и строения. «Если требуется, чтобы существо было летающим, воспользуйтесь телом с аэродинамикой птицы. Если вы хотите придать летуну большее сходство с доисторическим ящером, то для поддержания персонажа в воздухе важную роль могут сыграть мышцы его тела и особая форма крыльев. Плавающие существа составляют другой класс персонажей, требующих особой формы тела. Наземные существа имеют меньшую потребность в заостренной форме тела. Они могут ходить на двух, четырех ногах или таком количестве ног, которое вы для них предусмотрите. Возможно, вы пожелаете придать своему созданию более одной головы или вообще лишить его головы — все это остается во власти вашей фантазии» [12, с 289].

### **Выводы.**

Мультипликация развивалась благодаря тщательной работе изобретателей и художников. Шаг за шагом анимационные студии развивали технические и художественные приёмы. Именно они подарили нам запоминающиеся картины, сюжеты которых имеют смысловую наполненность и влияют на мировоззрение человека.

### **Список использованных источников**

1. 1. Асенин С.В. Мир мультфильма: Идеи и образы мультипликации социалистических стран. –М.: : Искусство, 1986 - 288 с.
2. 2. Арнольди Э. Жизнь и сказки Уолта Диснея. Л.: - М: Искусство, 1968 - 368 с.
3. 3. Беркова Н. История анимационного искусства. Учебно-методич. пособие для студ. факультета кино и телевидения. - Алматы, 2001 - 150 с.
4. 4. Бабиченко Д.Н. Искусство мультипликации. - М.: Искусство, 1964 - 178 с.
5. 5. Выготский, Л.С. Психология искусства. – М.: Современное слово, 1998. - 480 с.
6. 6. Гладышева О. А. Информационные технологии в дизайне: учебно-методическое пособие. - Новочеркасск: ЮРГТУ (НПИ), 2011 - 73 с.
7. 7. Иванов-Вано И.П. Советское мультипликационное кино. - М.: Знание, 1962. - 153с.
8. 8. Константинов Н. Н., Минахин В. В., Пономаренко В. Ю.. Программа, моделирующая механизм и рисующая мультфильм о нем // Проблемы кибернетики. — 1974. 209 с.
9. 9. Корешкова М. Н., Королева М. В., Кузовлева О. А. Влияние современных мультфильмов на культуру поведения дошкольников // Молодой ученый, 2014. – 182 с.
10. 10. Мудрость вымысла. Мастера мультипликации о себе и своем искусстве./Сост. С.Асенин. Сборник статей - М.: Искусство, 1983. - 207 с.
11. 11. Саймон М. Как создать собственный мультфильм – НТ Пресс, 2006.- 337с.



УДК 747:7.033.4(292.414)  
Малиновская С.В., Данильян Л.В.

## **ОСОБЕННОСТИ ПРОЕКТИРОВАНИЯ ИНТЕРЬЕРОВ В СКАНДИНАВСКОМ СТИЛЕ**

*Актуальность* темы состоит в том, что скандинавский стиль – один из самых популярных современных стилей, пользующийся успехом во всем мире, и более востребованный в странах Северной Европы - Дании, Финляндии, Швеции, Исландии и Норвегии. Эстетика стиля вытекает из особенностей климатической зоны с достаточно суровым климатом и географического положения этих стран. скандинавский стиль ориентирован на национальный колорит, обычаи и традиции местных народов, при этом за основу берется исторический дизайн. Внутренняя независимость позволила скандинавскому региону не только сохранить свой аутентичный стиль, но и поддерживать и развивать его на протяжении многих лет. Концепция скандинавского дизайна наполнена светом и воздухом, ее отличает естественность и легкость. И это неслучайно - скандинавский стиль олицетворяет гармонию человека с природой и базируется на эко-материалах, светлой цветовой палитре и большом количестве света.

Роль Эко-материалов трудно недооценить ведь определение этого термина означает что это материалы, созданные при условиях максимально сохраняющих природные ресурсы и щадящие экологию. В основе их лежит использование натуральных материалов или же сырья биологически разлагаемого, которое можно подвергнуть переработке. Также при изготовлении эко-материалов применяются технологии, способствующие экономичному расходу электроэнергии и воды.

*Целью* данной статьи является выявить особенностей скандинавского стиля и раскрыть проблему экологически чистых материалов для создания интерьера. В настоящее время специалисты все больше обращают внимание на роль натуральных материалов в проектировании интерьеров.

Рассмотрим кратко историю создания скандинавского стиля, он начал формироваться в XVIII столетии во время правления шведского короля Густава III. До этого времени жители стран Северной Европы обустроили дома, подражая модным тенденция Франции, Италии, Англии, в которых царствовало барокко, рококо и классицизм. Король отказался от роскоши барокко, рококо в пользу естественного белого света и натуральной деревянной отделки, создав особый северный стиль, простой, теплый и домашний. Эта тенденция была поддержана другими скандинавскими странами. «Густавианский стиль» оставался популярным в странах Северной Евро-

пы практически до конца XIX века, став предшественником скандинавского современного стиля.

Новый этап в развитии стиля приходится на 80-е годы XIX столетия. Дизайнеры стали придавать стилю современные черты, руководствуясь желанием сделать интерьер более функциональным. Преимущества скандинавского дизайна были продемонстрированы всему миру в 1930 году в Стокгольме на Международной выставке, но сам термин «скандинавский дизайн» появился в специальной и популярной литературе немного позже, в 1950 году, после прошедших в США и Канаде дизайнерских выставок.

Сегодня в скандинавском стиле можно выделить два направления – традиционный (*классический*) и современный. Традиционный скандинавский стиль базируется на интерьерах Швеции XVIII-XIX столетия - упрощенный ампи́р без, дворцовая классика без излишеств. Он олицетворяет строгость и подчеркивает благосостояние своих хозяев. В современном стиле появляется изящество, мягкость, простота и функциональность. Здесь нет тяжелой старинной мебели, массивных картин и зеркал в тяжелых позолоченных рамах. Его визитной карточкой является отсутствие излишеств, тщательная продуманность и естественность.

Основными составляющими этого стиля являются, прежде всего, использование природного материала, функциональность, лаконичность и красота форм. В нем одновременно присутствуют легкость и изящество. Интерьеры, выполненные в светлых естественных тонах из простых и натуральных материалов, излучают спокойствие и порядок. Теплая светлая цветовая палитра дарит ощущение свежести и чистоты.

Руководствуясь собранным материалом, был сделан вывод, что изучением этого вопроса занимались многие ученые эстеты, философы, историки, художники и дизайнеры.

В статье рассмотрены особенности дизайна и его взаимосвязь с экологически чистыми материалами. Данный вопрос поднимает Огородник Е.Е, Автор сформулировал рассматриваемые нами вопросы следующим образом «Синергические взаимоотношения человека и природы, основанные на «сотрудничестве» и «взаимопомощи», – это именно то, к чему должно стремиться человечество. Чем большую взаимосвязь с природой ощущает человек, тем ближе к ней он хочет находиться. Поэтому именно концепция единства архитектуры и природы выходит на передний план в современном мире.» У истоков этой концепции стоял финский архитектор Алвар Аалто (1898–1976). За более чем полувековую творческую жизнь им были не только построены уникальные дома по всему миру, но и научно обоснована необходимость «органического» направления в современной архитектуре.

Исходя из выше сказанного мебель в скандинавском интерьере выполнена из натурального дерева, чаще всего из светлых лиственных пород, делает интерьер особенно уютным и по-домашнему теплым. Использование в интерьере металла, натурального камня, кожи, меха, льна и хлопка демонстрируют достаток

владельцев и безграничную любовь к природе. Однако доминирующим материалом все-таки является древесина, как минимально обработанная, сохранившая натуральный рисунок и цвет, так и окрашенная в белый цвет. Дерево используется для отделки пола, стен окон двери и даже потолка, который может быть украшен декоративными деревянными балками.

Использование экологического древесного материала находит отклик именно в работах Алвара Аалто с применением гнутого дерева привели к целому ряду известных объектов (*табурет, кресло-качалка, ширма*), мотивы которых легко угадываются в современных мебельных формах ИКЕА. Без преувеличения можно утверждать, что Алвар Аалто не просто вывел формообразование из древесины на новый уровень, но и во многом создал лицо скандинавского дизайна. Его влияние распространилось на всю Европу и даже Америку, к примеру, Чарльз и Рэй Имс и Ээро Сааринен.

Но главным достоинством и отличительной чертой скандинавского стиля являются не только натуральные материалы, но и преобладание большого количества света и свободного пространства. Как правило, социальная зона открыта – гостиная, столовая и кухня объединены в одно пространство. Такая планировка позволяет иметь больше окон, а значит вместить в пространство как можно больше света. Отсутствие внутренних перегородок также позволяет иметь зоне дополнительный свет. Минимализм интерьера не предполагает загромождение пространства слишком большим количеством мебели или аксессуаров. Только самое необходимое, имеющее практическое предназначение. В интерьере должно сохраняться чувство простора и обилие воздуха. Для скандинавского стиля характерны лаконичные и простые геометрические формы (*квадрат или прямоугольник*), строгие и плавные линии. Легкие, тонкие и изящные детали конструкций, открытые планировки создают уют и делают интерьер функциональным. Мебель в интерьере обычно невысокая, простая по форме, функциональная, и в то же время, красивая. Для ее изготовления используется светлая или окрашенная в белый цвет древесина простых лиственных пород - березы, сосны, бук, реже из хвойных пород – сосны, ели. Чаще всего мебель имеет матовые поверхности, что делает ее более практичной и демократичной в эксплуатации. Для обивки используется текстиль, замша, кожа, хлопок, лен. Диваны, кресла, стулья обычно эксплуатируются в чехлах. Главная особенность мебели – ее функциональность. Популярны модульные системы и мебель с различными складными механизмами, которые позволяют эффективно разгружать пространство. Используются удобные системы хранения для домашних вещей - всевозможные шкафы, кровати с ящиками для белья, полки, стеллажи.

Стены и потолок обязательно белые - это визитная карточка скандинавского стиля. Белый цвет притягателен своей безукоризненной чистотой и легкостью, кроме того, такое цветовое решение позволяет решить несколько задач. Во-первых, белый цвет дает возможность зрительно раздвинуть границы пространства и увеличить его объем. Во-вторых, на белом фоне выгодно смотрится любая мебель и предметы декора.

Скандинавский стиль в интерьере сложно представить без сочетания разнообразных материалов и фактур. Холод северной природы компенсируется большим количеством разнопланового текстиля, от вязаных пледов до ярких скатертей и салфеток. Шторы, чехлы для мебели, постельное белье и полотенца украшают распространенные геометрические рисунки - клетка и полоска, а также традиционные скандинавские узоры и орнаменты – елочки, снежинки, зигзаги и олени. Характерным элементом, часто используемым в скандинавском интерьере, является плетеная мебель - корзины, шкатулки и сиденья для стульев. Эффектно оживляют интерьер и шкуры животных, брошенные на пол. Спокойную атмосферу интерьера обязательно разбавляют живые цветы и растения. Они увеличивают цветовую выразительность пространства и делают его более привлекательным. Цветочные горшки, вазы с зеленью и свисающие кашпо являются превосходным дополнением к лаконичной мебели. Традиционным украшением скандинавского дома являются всевозможные картины в рамках и без них, постеры, панно, плакаты. А также размещение семейных фотографий на стенах.

Планировка дома отличается тщательной проработкой. В доме нет больших широких коридоров или современного огромного холла, зато присутствует множество удобных подсобных помещений.

Помещения равномерно обогреваются за счет труб, встроенных в стены. Непременным атрибутом скандинавского дома является наличие камина или дровяной печи, которые могут быть расположены в любой комнате. Удобство и комфорт и, функциональность вот что является ключевыми словами в описании скандинавского стиля.

### **Выводы.**

Всё выше изложенное сводится к следующему что в дизайне интерьера скандинавский стиль дает помещению необычный приятный и уютный вид. Дарит ощущение легкости и свободы, отсутствие загруженности и свободного пространства, помогает человеку удовлетворить свои природные эстетические потребности, а за счет экологичности материалов позаботится о себе и окружающей среде.

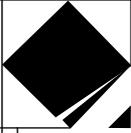
В дальнейшем работа над темой исследования будет продолжена в направлении осмысления характеристик и проектирования пространства интерьера в скандинавском стиле. Необычный аутентичный интерьер значительно обогащают проектную культуру средового дизайна.

### **Список использованных источников**

1. Карзова, Е.Е., Традиции скандинавского стиля в современной архитектуре и дизайне. // Молодежь, наука, технологии: идеи и перспективы (МНТ-2015). М43 Материалы II Международной научной конференции студентов и молодых ученых [Электрон. текстовые дан.]. – Томск: Изд-во Том. гос. архит.-строит. ун-та, 2015. – 1225 с. – С. 863-870 (ил. 8, библи. 8) – Условия доступа: [file:///C:/Users/User/Downloads/MNT-2015%20\(1\)%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/User/Downloads/MNT-2015%20(1)%20(1).pdf)
2. *Огородник Е.Е Поляков, Е.Н* Скандинавский стиль, основные принципы

изучения// IV Международная научная конференция «Молодёжь, наука, технологии: новые идеи и перспективы» г. Томск Изд-во Том. гос. архит.-строит. ун-та, 2017[объем сборника 1387 с.

3. *Надыршин Н.М.* Параметризм как стиль в архитектурном дизайне // Вестник ОГУ. - 2013. - №1



УДК 7.012:655.245:379.85(477.6)

Марчук М.А., Трошкин А.В.

## **ФИРМЕННЫЙ СТИЛЬ ПОЗНАВАТЕЛЬНОГО ТУРИЗМА «КАЛЬМИУС» НА ДОНБАССЕ И ЕГО ЗНАЧЕНИЕ**

### ***Актуальность исследования.***

Фирменный стиль – это довольно широкое понятие, включающее в себя визуальную составляющую любого бренда. Он формирует представление клиентов о бренде и буквально является его олицетворением. Также фирменный стиль помогает выделиться среди конкурентов, повлиять на эмоции клиентов и привлечь их внимание конкретно к своей продукции или услуге.

### ***Проблема исследования.***

Проблема данного исследования заключается в том, что фирменный стиль познавательного туризма на Донбассе просто отсутствует, а каждому бренду необходимо иметь своё «лицо». Данное противоречие решается мною через авторский подход.

### ***Цель исследования.***

Определить значение фирменного стиля для познавательного туризма на Донбассе. Разработать (*описать*) его экспериментальную модель.

### ***Задачи исследования.***

- Выявить и описать особенности познавательного туризма на Донбассе;
- Выявить и описать особенности фирменного стиля в соответствии с особенностями темы;
- Сделать выводы.

### ***Теоретическая и практическая значимость.***

Теоретической базой статьи стали исследования фирменного стиля такими авторами, как: Тим Браун, Дон Норман и другие. При разработке проекта был изучен и применён опыт многочисленных дизайнеров, создавших успешные бренды.

Познавательный туризм – это одна из разновидностей туристической отрасли, которая заключается в организации туров исторической, культурной, познавательной направленности. В это понятие также входит и экологический туризм. Эта сфера прямо сейчас начинает развиваться на Донбассе, ведь здесь сформировалась уникальная по своим свойствам природная зона, где есть место и скалам доисторического периода, и загадочным каменным нагромождениям среди девственной степи. На территории республиканских ландшафтных парков, заказников, заповедных урочищ представлены разнообразные пейзажи, уникальный животный

и растительный мир. У нас в республике три ландшафтных парка, есть ботанические, геологические, энтомологические заказники с редкими и даже краснокнижными видами насекомых. К числу государственных природных заказников относятся балка Скелевая, Ларинский, лес по реке Крынка и другие. В орнитологическом заказнике Кривокосский лиман весной можно увидеть многие виды птиц, занесённых в Красную книгу. [1]

В соответствии с особенностями природных зон, по которым будет происходить туризм, формируются следующие особенности фирменного стиля: особый акцент на природных достопримечательностях, их уникальности, красоте, некой простоте и душевности.

Название «Кальмиус» выбрано как символ жизни, роста и как природный памятник Донбасса. Название в логотипе написано достаточно простым шрифтом, взятым в декоративный круг, который в свою очередь означает движение, динамику, развитие и в то же время целостность, совершенство и гармонию. При всем при этом в логотипе фигурирует и другой символ Донбасса – террикон, который, несомненно, напоминает и о тех, кто живет в нашем краю – трудолюбивый народ. Но так как декоративных элементов много, было принято решение сделать логотип адаптивным. На носителях большого размера можно будет размещать полный деталей логотип, а для маленьких носителей больше подойдет его упрощенный вариант – два треугольника, смотрящих друг на друга основаниями.

Все элементы фирменного стиля должны поддерживать эту тематику. Это необходимо для дружественного, приветливого образа нашего края, готовности встретить гостей и дать им познать его красоты. Всё это способно повысить интерес туристов и местных жителей, сделать узнаваемыми некоторые природные зоны и в целом разработанный туристический бренд. Также через фирменный стиль доносится большая доля информации, что позволяет ознакомиться с темой и заинтересоваться.

### **Выводы.**

Значение фирменного стиля чрезвычайно велико, он придает всю атмосферу организации, её визуальную сторону и первым информирует клиента об услугах, убеждает в их качестве и создаёт необходимое впечатление. Создание оригинального и запоминающегося стиля позволит привлечь большую аудиторию потребителей, заставит широкую публику запомнить и обсуждать увиденное. Досконально продуманный стиль станет отличной рекламой организации.

Авторская модель требует дальнейшего исследования.

### **Список использованных источников**

- 1 «Развиваем экологический и познавательный туризм в Донбассе» [Электронный ресурс] / Деловой Донбасс – Режим доступа: <https://delovoydonbass.ru/society/ekologiya/develop-eco-and-educational-tourism-in-the-donbass>



УДК 7.038.14:747

Попов М.И., Гринько В.В.

## СУПРЕМАТИЗМ В ИНТЕРЬЕРЕ

**Введение:** Одной из проблем 21 века является информационная перенасыщенность повседневной жизни. Интерьер, домашний или рабочий, это основная среда обитания большинства людей. Способов снятия стресса от повседневной рутины может стать интерьер. Супрематизм, как авангардное направление в искусстве, как «чистое творчество» - освобождённое от природных образов, может стать основой данного интерьера. Цель: Рассмотреть использование художественного направления супрематизм в создании интерьера жилых помещений. Используя авторский метод, на примере нескольких интерьеров, рассмотреть применение супрематизма в их создании.

**Основная часть:** «Супрематизм (*от лат. supremus - наивысший*), условное наименование направления в искусстве авангардизма, созданное в середине 1910-х гг. в России К. С. Малевичем. Являясь разновидностью абстрактного искусства, супрематизм воплощался в лишённых изобразительного начала сочетаниях простейших разноцветных и разновеликих геометрических фигур (*прямоугольников, треугольников, полос и т. п.*), образующих пронизанные внутренним движением уравновешенные асимметричные композиции.» [1.]

Супрематизм есть новое, отрицающее предшествующий опыт творчество. «Плоскость, образовавшая квадрат, явилась родоначалом супрематизма, нового цветового реализма, как беспредметного творчества», – писал Малевич в 1915 г [2. С. 50]

«Супрематизм делится на три стадии по числу квадратов – черного, красного и белого, черный период, цветной и белый <..> Все три периода развития шли с 1913 по 1918 год. Периоды были построены в чисто плоскостном развитии». [2. – С 53.] Обобщая можно сказать что черному периоду характерны простые композиции, в цветном приобретают основные цвета (*красный, жёлтый, синий*) и усложняются по структуре, в балом автор частично избавляется от цвета. Также характерно отсутствие в работах верха и низа. [3.]

Применение характерных черт данного художественного направления в интерьере встречает ряд технических проблем со стороны эргономики. Так исторически сложилось, нас в интерьерах окружают горизонтальные плоскости, и практичные, приземлённые объекты. Безусловно, умелый дизайнер может создать функциональный стол с наклоном столешницы в 30°, или шкафы и тумбы, хранящиеся на потолке. Но большинство менее

радикальны, и используют лишь элементы супрематизма. Одним из способов использования авангардного направления в интерьере можно назвать взятие в качестве модуля основных фигур супрематизма. Эти фигуры могут составлять основу меблировки, быть лейтмотивом всей композиции интерьера. Например, прямые однотипные параллелепипеды, при должном использовании, подчеркивают строгость и аскетичность помещения (*Приложение 1, рис. 1.1, 1.2*). Использование разноцветных кругов, в свою очередь, создаёт ощущение уюта и радости (*Приложение 1, рис. 1.3*). Так же элементом супрематизма в интерьере можно назвать зонированность помещения, если рассматривать зоны как геометрические фигуры, образующие «зоны настроения», при помощи цвета, света, ритма, текстуры, геометрии форм, соотношения друг с другом, создающие общую композицию помещения (*Приложение 2, рис. 2.1, 2.2, 2.3*)

Кроме того, в оформлении интерьера используются элементы супрематизма, для декорирования стен и мебели. При этом подходе стилизации не подвергаются формы элементов интерьера, или помещение в целом (*зонирование*) (*Приложение 3, рис. 3.1, 3.2*).

### **Выводы.**

Художник Малевич помог дизайнерам по-новому увидеть лишённые декора простые геометрические формы, его «чистое искусство» способно дать множество новых идей, расширить горизонты в создании интерьера. Например, горизонтальные и вертикальные сдвиги объемов, нависание одного объема над другими, отрицание симметрии, новое отношение к тяжести (*зрительно «тяжелое» над «легким»*), размещение большой формы над более мелкими, парение крупного объема в пространстве при опирании лишь в незначительной части своей нижней плоскости и т.д. Пусть на данный момент сложные объемно-пространственные композиции основанные на принципах супрематизма относительно слабо представлены в интерьерах, уверен в будущем это измениться. В связи с нарастающим жилищным вопросом, и информационной захламлённостью современной жизни супрематистские интерьеры могут стать лучшим решением для зданий ближайшего будущего.

### **Список использованных источников**

1. *Полевой В.М.* Популярная художественная энциклопедия // Советская энциклопедия. 1986. [сайт]. – Режим доступа: <https://rutracker.org/forum/viewtopic.php?t=4468211>
2. *Малевич К.* Черный квадрат // СПб.: Азбука-классика. 2012.–286 с
3. *Галинская И. Л.* Казимир Малевич и супрематизм // Вестник культурологии. 2012. №4. [сайт]. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/kazimir-malevich-i-suprematism> (дата обращения: 02.10.2020).



УДК 74:645.492  
Попова А.Р., Мальцева Д.М.

## **МОТИВ ЗЕРКАЛА В ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОМ ИСКУССТВЕ**

Статья посвящена изучению интерпретации мотива зеркала в изобразительном искусстве, исследованию как его семиотической природы, изобразительно-композиционных функций. Рассматривается изображение зеркала как художественный прием, используемый художниками Средневековья, Возрождения и Нового Времени.

**Ключевые понятия:** изобразительное искусство, зеркало, семиотическая природа, мотив, символ.

**Постановка проблемы:** Объектом исследования является мотив зеркала, рассматриваемый в рамках изобразительного искусства. Предметом выступают изобразительно-композиционные функции мотива зеркала, его символическое значение, а также эстетическая трактовка в художественных произведениях.

С помощью зеркала как предмета культуры становится возможным не только удвоение изображения, а и расширение пространства картины за счет введения дополнительной плоскости восприятия. Поэтому история искусства дает нам целый спектр различных приемов “расширения”, “искривления” визуального пространства с помощью мотива зеркала.

**Актуальность работы:** Актуальность данной темы заключается в важности мотива зеркала не только как технического, но и мировоззренческого приема развертывания композиции в изобразительном искусстве.

Цель статьи: раскрытие мотива зеркала не только как символично-мифического образа, но и способа передачи через зеркальное отражение символов и образов, а также применение приемов расширения визуального пространства, на основе конкретных примеров в искусстве.

### **Изложение основного материала**

Символическая ценность зеркального отображения проистекает из веры в то, что между людьми и их отражениями существует магическая связь, что зеркало способно удерживать в себе душу или жизненную силу человека. Зеркало с его способностью отражать формальную реальность видимого мира с давних пор воспринималось как символ воображения или сознания, как отражение вселенной, как средство самосозерцания. В европейской традиции зеркала соотносятся с поверхностью воды, с отражательными свойствами водной глади: подобно воде, они представляют собой иную, отличную от земли стихию, открывающую путь в другой мир. С древнейших

времен считалось, что зеркала имеют амбивалентную природу. Именно поверхность зеркала продуцирует или репродуцирует образы и в некотором смысле поглощает и удерживает их. В фольклоре зеркала часто наделяют волшебными свойствами – например, способностью оживлять умерших, показывать отсутствующее или преобразовать уродливое в прекрасное.

Рассматривая семиотическую природу зеркала, его сразу можно разделить на два понятия: зеркало как вещь и отражение в зеркале. В основе архетипа зеркальности лежит семиотическое понятие двойственности: зеркало «удваивает» мир, и этим объясняется, почему оно столь мифологизировано в культуре. Исходя из представлений о том, что зеркало хранит в себе возможность перехода в «другую» реальность – мир зазеркалья, зеркало-предмет можно представить, как семиотическую границу между «своим» и «чужим», но одновременно и окно в иной, возможный мир. Именно из этого суждения берет начало увлечение ренессансными художниками образами зеркала-окна [1. с. 218–244].

Мышление о мире осуществляется, в том числе, по аналогиям, или зеркальным переходам от уже познанного к познаваемому. Отсюда познание – это зеркальная «игра повторяемых сходств», где «каждая вещь найдёт при более широком охвате своё зеркало» [2]. Примером этого положения, а также одновременно и его пределом выступает Алеф из произведения Х. Л. Борхеса, который не выступает в рассказах чем-то определенным или в полной мере осязаемым, но дает возможность узреть все предметы сразу со всех сторон, причем ни один из них не наслаивается друг на друга и не является прозрачным, все они видны одновременно. Именно поэтому Алеф состоит из образов зеркального шара, отражающего одновременно всех состояний Вселенной. С помощью этого символа может быть описана и поэтика самого Х. Л. Борхеса, чьи тексты – тоже своего рода зеркало, отразившее всю интеллектуальность истории [3. с.276–291].

В искусстве на зеркальности основан «эффект реальности». Таким образом зеркало, вводимое, например, в картину, становится способом расширения пространства. Зеркало не только его «волшебнo удваивает», но и обладает возможностью показать зрителю то, что объективно глазу невидимо. Этот ведущий стилистический приём и есть семиотика зеркальности. Сама же зеркальность – это фундамент самопознания который прослеживается в семиотической игре ренессансных художников, вставивших зеркальное стекло в портретную раму, что позволяло воспринимать отражение как натуральный «автопортрет» [4].

Проводя сравнительный анализ, с точки зрения семиотики зеркальное отражение можно интерпретировать как иконический знак, степень «абсолютности» которого связана с качеством зеркала, производящего отражение. Отражение в зеркале удовлетворяет наши представления об иконическом знаке: отражение интерпретируется как носитель, отсылающий к субъекту, который стоит перед зеркалом, и «повторяющий» его. Когда человек смотрит в зеркало, чтобы узнать, как он выглядит, возникает семиотическая ситуация. Объектом познания Я (*референтом отображения*) является визуальная сторона Я. Так, к примеру, чтобы увидеть свое лицо, человек использует зеркало. Но оно не только посредник между двумя

Я, но и заместитель изображения, в данном случае, лица. Поэтому человек относится к отражению как к референту – своему Я. Обращаясь к отражению как к референту, человек создаёт представление о себе, выстраивает свой собственный образ. В этот момент происходит рождение знака, ментального образа. Полученное значение на вопрос «какой/какая я?» всегда отлично от того, какие мы на самом деле, то есть как видят нас другие. И это полностью согласуется с семиотической аксиомой: знак не совпадает со своим референтом. Таким образом, отражение в зеркале – действительно не знак, не абсолютная икона, а референт, позволяющий родиться другому иконическому или символическому знаку. Этот вывод позволяет зеркалу остаться составляющим семиотического процесса (*семиозиса*) [1. с. 218–244] [5].

Остаётся открытым вопрос о том, действительно ли иконические знаки, стремящиеся достичь предела подобия со своим референтом, перестают быть знаками. В качестве примера будет целесообразно рассмотреть так называемые «обманки». Обманки – это иллюзии восприятия, результат «игры» художников. На картине присутствуют объекты, природа которых определяется как «нарисованные». Однако одновременно мы видим «реальные» предметы, что создаёт эффект смешения реальностей: нарисованный мир и подлинная натура. Так, на картине Уильяма Майкла Харнетта «Старая дверь буфета» изображение скрипки, старых книг, высохшего цветка, трещин в дверце шкафа, нотных сборников, ключа достигает такой предельной степени подобия, что кажется, что человек имеет дело с восприятием реального ключа, нот, книг, цветка, трещин. Примером может также случить ранний кинематограф, когда люди в зале в страхе вскакивали, поскольку на них с экрана двигался поезд. Хоть этот вопрос не о знаках, а о природе человеческого восприятия, знаки все равно продолжают оставаться знаками, даже если мы входим в ситуацию оптической иллюзии [1. с. 218–244].

Корни мировоззренческого содержания образа «зеркала» уходят в мифологическое сознание, для которого «зеркальность» была принципом познания мира, одной из форм его духовно-практического освоения.

Для мифологического сознания характерно циклическое понимание исторического времени, тождественность вечности и мгновения, космоса созданного и создающегося, причем цикличность, круговорот связан не с длительностью, а с событием, которое вечно, бесконечно, но всегда дано – телесно, чувственно, осязаемо [6. с. 41], [7. с. 31–33].

Так как одной из сторон зеркала является удвоение пространственных характеристик отображаемого объекта, то для мифологического сознания эта закономерность проявилась, прежде всего, в удвоении человека, я сам, и отображенный я в зеркале. Понятие «двойника» есть практически у всех народов, находящихся на определенной ступени развития мифологического сознания. Так, среди образцов скифского искусства, в популярном сюжете сидящей женщины в длинном одеянии с зеркалом в руках и стоящем перед ней молодым скифом, зеркало является формой раскрытия «двойника» противоположного пола в зеркале. Эту особенность описывает Д.С. Раевский. Он обращает внимание на то, как женщина держит зеркало: оно помещено строго в центре композиции, между персонажами как бы для того, чтобы

в него могли смотреться оба героя сцены. У индийцев, таджиков, персов и других народов, предки которых были близкими родственниками скифов, так совершался свадебный обряд: жених и невеста должны смотреться в одно зеркало. Более того, у некоторых народов именно отраженными в зеркало, а не непосредственно, они впервые видят лица друг друга [8. с. 41].

У многих народов мира зеркала служили миниатюрной моделью Вселенной, а изображение на них – чем-то вроде календаря, имевшее в глубоком прошлом огромное значение для хозяйственной деятельности [9]. Примером этого выступает хранящиеся в Эрмитаже зеркало VII века до н. э., с изображением древних животных. В этом зеркале глаза зверей лежат по дуге: на одной – это точки восхода, а на другой – захода солнца», т. е. зеркало выполняло также функции древнего солнечного календаря.

В древневосточной культуре понятие «зеркало» органически слито с существовавшими в то время мифологическими структурами сознания. Так в Китае зеркало было в большом почтении: квадратное зеркало означало землю, а круглое – небеса. Висящее же на потолке храма или гробницы, зеркало образовывало путь для восхождения души на небо. Так же считается, что зеркала притягивают и передают энергию Ци, поэтому в фен-шуй они используются разными способами. К примеру, когда в доме или помещении из-за особенностей планировки отсутствует одна из зон, зеркало может создать «эффект присутствия» и восстановить равновесие. Так же оно может отражать вредное воздействие острых углов, а кусочек, повешенный при входе, будет отражать злые намерения проходящих. Несомненным свойством зеркала является способность удваивать качества предметов, поэтому на Востоке считали полезным помешать перед зеркалом что-нибудь полезное и приятное [10].

Чрезвычайно интересная в древневосточной культуре связь понятий «зеркало» и «пустота». Хенко Хоси в своих «Записках от скуки» писал, что «зеркалу не дано ни своего цвета, ни своей формы, и потому оно отражает любую фигуру, что появляется перед ним. Если бы имелись в зеркале цвет и форма, оно, вероятно, ничего не отражало бы. Пустота свободно вмещает разные предметы» [11. с. 716]. С другой стороны, широко известно о роли пустоты во многих учениях Востока, например, в даосской и чаньской традиционных школах живописи. Там она понималась как полнота восприятия и действенность. В живописи Ши-Тао основной принцип живописи состоит в отсутствии правила, «... которое порождает Правило, и это правило пронизывает множество правил. Это основано на понятии «небытие», которое рождает «бытие»» [12. с. 100].

В японской традиции зеркало являлось символом самопознания: согласно мифу, бог Изданаги дал своим детям зеркало и велел, став на колени, смотреть в него каждое утро и вечер, пока они не избавятся от злобных мыслей и чувств. Так же, вместе с мечом и яшмой, зеркало является одними из трех священных сокровищ – атрибутов императорской власти. Кроме того, в синтоистских традициях зеркало связывают с мифом о богине Аматерасу, которую смогло выманить из пещеры, куда та спряталась, лишив землю солнца, именно зеркало. Выглянув из своего убежища, Аматерасу увидела прекрасный яркий свет, подобный ее свету, и вышла поглядеть

на это чудо. Однако это оказалось ее собственное отражение. По поверьям, с тех пор то самое священное зеркало храниться в святилище в Исэ. Оно изготовлено из бронзы и имеет форму лотоса с восемью лепестками, а подпись на нем гласит «Я есть тот, кто Я есть» (*Примечание 3*) [10].

Похожие представления были и в других культурах в иные времена. В средневековом символизме чистое зеркало – это атрибут Девы Марии, так как она благодаря своей чистоте отразила в себе Бога через Иисуса Христа, не исказив изображение. В Тибетской традиции символ сверкающего зеркала – это тайна бытия, это то, что в нем присутствует. В исламской традиции, в зеркале существует точка, где отражается вершина мира.

В славянской же мифологии зеркало являлось символом «удвоения действительности», а также границей между земным и потусторонним, тонким миром. Именно по этой причине разбитое зеркало – это нарушение границ, оно считается предвестником беды. Кроме того, зеркало завешивали или оборачивали его к стене, когда в доме находился покойник, иначе, считалось, что усопший превратиться в упыря и будет вторгаться с потустороннего мира в мир живых. [13]

В итоге, размышление о зеркалах и иконических знаках лишь подтверждает общее положение: символическая и семиотическая ценность как зеркала, так и зеркального отображения проистекает из веры в то, что между людьми и зеркальным отражением существует особая связь. Так, в древности люди связывали с зеркалом множество легенд и поверий, сравнивали его с губкой, которая впитывает в себя все, что «видит», – образы, события, явления, а затем отражает все это. Но кроме этого, люди обращали внимание и на двойственную природу зеркала, его способность «судавивать» мир и проводить черту между двумя пространствами – реальностью и «зазеркальем». Этим и объясняется, почему в разных культурах с зеркалом ассоциируются различные мифологические представления. Поэтому зеркало может восприниматься как символ солнца, как дверь в потусторонний мир, как всевидящее око; зеркало как пророческая функция, или зеркало, таящее в себе магию и смерти, и знания одновременно.

Значение образа отражающего зеркала напрямую зависит от мировоззренческих представлений, а также социального устройства людей в разные эпохи. Так, например, люди Средневековья в зеркало смотрелись с опаской. Множественные запреты со стороны властей и Церкви, традиционный уклад общества, приоритет духовного, а не телесного привели к ослаблению интереса к материальным предметам, превращению изображения в символ. Поэтому к зеркалу относились, как к предмету роскоши, атрибуту тщеславия и самолюбования, чрезмерное увлечение которым могло привести к безумию. Церковь недвусмысленно причисляла и сам предмет, и его обладателя к нечистой силе, а лиц, экспериментировавших с зеркалами, обвиняли в колдовстве. Так же считалось, что, отразившись на иной поверхности, «рассекаются» не только тело и сердце, но также ум и воля [15].

Примером может служить картина Джованни Беллини «Благоразумие или суэта», где автор изобразил мудрую девушку, которая отворачивается от зеркала, ибо из него смотрит дьявол. Образ зеркала здесь можно трактовать как символ недоверия

человека к зеркальному изображению, отображения плохих качеств и нечистых сил, заключенных по ту сторону зеркальной глади.

Одним из известных мотивов в изобразительном искусстве является женщина с зеркалом и клепсидрой в обществе Смерти. Так, например, в творчестве Ганса Бальдунга Грина через картину «Аллегория и Смерти и Красоты» показана скоротечность времени. Зеркало здесь отражает размышления о красоте человеческого тела, которые сталкиваются с откровенными образами смерти.

Столкнуться с зеркальным изображением можно так же в жанре ванитас, в которых при помощи символов (*свечи, бокала, часов, черепа и т. д.*) выражается библейская концепция суетности жизни. Через образ зеркального шара и ясно-го отражения на его поверхности передается символ тщеславия и напоминания о бренности, изменчивости, недолговечности земных утех. Так, замечательным примером является ванитас со скрипкой и стеклянным шаром Питера Класа [14].

Одно из самых известных изображений зеркала как символа можно увидеть на картине Яна ван Эйка «Портрет четы Арнольфини». Зеркало здесь можно истолковать как Всевидящее око Бога, перед которым клянутся в верности герои картины. Указывает на это значение рама, состоящая из медальонов, с изображениями сцен из жизни Христа (*распятие, крестный путь, снятие с креста и воскресение*).

Так как зеркало в Средневековье не почиталось, а затем и вовсе считалось предметом куртизанок и олицетворяло самолюбие, эгоизм, похоть и распутство, на спасение репутации любимого предмета была призвана Венера в эпоху раннего Возрождения. В те времена обнаженная натура была под суровым запретом, но благодаря возросшему интересу к античной культуре у художников, все-таки появилась возможность «раздеть» женщин. Так возникли различные сюжеты, позволившие обогатить историю живописи очаровательными образами. И один из них «Венера и зеркало», изображающий обнажённую Венеру, смотрящуюся в зеркало, которое чаще всего держит перед ней Амур. Этот сюжет можно было встретить в творчестве многих мастеров этого периода. Например, в картинах Диего Веласкеса «Венера с зеркалом», Тициана Вечелли «Венера с зеркалом»; аналогичные картины Паоло Веронезе «Венера перед зеркалом» и Якопо Робусти, более известного как Тинторетто, «Венера, Вулкан и Марс».

В XIX веке художникам недостаточно было сделать своих героев максимально естественными, будто «настоящими» – у моделей появились чувства, надежды и сомнения, и зеркало здесь пригодились как нельзя кстати.

Так целесообразно рассмотреть картину Эдуарда Мане «Бар в «Фоли-Бержер»». Стоит обратить внимание, что не только поза барменши, но даже бутылки на мраморной стойке в отражении отличаются от реального изображения. Проанализировав такое несовпадение реальности с отражением, можно сказать, что в реальности изображено то, что, девушка задумалась о беседе, произошедшей несколько минут назад, а картина в зеркале отображает события уже прошедших минут. Таким образом в данной картине зеркальное отражение можно трактовать как отображение реальности [14].

«До самой смерти» – офорт Гойя Франциско, являющий достаточно грустную

картину– осмеяние стареющей кокетки. «Она прихорашивается – и очень кстати. Сегодня день ее рождения, ей исполнилось 75 лет, и к ней придут подружки». В образе старушки, жадно глядящейся в зеркало, нет ни назойливой морали, ни пустой издевки. Зеркало здесь отражает хоть и печальную, но простую и голую правду.

В ходе исследования найденной информации, мной было обнаружено, что в Новое время особую популярность приобретает легенда о Нарциссе, особенно в модернистском искусстве, поскольку возрос интерес к роли подсознания в творческом процессе, и в этом случае вода уже не только отражает облик прекрасного юноши, но и символизирует глубины его души. Вглядываясь в отражение, Нарцисс пытается проникнуть в собственное подсознание. Все это отражается в Нарциссе, написанном Микеланджело Меризи да Караваджо. В своей картине художник разделяет мир на две части, на реальный и зеркальный, который помогает как можно глубже понять и увидеть все вещи, окружающие нас. Смотря на события, как обычно, трудно заметить все то, что стает видно в перевернутом состоянии. Именно такой взгляд помогает глубже увидеть и понять некоторые особенности вещей.

В связи с появлением в конце XVIII века психе – аккуратного переносного зеркала, художники даже в незатейливом интерьере стали поэтически интерпретировать повседневность. Так Пьер Боннар изображал чаще всего один и тот же интерьер. Написанные на холсте интерьер и предметы, с одной стороны, включаются в пространство «зазеркалья», с другой – в реальную среду, в которой находится стоящий перед картиной зритель. Подобные работы являются ярким примером использования приема расширения пространства на основе семиотического понятия «двойственности» зеркального изображения.

Ближе к началу XX века зеркало вновь перестало быть простым предметом: ему вернули магические способности – показывать, что хочет, и уводить в иную реальность. К подобным работам относится картина Карла Брюллова «Гадающая Светлана». В данном случае зеркало – это атрибут святочного гадания, и героиня со страхом и надеждой всматривается в отражающийся мрак за своей спиной.

Символическое восприятие зеркала зависит от мировоззрения людей в конкретную культурно-историческую эпоху. Но разнообразие художественных трактовок данного мотива не ограничивается рамками, заданными мировоззрением. Прежде всего, мотив зеркала – это инструмент в руках художника, способный передать не только атмосферу окружения, взгляды и представления эпохи, но и замысел самого творца, включая вложенный в произведение смысл, символизм и сюжет.

## **Выводы.**

Мотив зеркала – это не только технический, но и мировоззренческий прием развертывания композиции в изобразительном искусстве. Хорошо известное в быту зеркало играет довольно парадоксальную и неожиданную роль в изобразительном искусстве, отображая различные формы миропонимания в истории культуры. Однако зеркало в предмете культуры, – это не только семиотическо-мифологический образ, а и мотив, имеющий изобразительно-композиционные функции, способные

создать визуальное расширение пространства картины за счет введения приемов «расширения» и «искривления» визуального пространства.

#### **Список использованных источников**

2. Афанасьев А.Н. Живая вода и вещее слово. – М., 1988
3. Борхес Х.Л. Алеф// Борхес Х.Л. Стихотворения. Новеллы. Эссе. – М.: НФ Пушкинская библиотека, 2003. – с. 276–291.
4. Завадская Е.В. Беседы о живописи Ши-Тао. – М., 1978
5. Классическая проза Дальнего Востока. – М., 1975
6. Лосев А.Ф. Проблемы методологии историко-философской науки, вып.1. – М., 1974
7. Лосев А.Ф. Античная философия истории. – М., 1977
8. Мифы народов мира. Энциклопедия. Т. 1. – М, 1987
9. Раевский Д.С. Искусство и мифы скифов, – Курьер, 1977 г.– № 1.
10. Сапов В. Свет мой, зеркальце... // Правда, 16.10.1983.
11. Фуко М. Слова и вещи. Археология гуманитарных наук. – СПб., А-сad, 1994.
12. Эко У. Отсутствующая структура. Введение в семиологию. – СПб., Симпозиум, 2006.
13. Эко У. Зеркала (Перевод Чулков О.А.). // Альманах «Метафизические исследования», Метафизические исследования: Язык. – Вып. 11. – СПб, Издательство «Алетейя», 1999. С.218–244.
14. Электронная энциклопедия АРТХИВ <https://artchive.ru/>



УДК 7.012/.017.4

Разумова О.О., Тышкевич Г.А.

## **ЦВЕТ И ВИЗУАЛЬНЫЙ КОМФОРТ В ДИЗАЙНЕ**

*Актуальность исследования* состоит в том, что визуальный комфорт в дизайне осуществляется с особенностями цветовой гаммы. С тех пор как сэр Исаак Ньютон доказал существование всех видимых цветов спектра в перехваченном луче солнечного света с треугольной призмой, люди были очарованы качествами цвета. Письменные работы об эффектах и сложной природе цвета в искусстве, культуре, психологии, и религии обширны. Неудивительно, что сформировались различные теории о визуальном комфорте в интерьерах, в основном об использовании цвета и его воздействии на людей.

*Проблема исследования* – цвет влияет на визуальный комфорт. На современном этапе важно учитывать значение термина «визуальный комфорт» который существует только тогда, когда в человеческом мозге восприятия будут работать без помех. В то же время у дизайнера нет торможения восприятия, и он опирается на основные функции глаза, такие как зрение, скорость, настроение, чувствительность.

Тем не менее, было проведено мало экспериментальных исследований, и большинство из них являются сомнительными или устаревшими. Хотя цвет является неотъемлемой частью дизайна, существует мало эмпирических данных, подтверждающих некоторые популярные представления о влиянии цвета на выполнение задач и психологическое благополучие человека. По этим причинам за два десятилетия была проведена серия экспериментов по влиянию цвета интерьера на производительность труда работников в офисном окружении, в ходе которых основное внимание уделялось изменению настроения офисных работников, выполнению заданий и удовлетворенности работой с различными цветами интерьера.

*Цель исследования* – теоретически обосновать и экспериментально внедрить визуальный комфорт в дизайн. Важно учесть влияние цвета на зрение и использовать три функции цвета: индикативную, символическую и эстетическую.

– Индикативная функция: Цвет уточняет пригласительный характер, полезность и функцию объекта путем указания на визуальную достоверность, состояние, материал, назначение или функциональность структуры для наблюдателей. Цвет, таким образом, предполагает реальные качества и функции объекта. Одним из примеров является использование красного и синего цветов на ручках смесителя для обозначения источника горячей

и холодной воды.

– Символическая функция: Цвет передает воображаемые качества объекта. В то время как цвет может указывать на стоимость проектов, он также может взять на себя символическое значение. Для примера – использование красного цвета в спортивных автомобилях для передачи ощущения скорости и мощности.

– Эстетическая функция: Цвет может служить как декоративный элемент. Оценивается в соответствии с его эмоциональностью и выражением. Решающим аспектом здесь является формальные эстетические отношения между разными цветами, если судить по контрасту, гармонии, размер поля и распределение цветов. Эти три функции цвета смягчают соотношение между эффектом цветов и чувством зрительного комфорта. Ценность цвета интерьера определяется не только функцией помещения, но и потребностями и предпочтениями его пользователей.

Кроме того, важно рассматривать цвет с точки зрения его психологического воздействия. Существует также распространенное мнение, что цвет комнаты ассоциируется с определенной температурой, что ученые называют «гипотезой оттенков тепла». Согласно этой гипотезе, красная комната потребует меньше тепла, чем синяя, потому что красная комната воспринимается как более теплая, чем синяя. Однако исследования показывают, что, хотя восприятие теплых и холодных цветов влияет на субъективную оценку людьми внутреннего пространства, оно, похоже, не влияет на фактический тепловой комфорт жильцов. Поэтому цвет интерьера оказывает большее психологическое, чем физиологическое воздействие на жильцов в условиях термального комфорта.

Задачи:

1. Анализ литературных источников;
2. Изучить влияние цвета и света на человека;
3. Разработать и внедрить авторскую модель цвета, и сделать выводы;

Следует отметить, что при этом, применялись следующие методы:

- Констатирующий;
- Преобразующий;
- Контрольный.

Теоретическая и практическая значимость данного исследования состоит в том, что его результаты могут быть использованы при разработке лекционных курсов по психологии и дизайна, в практике дальнейшего изучения влияния цветовой гаммы на человека, а также на практических занятиях по психологии и дизайна интерьера.

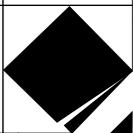
### **Выводы.**

Мы воспринимаем цвет как фундаментальное качество зрительного восприятия. Основываясь на общем впечатлении, глаза получают информацию об эстетике, материальной характеристике и полезности конкретного объекта. С тех пор как подбор цвета сам по себе оказывает большое влияние на то, как человек воспринимает внутреннюю среду, это способствует психологическому и физическому

му благополучию людей, находящихся в том или ином помещении. Поэтому дизайнеры несут ответственность за создание гармонии между возможным цветом и предполагаемой функцией объекта в определенном пространстве.

#### **Список использованных источников**

1. Абишева, С. И. Цветоведение / С. И. Абишева. – П.: ПГУ, 2009. – 116 с.
2. Базыма, Б. А. / Психология цвета. Теория и практика / Б. А. Базыма. – СПб.: Речь, 2007. – 204 с.
3. Базыма, Б. А. Цвет и психика. Монография / Б.А. Базыма. – Харьков.: Харьков, 2001. – 100 с.
4. Браэм, Г. Психология цвета / Г. Браэм. – М.: АСТ, Астрель, 2009. – 158 с.
5. Васильева, Э. В. Жизнь о цвете. Учебное пособие / Э. В. Васильева, О. Г. Курмышева. – О.: Омск, 2011. – 129 с.



УДК 7.012:659.153:004.9

Саприкина П. А., Трошкина Ю.Ю.

## **ДИСТАНЦИОННЫЙ ФОРМАТ ВЫСТАВОЧНОЙ ПРОЕКТНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ СТУДЕНТОВ СПЕЦИАЛЬНОСТИ «ДИЗАЙН»**

**Введение.** Выставочная проектная деятельность является неременным спутником студентов специальности «Дизайн». От начала обучения и до выпуска, вне зависимости от образовательного уровня, студенты дизайнеры участвуют в различных выставках и конкурсах со своими творческими работами и учебными проектами. Зачастую, работы студентов выставляются в сотрудничающих с учебным учреждением, организациях, таких как выставочные центры.

Такая деятельность позволяет повышать у студентов профессиональный уровень владения материалами и техниками, производить критическую оценку проделанной работы, приобретать организационные навыки, прививать последовательность, пунктуальность и аккуратность в работе, умение представлять проект публике в лучшем виде.

**Основная часть.** Хотя выставки в галереях, музеях и выставочных центрах всегда остаются в приоритете как одна из основных категорий творческой деятельности студентов дизайнеров, не всегда она может сопровождаться должным количеством внимания со стороны студента. Проекты, представляющиеся на выставке должны соответствовать ряду требований для того, чтобы заслужить место в зале. Помимо качества работы, важную роль играет и оформление. Так, работа должна быть оформлена паспарту и помещена на планшет, под стекло или в раму, в зависимости от материала исполнения. Но в отличие от выставок и конкурсов, проходящих «в живую» выставочная деятельность «online» в виртуальном интернет-пространстве, не всегда требует столько внимания к деталям оформления. А также решает множество вопросов с доставкой работы в целости и сохранности в выставочный центр.

Традиционно, дистанционная выставочная деятельность для студентов специальности «Дизайн» является своего рода синтезом. Так на сайт выставки или конкурса подается заявка и работа в высоком разрешении, затем проект размещается на сайте или в социальных сетях и проводится этап интернет-голосования. После первого или более этапов голосования лучшие работы печатают и выставляют в выставочном центре, галерее или музее на обозрение публики, так интернет-выставка переходит в состояние классической. Оплата печати проекта ложится на организаторов, иногда стоимость покрывается взносом за участие.

Ярким примером дистанционной выставочной деятельности может послужить «Московская международная биеннале графического дизайна Золотая пчела». Это международный выставочный конкурсный проект графического дизайна проходящий каждые два года. На конкурс представляются работы в различных номинациях от плаката до фотографии и видеороликов. Он проходит в два этапа, сначала проводится отбор среди всех работ, представляемых на конкурс, по отдельности в каждой номинации, затем лучшие работы печатают и размещают в Государственной Третьяковской галерее на вернисаж. Имена авторов прошедших второй этап отбора конкурса размещаются на сайте, а победителям предоставляется сертификат участника, который присылают на электронную почту [1].

Художественные и дизайнерские выставки и конкурсы широко распространены в интернете. Любой желающий может ознакомиться с правилами участия, подать заявку и работу на конкурс, вне зависимости от уровня мастерства или профессионального образования. Одним из главных достоинств интернет-выставок является возможность участия на международном уровне. При должном владении иностранными языками или наличии переводчика, можно принять участие во множестве творческих конкурсов в любой точке мира. Также преимуществом является разнообразие направленности и специфики, уровню профессионального мастерства, а также степени проработанности проекта. Существует множество выставок и конкурсов различных по уровню качественной составляющей работы нацеленных на креативность идеи и быстроту исполнения. В таких конкурсах или выставках главным является посыл работы, ее содержание, а оформление отодвигается на второй план. Также существуют интернет-выставки, нацеленные на саморазвитие человека, его профессиональных навыков в новом ключе, с помощью незнакомых для него ранее способов. Ярким примером этого служит «челлендж».

Челлендж (*от англ. – challenge – сложная задача, вызов*) распространенное понятие среди молодежи, подразумевающее под собой выполнение какого-либо задания, являющегося ответом на брошенный вызов. Понятие челлендж вмещает в себе множество видов деятельности, от бессмысленного дурачества в компании друзей, до трудных технических задач, имеющих сложные решения и требующих использования профессиональных навыков от того, кто решился принять вызов. Примером такого челленджа в творческой деятельности является «Inktober».

Inktober (*от англ. слов ink – чернила и October – октябрь*) — это ежегодный творческий челлендж, созданный иллюстратором и художником комиксов Джейком Паркером в 2009 году. Согласно его задумке, художники и просто творческие люди ежегодно в течение всего октября каждый день подряд, посвящают время рисованию от руки. Особенностью этого челленджа также является материал исполнения – чернила, однако это не является строгим ограничением, а скорее данью традиции. Помимо классических чернил можно использовать тушь, жидкие краски, или художественные маркеры. Итогом месяца должна стать серия из тридцати одного рисунка, которую можно опубликовать в социальных сетях с соот-

ветствующим хештегом для легкого поиска в сети [2].

Созданию этого челленджа способствовало желание Джека Паркера побороть свою лень. С помощью такого простого решения как рисовать понемногу каждый день, можно добиться новых результатов. Даже при небольшом количестве выполняемых действий за определенное время, с помощью набросков и быстрых зарисовок, можно научиться четче представлять мысленные образы и переносить их на бумагу, развить творческое мышление, ускорить процесс рисования, улучшить профессиональные навыки. В зависимости от цели и задач, поставленных человеком перед собой, челлендж может помочь с их решением.

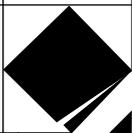
Сейчас существует множество известных художественных и творческих челленджей таких как «Inktober», участие в которых принимают люди со всего мира. У каждого челленджа имеется своя цель, критерии оценки и правила участия. Уникальность такого участия состоит в том, что оно не перегружает человека сложностями и ответственностью, каждый волен выбирать, когда остановиться. Что приходится весьма кстати, так как студенты должны в первую очередь, сосредоточиться на учебе. Также существуют челленджи не требующие выполнения сложных, долгосрочных, трудновыполнимых работ, что позволяет попробовать что-то новое, не прилагая титанических усилий для участия.

### **Выводы.**

Выставочная проектная деятельность в дистанционном формате помогает применять разнообразные творческие направления, техники, материалы, выбирать новые темы для работ, участвовать в любом конкурсе или выставке мира, в комфортных домашних условиях, в буквальном смысле «не выходя из дома».

### **Список использованных источников**

1. Московская международная биеннале графического дизайна «Золотая пчела». [Электронный ресурс] / официальный сайт выставочного проекта – Режим доступа: <http://www.goldenbee.org>
2. Инктобер. [Электронный ресурс] / информационный образовательный ресурс – Режим доступа: <https://kfund-media.com/ru/chernylnyj-oktyabr-chto-takoe-inktober-y-pochemu-sotssety-zapolonyly-gysunky/>



УДК 727.62(477.62)

Саприкина П. А., Никулин К.А.

## **ВЛИЯНИЕ ДИЗАЙНА НА ОКРУЖАЮЩУЮ СРЕДУ НА ПРИМЕРЕ ДОКУЧАЕВСКОГО ЗООЛОГИЧЕСКОГО САДА**

***Актуальность.*** Тема преобразования окружающей среды является естественным процессом сосуществования человека и природы. Общество не может существовать без природной среды. Человек является частью природы и как живое существо, своей элементарной жизнедеятельностью оказывает важное воздействие на природную среду. Поддержание природы в пригодном для жизни состоянии возможно только при правильно выбранной стратегии социальной и хозяйственной деятельности людей.

В этом отношении уникальные возможности зоопарков остаются недооцененными научной и культурной общественностью. Ведь нельзя назвать другого учреждения, на базе которого возможно проведение, в комплексе, природоохранной, научной и образовательной работы. Зоопарки давно стали неотъемлемой частью жизни цивилизованных стран. Так же эти учреждения пользуются огромной популярностью среди населения.

***Цель исследования.*** Целью данной статьи является рассмотрение влияния человека на окружающую среду посредством преобразования окружающей среды на примере Докучаевского зоологического сада. Выявление развития идей в масштабные проекты с неординарным решением, ставшими значимыми элементами жизни людей.

***Анализ последних исследований и публикаций.*** История Докучаевского зоологического сада началась в 2001 году с решения руководства Докучаевского флюсо-доломитного комбината об организации на территории разрушенного пионерского лагеря зоны отдыха с музеем под открытым небом и зооуголком.

На расчищенной зеленой зоне в 8 га появился уголок для отдыха на котором возобновила свою деятельность “Оранжерея”, из руин детского бассейна появилось “Лебединое озеро”, на месте фонтана возник “Орлятник”, а бывшая столовая превратилась в “Террариум”.

Запущенный парк превратился в зеленую зону, благодаря тому, что кроме расчистки старой части парка, были высажены десятки молодых деревьев и кустов, были проложены дорожки и тропинки. Что стало основой для размещения скульптур, цветочных и каменных композиций на территории парка.

Зооуголок, который начался с пары павлинов и пополнялся лишь подаренными экземплярами, сейчас насчитывает более сотни видов. Зооу-

голок посещают не только местные жители, но и посетители из других городов и регионов.

Для функционирования такой структуры как зоопарк необходимо учитывать множество факторов, влияющих как на жизнь его подопечных, так и на посетителей. Дизайн окружающей среды – является одним из таких факторов.

Для разработки проекта организации данной парковой зоны необходима работа огромного количества людей и специалистов разной направленности от инженеров и строителей, до орнитологов и зоологов. Но именно дизайнер совмещает знания и опыт этих специалистов и разрабатывает проект, который учитывает все нюансы и тонкости работы зоологического сада.

В зоопарке содержится множество видов зверей и птиц, каждый из которых требует индивидуального ухода и места содержания. Посетителям же требуется удобный подход к их вольерам, а также обзор. Задача дизайнера учесть всё это и предоставить практичный и эстетически привлекательный вариант решения, отвечающий всем запросам и требованиям.

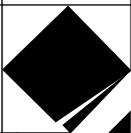
**Результаты исследования.** На примере Докучаевского зоологического сада было выявлено, что преобразование окружающей среды человеком, влияет не только на данную область, но и на *отношение людей к ней*.

### **Выводы.**

Докучаевский зоологический сад – это пример того как из идеи создать небольшой уголок отдыха на территории заброшенного пионерского лагеря, выросла одна из главных достопримечательностей города. Благодаря работе дизайнера преобразовывается окружающая человека среда, а также его отношение к ней, там, где ранее находились руины сейчас находится важный культурный центр.

### **Список использованных источников**

- 1 Проблемы взаимоотношения общества и окружающей среды. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://research-journal.org/agriculture/problemu-vzaimootnosheniya-obshhestva-i-prirodnoj-sredy/>
- 2 . Докучаевский зоопарк. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://zabytki.in.ua/ru/151/dokuchaevskii-zoougolok>
- 3 . Зоопарки. А.Ф. Цеханская / Д.Г. Стрелков. [Электронный ресурс]. Режим доступа: [http://zoo.kharkov.ua/sites/default/files/files/2014/02/2008\\_zoo\\_0.pdf](http://zoo.kharkov.ua/sites/default/files/files/2014/02/2008_zoo_0.pdf)



УДК 7.012:659.153–047.27  
Саприкина П. А., Трошкин А.В.

## **ВЫРАЖЕНИЕ РЕГИОНАЛЬНОЙ ИДЕНТИФИКАЦИИ ЧЕРЕЗ ВЫСТАВОЧНЫЕ ПРОЕКТЫ**

*Актуальность.* Данная тема никогда не теряет своей актуальности, так как человек стремится само идентифицироваться как часть социума. Региональная идентификация подразумевает выработку и закрепление определенных социальных представлений — образов социально-культурной принадлежности к локализованному социальному пространству. [1]

Выставочные проекты дают возможность само идентифицироваться не только их авторам, но и региону которому они принадлежат. Выставки объединяются общей тематикой, зачастую основанной на социальных, культурных и ментальных традициях определенного региона.

*Цель исследования.* Целью данной статьи является рассмотрение региональной идентификации как формы коллективных идей, выраженных в визуальных образах, с помощью выставочной деятельности, имеющей образовательный и творческий характер.

*Анализ последних исследований и публикаций.* Выставочная деятельность – это главный инструмент, обеспечивающий продвижение идеи, которая обрела форму. На выставке представляются работы и проекты, несущие в себе смысловую нагрузку независимо от того является ли конечная цель практическим применением проекта или презентацией визуального образа индивидуальной точки зрения на ту или иную тему. [2]

Особенности экспозиционной работы включают в себя осуществление множества задач и целей, которые требуют внимания не только от автора проекта, но и от работников выставочного центра.

Выставочное мероприятие является одним из эффективных способов демонстрации и развития новых разработок и достижений в промышленной, социальной, научной, экономической и культурной сфере регионов и стран.

Проведение выставки «Архитектура и дизайн Донбасса» в лекционном зале ХВЦ «АртДонбасс». В экспозицию вошли проекты, макеты и живописные работы будущих архитекторов, студентов факультета «Архитектурного проектирования и дизайна архитектурной среды» Донбасской национальной академии строительства и архитектуры. [3]

Среди работ присутствуют проект по восстановлению аэропорта, проект детской площадки «Легучий голландец», проект спортивного развлекательного комплекса на терриконе в Макеевке и многофункционального

тематического развлекательного комплекса.

Данный проект открывает новые возможности для будущих архитекторов. Все участники проекта представили на выставке свое видение тех или иных объектов, которые могут перерасти в реальный проект решения городской среды. Каждый проект уникален, и имеет свои особенности, в том числе привязку к конкретной территории и ландшафту, который характерен региону.

Проведение образовательного выставочного проекта «Артсинектика» подготовленного кафедрой дизайна и арт-менеджмента ДонНУ в ХВЦ «Арт-Донбасс». В экспозицию выставки вошли проекты, макеты и живописные работы студентов дизайнеров.

В проекте принимала участие вся кафедра дизайна и арт-менеджмента, что в свою очередь, дало возможность представить множество вариаций одной темы. Студенты представили коллективные работы, которые можно рассматривать как одно целое и по отдельности.

Проведение образовательного выставочного проекта «За гранью второго измерения» подготовленного кафедрой дизайна и арт-менеджмента ДонНУ в ХВЦ «Арт-Донбасс».

Данный проект является традиционным событием в «АртДонбассе». Невообразимые плоскостные решения, переливы граней и игра рельефа завораживая, заставляет посмотреть на мир через другую призму. Авторы разрушают целостность поверхности двумерной изобразительной плоскости, тем самым еще более обогащают конструктивную и художественную палитру, а также получают широкую возможность поиска неожиданных дизайнерских решений. [3]

**Результаты исследования.** На примере нескольких выставочных проектов было выявлено, что выставочная деятельность способствует развитию социальных, культурных и ментальных традиций социума региона, а также способствует объединению различных интерпретаций одной идеи или темы.

### **Выводы.**

Выставочная деятельность выражает региональную идентификацию региона с помощью визуальных образов, создаваемых художниками, дизайнерами, скульпторами и архитекторами. Так же она способствует развитию новых тенденций, стилей, технологий и способов проектирования и создания характерных черт, присущих конкретному региону.

### **Список использованных источников**

1. Региональная идентификация: основные подходы. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://lektsii.com/1-68190.html>
2. Актуальность выставочной деятельности. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://www.expocentr.ru/ru/articles-of-exhibitions/aktualnost-vystavochnoj-deyatelnosti/>
3. Арт Донбасс. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://artdonbass.ru>



УДК 7.012:37.09

Саприкина П. А., Гринько В. В.

## **ОРГАНИЗАЦИЯ УЧЕБНОГО ПРОСТРАНСТВА В СПЕЦИАЛЬНОСТИ ДИЗАЙН**

**Актуальность.** Образовательный процесс как целенаправленная деятельность по воспитанию, обучению и развитию личности человека подвергается влиянию множества факторов. В числе таких – квалифицированность и компетентность работников образования, комплексный характер системы учебного процесса, а также организация учебного пространства.

Всестороннее развитие личности подразумевает наличие места или территории где человек может усвоить новые знания и развить свои навыки. Классная комната, спортзал или студия должны иметь оборудование, соответствующее нуждам и потребностям соответственно проводимой дисциплины.

**Цель исследования.** Целью данной статьи является рассмотрение проблем организации учебного пространства в специальности дизайн посредством многолетнего наблюдения последнего в учебных заведениях среднего профессионального и высшего образования.

**Анализ последних исследований и публикаций.** Учебный кабинет – это учебное помещение, оснащенное наглядными пособиями, необходимым учебным оборудованием, мебелью и техническими средствами обучения.

Правильно организованное учебное пространство создаёт не только комфортную среду, но и повышает трудоспособность и создаёт благоприятную атмосферу для творческого мышления и повышает настроение в целом, что не маловажно. [1]

Учебное пространство имеет множество проблем своей организации, в особенности для творческих специальностей.

Рассмотрим основные требования к рабочей среде дизайнера:

Помещение должно быть достаточно просторным, чтобы уместить в себе не только постановку и студентов, но и мольберты, столы, стулья и прочее. В интерьере необходимо придерживаться светлых нейтральных цветов, не раздражающих и не отвлекающих внимание. Необходимо хорошее освещение как естественное, так и искусственное. Последнее должно быть общим рассеянным для помещения и направленным для постановок.

Студия должна быть проветриваема (*в идеале иметь вытяжку, чтобы избавиться от запаха краски и разбавителей*). Так же важны влажность и температура, в полуподвальных помещениях нередко появляется сырость, неблагоприятно влияющая на здоровье и настроение учащихся.

В летнее время помещение не должно перегреваться под палящим солнцем, а зимой не охлаждаться ниже приемлемой температуры.

Работа с краской и марками графическими материалами требует наличия раковины с проточной водой для мытья рук, кистей и набора воды для работы. Художественная деятельность требует наличия мольбертов или специальных столов для рисования. Также необходимым элементом можно назвать стол для резки бумаги. Напрямую прослеживается прогрессия в количестве испорченных столов и линолеума, в зависимости от его наличия.

Долговременный творческий процесс требует места для хранения незавершенных работ студентов. Учитывая масштабность некоторых проектов требуется отдельное складское помещение для их временного размещения.

Учебное заведение должно иметь методический фонд, для хранения лучших работ, выбранных для учебной наглядности. Последняя может размещаться в аудиториях или коридорах учебного заведения в качестве выставки и постоянно доступного наглядного материала. Не менее важным является реквизитный фонд, в котором находятся материалы для составления постановок – драпировки, розетки, посуда, одежда для природы и прочее.

Изучение строения и обучение моделированию человеческого тела на плоскости требует наличия живого человека в качестве наглядного материала, то есть природы, а изображение пейзажа на картине – требует оно в реальности. Таким образом учебное заведение должно обеспечивать наличие природы для постановок и организованные выходы или выезды учащихся на пленэры.

Такие предметы как компьютерные технологии, трехмерное моделирование и анимация не могут существовать без соответствующего компьютерного оборудования. Обучение данным дисциплинам осуществляется с помощью специализированных программ, новые модифицированные версии которых выходят ежегодно. Что может препятствовать обучению с помощью новейших технологий, так как компьютерное оснащение не всегда может соответствовать завышенным требованиям современности.

Кроме пространства, предназначенного непосредственно для учебы необходимы зоны отдыха и внеклассной работы. Для этих целей в здании и прилегающей территории учебного заведения размещаются лавочки или диванчики, со столами. Это способствует разделению учебного времени и снятию напряженности за счет отвлечения от монотонной работы.

**Результаты исследования.** Благодаря наблюдению были выявлены проблемы организации учебного пространства в специальности дизайн на примере учебных заведений среднего профессионального и высшего образования.

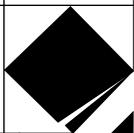
## **Выводы.**

Организация учебного пространства требует учета множества факторов, которые напрямую влияют на качество образования как в доступности наглядных примеров и оборудования для работы, так и в создании благоприятной рабочей атмосферы. В зависимости от наличия или отсутствия необходимых для работы

элементов происходит развитие или деградация в обучении.

#### **Список использованных источников**

1. Организации учебного пространства для студентов. Учебный кабинет архитектуры и дизайна. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://scienceforum.ru/2016/article/2016023094>



УДК 74:655.3.066.24

Тюркеджи Е.В., Трошкин А.В.

## **ПЛАКАТНАЯ ГРАФИКА КАК ХУДОЖЕСТВЕННОЕ ЯВЛЕНИЕ**

В статье рассматриваются аспекты развития плакатной графики как вида искусства. Выявляются особенности и подходы к созданию плакатов и их значимость в мировом и советском искусстве. Раскрываются особенности развития плакатной графики на современном этапе.

**Ключевые понятия:** плакат, графика, агитация.

Постановка проблемы: Важнейшей особенностью современного мира являются системные изменения коммуникационного пространства. Одним из коммуникационных средств воздействия на эмоциональное состояние человека, мотивы его деятельности, поступки и формирование новых социальных норм и ценностей является социальная реклама, ставшая одним из влиятельных факторов общественной коммуникации.

Социальная реклама является важнейшей составляющей культуры всего мира. По сути, цель социальной рекламы – изменить отношение публики к какой-либо проблеме, привлечь внимание людей к конкретным социальным проблемам или сообщить о социальных инициативах властей, а в долгосрочной перспективе – выработать новые социальные ценности. В течение почти полутора столетий эти задачи решала плакатная графика.

**Актуальность работы** – в том, плакатная графика имела большое влияние на культуру прошлого столетия и была распространена повсюду. Сейчас плакат остался по-прежнему популярным, но изменил свое назначение и цели. Следовательно, изучение феномена плакатной графики будет способствовать углублению знаний о художественной культуре XX –начала XXI века.

**Цель статьи:** раскрыть художественно-эстетическую природу плаката, определить роль и особенности плакатной графики в изобразительном искусстве, дизайне и социальной коммуникации; исследовать трансформацию плакатной графики в начале XXI века.

### **Изложение основного материала**

Плакат - (нем. *Plakat* от фр. *Placard* — объявление, афиша, от *plaque* — налепить, приклеивать), или постер (англ. *Poster* — плакат) — разновидность прикладной печатной графики, наборно-шрифтовое или художественно-иллюстративное листовое крупноформатное тиражное печатное издание, заключающее в наглядно-емком виде информацию рекламного, агитационно-пропагандистского, инструктивно-методического, учебно-

го и иного характера. Листовой плакат представляет собой бросающееся в глаза изображение и яркий заголовок или призыв к действию. В современном дизайне плакат — это объединённое в отчётливую визуальную форму сообщение, предназначенное для призыва к определенному действию. Такая форма показывает уровень графического дизайнера и повествует о предмете коммуникации.

Неудивительно, что в традиционной искусствоведческой систематизации изобразительного искусства по жанрам плакат твердо занимает зависимое место в сравнении с живописью. Исключением служат некоторые плакатные шедевры, к созданию которых причастны крупные художники. По всей вероятности, это связано с устоявшимся представлением о духовно-эстетической функции искусства. Плакат, как правило, не связан с духовностью, и прагматическое в нем оценивается больше по эстетической стороне, то есть он, в отличие от остальных видов изобразительного искусства, рационален и рассудочен. Исходя из принципа большего подобия, плакат обыкновенно или относят к разновидности графики, или совершенно не указывается его видовой принадлежность [3].

Советский политический плакат был объектом изучения для советского искусствознания на протяжении всего времени существования феномена. Как самостоятельное произведение искусства плакат исследован хорошо. В советские годы издавались много монографий-альбомов о творчестве некоторых больших художников-плакатистов (*к примеру, серия альбомов «Мастера советского плаката»*). Одна из более прославленных и содержательных монографий работа Б. С. Бутник-Сиверского [1]. Эта книга является частым источником для других авторов, пишущих о плакате. Советские искусствоведы утвердили формулу описания и критерий оценивания плакатных творений: «идейно-художественное качество». В раннее постсоветское время подход к определению качества плакатного произведения видоизменился. Степень качества плакатного произведения устанавливается с помощью формальных критериев. Советский плакат сейчас обретает признание как документ минувшей эпохи. По мнению исследователей, плакат является частью глобального идеологического проекта по «рекламированию утопии».

Плакат является одним из самых новых видов искусства. Как разновидность графики, окончательно сложился в конце XIX в. Первооткрывателем этого течения считают французского графика и театрального художника Жюль Шере (1836–1932). В 1866 году он создал собственное литографическое издательство и начал выпускать концертные и театральные афиши. Появившаяся возможность печатать текст и изображения, хоть и небольшим тиражом, повлияла на становление плаката.

Начало плаката можно заметить в так называемых «летучих листках», гравюрах времен Реформации и крестьянских войн в Германии XVI в. и в политических французских афишах XVIII в.

В 1897 г. в Петербурге под покровительством «Общества поощрения художеств» открылась Международная выставка афиш. Это было первое общественное представление нового жанра публике. Эта выставка имела большое воздей-

стве на становление плакатного искусства; собрали 700 произведений из 12 стран: 200 работ представила Франция, 100 – США, 100- Германия [4].

Подлинное рождение советского социально-политического плаката начинается в периоды Октябрьской революции и Гражданской войны, а затем восстановления народного хозяйства. Во многом наследуя российской цивилизации, советская культура является масштабным опытом культурного проектирования. Советская культура – локально-специфичный ответ на вызовы, предъявляемые массовым обществом. Поэтому категория массовости является принципиальной при изучении плакатного искусства.

В. Полонский в 1925 году говорил, что «коммунистическая революция» победила не штыками, а печатным станком» [5, с. 14]. Захват «печатного станка» был произведен большевиками в форме конфискации имущества типографии и запрета на публикацию не только оппозиционных газет, но и аполитичной лубочной продукции. Данная монополизация печатных медиа была наравне со знаковой необходимостью «захватить почту, телефон, телеграф». Плакатное искусство исконно рассматривалось новой властью вместе с прессой, радио и кино, благодаря личным возможностям осуществления контроля, массового распространения, охвата широкой аудитории. Период гражданской войны характеризовался повсеместным распространением, даже засильем плакатной продукции. Художественный критик Б. Земенков писал в журнале «Советское искусство» в 1925 году: «Я думаю, что у каждого в памяти улицы Москвы и провинции, агитпункты железнодорожных станций, набитые армейцами и спекулянтами, клубы и театры, заборы – сплошь залепленные плакатами. ... Плакатной лихорадкой был охвачен весь РСФСР» [6, с. 67].

В 1917 г. пришедших к власти большевиков поддерживали в основном художники авангарда во главе с В. Маяковским, основавшим вместе с М. Черемных знаменитые Окна РОСТА (*Российское телеграфное агентство*) [4, с.80]. Владимира Маяковского по праву можно назвать первым «копирайтером». Он автор немалого количества коммерческих и социальных, рекламных и политических плакатов. Трудясь в «Окнах РОСТА» в плакатном отделе, он видел основную задачу в том, чтобы наглядно и остроумно высмеять врагов и поддержать советскую власть. Плакатам Маяковского присущи схематизм и символизм, который тесно сливался с его стихами. Первые плакаты известного поэта рисовались вручную, а затем уже создавались с помощью трафаретов.

В дальнейшем плакат сыграл значительную роль в мобилизации советского народа на социалистическое строительство, в битве с внешними противниками Советского государства.

Значительную лепту в дело мобилизации народа на войну с врагом внесли плакаты советских художников времен Великой Отечественной войны. Собственно, в такое эпохальное время, когда необходимо было объединить все силы под знаменем общей идеи, смысл плаката трудно переоценить. Четкий лозунг, воплощенный в пылкий художественный образ, порождал такие насыщенные чувства, как ненависть и любовь, гордость и презрение. Плакаты поддерживали

людей, помогали преодолевать лишения и голод, физические и душевные муки, защищать Родину, идти к Победе.

Советский плакат по содержанию и назначению можно разделить на следующие виды:

- Политический плакат.

Самый прославленный художник-плакатист - Дмитрий Стахивич Орлов, работающий под псевдонимом Дмитрий Моор. Его знаменитый плакат «Ты записался добровольцем?» классический пример идейно-художественной мысли. В лице красноармейца олицетворен пролетариат, завод является символом труда, поднятого революцией, а чёрный дым за ним — опасность. В плакате отчетливо выражен политический пыл, решительность, воля и выразительность. Потом Д. Моор воспроизведет плакат с новым лозунгом «Ты чем помог фронту?», но плакат останется практически незамеченным. Перед художниками-плакатистами встаёт важная задача поиска свежих идей и тем.

Иронические плакаты часто рисовал творческий коллектив советских художников-графиков и живописцев – Кукрыниксы. Это объединение трёх художников — Михаила Куприянова, Порфирия Крылова и Николая Соколова. Известный плакат «Беспощадно разгромим и уничтожим врага!» броско отражает противостояние героя-солдата и шаржированного Гитлера.

Лицо женщины, нарисованной на знаменитом агитационном плакате периода Великой Отечественной войны «Родина-мать зовёт!», знакомо всем. Основной задачей художника Ираклия Тоидзе было создание обобщенного образа женщины-матери, в которой каждый солдат мог бы усмотреть свою маму. Этот плакат вызвал резонанс в свое время, несмотря на строгость взгляда изображённой на плакате женщины, все же он вызывал теплые чувства у зрителя.

- Просветительский плакат

Это плакаты, пропагандирующие здоровый образ жизни без вредных привычек, спорт, следование правилам безопасности, культурное просвещение и преодоление безграмотности, успеваемость в учёбе, высокое качество или совершенствование служебных обязанностей. Просветительский плакат в СССР стал ответвлением от политического, поскольку был отражением политики КПСС в отношении тех или иных социальных проблем.

С первых лет советской власти было создано большое количество плакатов, направленных на борьбу с пагубными привычками. На тему борьбы с алкоголизмом напечатано множество листов, более известные: «Нет!» В. Говоркова (1950), «А ещё говорят, что мы свиньи...» А. Мосина (1958). Максимальный расцвет антиалкогольных плакатов пришёлся на годы Перестройки, при введении сухого закона и антиалкогольной кампании.

С началом гражданской войны возникло обилие плакатов, посвящённых преодолению безграмотности, пропаганде чтения, плакаты, призывающие бывать в библиотеках. Издавалось огромное количество плакатов по технике безопасности на производстве (*заводах, фабриках шахтах и т. н.*).

- Рекламный плакат

В СССР в большом количестве был налажен выпуск разнообразных рекламных плакатов. Это были торгово-рекламные плакаты, рекламирующие продукцию и услуги. Особенное место в ряду советских рекламных плакатов занимают зрелищно-рекламные плакаты, рекламирующие культурно-развлекательные мероприятия: театральные спектакли, кино (*фильмы и кинофестивали*), цирковые представления, оперы, балет, оперетты, концерты, гастроли, фестивали, смотры художественной самодеятельности, выставки и другие развлекательные зрелища. Самыми массовыми по тиражам и охвату рекламируемой зрелищной продукции были плакаты к фильмам, то есть киноплакаты. С начала 1920-х годов при киностудиях, а затем в специализированных издательствах по выпуску кинорекламы был налажен массовый выпуск киноплакатов.

Советский плакат — это подлинный дух времени, мышление и жизненные взгляды всей страны, заключенные в визуальном образе. Это наглядное воссоздание жизни XX века. Его массовость, доступность зрителям, лаконизм, красочность, простота и выразительность определили место в жизни советского народа. Плакат окружал советского гражданина повсюду, тем самым повлияв на его мировоззрение. Плакат был больше, чем современная реклама. Плакаты наглядно изображали, чем жил народ той эпохи: кого прославлял, с кем противоборствовал и как усмирял врага, как показывал успехи и богатства Родины, как рекламировал товары собственного производства, пропагандировал здоровый образ жизни, устанавливал рамки поведения на работе и вне её, демонстрировал идеалы, как отзывался на все события в мире. Советский плакат был идейным вдохновителем и моральным ориентиром целой страны.

По несколько иной траектории развивалась плакатная графика в Западной Европе и США. Западноевропейские художники в конце XIX в. создали непревзойденные шедевры плакатной графики. Главная роль в формировании плаката в конце XIX – начала XX в. принадлежит Франции. В конце XIX в. плакат преимущественно имел рекламно-индустриальный характер и связь с постоянно конкурирующими капиталистическими предприятиями.

В 1838 году парижанин Годфруа Энгельман изобретает метод хромолитографии. Особенность данного метода в том, что изображение состоит из многих цветов и разбирается на отдельные составляющие цвета. Далее изготавливают литографические формы для каждого цвета, и они поочередно пропечатываются на одном листе. Метод наслоения цвета создает необходимую гамму. Сейчас идут споры о первоочередности открытия этого метода Энгельманом, так как подлинно известно, что русский художник Корнилий Яковлевич Тромонин в 1832 г. при помощи этой технологии напечатал иллюстрированную книгу о князе Святославе тиражом 600 экземпляров. Ему же принадлежат издания первых альбомов с репродукциями произведений в цвете. Для достижения цветного изображения Тромонин делал на одном листе до 12 оттисков, в зависимости от сложности колорита.

С изобретением метода фотохромолитографии бароном фон Рансонетом в 1865 г. технологический процесс производства стал проще. В основе лежало

фотоизображение, которое позволяло получать почти любые цвета за счет трех красок - синей, красной и жёлтой. Сперва качество таких работ было низким, но к концу XIX века типографы разных стран освоили метод. Производство стало дешевле, а репродукции стали печатать более широким тиражом. Такие изменения отразились на качестве продукции, теперь не только плакаты, упаковка и прочая полиграфия стала лучше, но и обычная коммерческая реклама вышла на новый изобразительный уровень.

Конкретных принципов создания эффективного плаката не было длительное время, пока в 1866 году известный французский художник Жюль Шере не выделил основные правила изготовления рекламного плаката: яркость изображения и лаконизм текста. Такой принцип подачи информации сразу привлекает внимание.

Интенсивное развитие плакатного искусства приходится на вторую половину XIX века. Общественности стали известны такие художники, как А. Тулуз-Лотрек, Т. Стейнлейн, Альфонс Муха и др. Их работы есть во многих частных коллекциях, и ради этих шедевров знаменитые музеи организуют специальные выставки. Афиши этих художников – классический образец композиционно-декоративного решения большой графической формы.

Произведения того времени сразу снискали одобрение критиков, и сформировали понимание культурной ценности плаката, что повлекло за собой популярное явление — «афишемания». Можно выделить некоторые характерные тенденции в понимании плакатного искусства.

Английский критик Чарльз Хайетт был свидетелем зарождения плаката и его дальнейшего расцвета, брал интервью у Жюля Шере, являлся издателем английского журнала «Плакат» и еще в 1895 г. издал сочинение «Иллюстрированные плакаты»[7]. Среди творцов авангарда - Жюля Шере, Эжена Грассе и Анри де Тулуз-Лотрека, - Шере является самым крупным и ярким художником. Его плакаты еще в те времена отражали принципы современного плаката: эффектность, лаконизм, акцент внимания на одной фигуре, быстрое восприятие текста и изображения. Приемником его был Анри дэ Тулуз-Лотрек и он был популярным художником. Для его работ характерны выразительные линии, декоративность фактур, наличие цветового пятна. Недостижимыми эталонами рекламного искусства стали его афиши парижских кабаре, созданные в 90-х годах XIX века.

Ар Нуво или Модерн – стиль в живописи, архитектуре, декоративно-прикладном искусстве, расцветший в Европе в конце XIX – начале XX веков. Название «модерн» окончательно утвердилось после Парижской выставки 1900 г., собственно эта выставка и вывела «le style moderne» на пик моды. Само название говорит о том, что это было кардинальное обновление эстетических идеалов и ценностей, художественных форм.

Основателем стиля модерн стал финский художник Аксель Галлен-Каллела. Формируется стиль с начала 1890-х годов, и в живописном искусстве нашёл своё классическое воплощение в работах чеха Альфонса Мухи, чьё триумфальное шествие по Европе началось в 1894 году. Афиша с Сарой Бернар сделала его попу-

лярным. Также он создал жанр рекламного календаря, который остается актуальным и сейчас. Муху по праву можно считать основателем модерна в живописи, декоративно-прикладном и оформительском искусстве, и технические приёмы, им разработанные для стиля, нашли широчайшее применение в творчестве других художников.

Во второй половине XIX века в Западной Европе возникает рекламный плакат. Для рекламного плаката важным становится конкретный рекламируемый объект. Одним из классиков жанра, ярко выразившим стилистические особенности плаката (*динамика композиции, метафоричность образа, условность цвета, обобщение форм*) является французский художник А. М. Кассандр. Основоположниками рекламного плаката стали художники Германии: А. Холовайн, Л. Бернахард, Ю. Клингер. Позже, рекламный плакат распространился в других странах.

К рекламным плакатам относятся плакаты:

- торговой рекламы (*продукты питания, одежда, мебель, бытовая техника, услуги*)
- издательской рекламы (*газеты, журналы, книги, альманахи подписные издания*)
- банковско-финансовой рекламы (*лотереи, вклады, займы, акции*)
- туристической рекламы (*города, курорты, достопримечательности различных регионов*)
- зрелищной рекламы (*кино, театр, балет, опера, эстрада, концерты, выставки, прочие развлекательные мероприятия*).

Отдельное место в ряду плакатов зрелищной рекламы занимают плакаты, рекламирующие фильмы. Их появлению способствует развитие кинематографа. Изначально основой киноплакатов служил определенный кадр из фильма. Позже в плакат добавилась образность, стремление показать психологию взаимоотношений главных героев, передать жанр, тематику, атмосферу фильма.

Первая Мировая война во многом повлияла на популярность плаката. Тогда пришло в движение множество народа, обнажились глубинные классовые, национальные и религиозные противоречия. Оказалось, что плакат, как никакое другое искусство, востребован в переломные моменты истории. В это время и появляется тот самый «шершавый язык плаката» и «кисть приравнивается к штыку».

Во время Первой мировой войны (1914—1918гг.) большое распространение получил агитационный плакат. Он использовался для агитации призыва в армию, подписку на военные займы, помощь раненым и т.п. Стилистика этой разновидности плаката оказала влияние на последующее развитие жанра. Представители, работавшие в этом жанре: А. Лит, (*Великобритания*), Ж. Февр (*Франция*). Для политического плаката 1920—1930-х гг. характерен революционный пафос. К представителям этого направления относятся такие художники, как Р. Беренъ, М. Биро, Б. Уиц.

С 1920—1930-х гг. плакат стал популярным средством пропаганды техники безопасности в промышленности и строительстве.

В отдельную тематическую разновидность плаката выделяется политический плакат, появившийся в начале XX века и получивший большое распространение в годы Первой мировой войны. Представители жанра - французский художник Т.Стейнлен, немецкие художники Ю. Стейнлен и К.Кольвиц.

Новая волна графического дизайна, возникнувшая в Швейцарии в начале 1970-х гг., интенсивно формировалась на протяжении двух десятилетий. В это время произошли коренные перемены в творческом сознании мастеров, был значительно обогащен их творческий инструментарий, расширены представления о новых технологиях и медиа-инструментах. Работы этого периода характерны «слоистой» образностью, эффектами коллажа, метафоричностью, а также ассимиляцией образов будничной массовой культуры. В последние десятилетия ощущается поиск новых более важных средств выражения. Такие художники, как К. Виндлин, М. Вудтли, Ж.-Б. Леви, А. Ленц, С. Скотт, Л. Сонноли, Н. Трокслер, Р. Шрайфогель.

Сегодня плакат - наиболее распространенный вид наружной рекламы, у которого есть неоспоримые преимущества. Плакат - недорогой вид полиграфии, однако отклик, который можно получить от него, намного превышает затраты на его изготовление. Именно поэтому яркий, привлекающий внимание дизайном и качеством полиграфии плакат еще долго сохранит свои ведущие позиции на рекламном рынке.

Плакаты сегодня получили очень широкое распространение, их можно увидеть в магазинах, аптеках, химчистках, развлекательных центрах, кинотеатрах, выставках и т.д. Красивый бумажный плакат обязательно обратит на себя внимание – он приятен визуально, и обязательно остается в памяти потребителя.

Одновременно с появлением Интернета, который становится более доступным, появляется и Интернет-реклама в виртуальной среде, без географических границ. И вслед за этим появление сетевой рекламы, которую обычно относят к 1994 г., когда пользователи Интернета увидели первый рекламный баннер. Значение слова баннер (*banner*) в переводе с английского обычно трактуется как заголовок, транспарант, а теперь и как часть Web-страницы, содержащая рекламу [11].

Функции Интернет-баннера соответствуют функциям плаката: рекламный баннер должен нести информацию, быть красивым и понятным. Различие между плакатом и баннером заключается в размере, материале и свойствах интерактивности, присущих баннеру. Отличие в размерах состоит в том, что традиционный плакат, используемый в основном в наружной рекламе, рассчитан на восприятие на предельной дистанции, обязательно тиражируется, плакатный лист является физическим носителем информации, в то время как баннер «состоит» из света экранных пикселей. В создании рекламной кампании эти отличия не имеют особого значения — часто один и тот же художественный образ мы видим и на плакате, и на баннере. Поэтому можно говорить о взаимодействии традиционных средств рекламы (*плакат*) и средств Интернет-рекламы (*баннер*).

В современном плакате шкала выразительных средств крайне велика:

- неординарные сочетания и точный отбор графических элементов
- игра с пространством и визуальный радикализм
- выражение актуального содержания с максимальным эффектом
- использование стереотипных графических знаков для передачи новых смыслов
- фотоизображения и визуальные символы в многоплановых сложных композициях
- декоративный рисунок в сочетании с векторной графикой
- оптические эффекты и авторский образный шрифт.

Иррациональность и экспрессивность визуальных образов, смысловое интонирование делают нынешние плакаты средством творческого самовыражения. Свобода художника не регламентируется никакими конвенциями смысла и формообразования. Оригинальность и креативность, проявляющиеся в современном плакатном искусстве, способствуют развитию графической культуры и расширению коммуникативных возможностей.

В XXI веке социальный плакат не теряет своей актуальности. В социальном плакате есть свойственные качества формирования целостности в передаче актуальной проблематики. Таким образом, искусство плаката — это некое зеркало, отражающее развитие общества.

Создание социального плаката начинается с образа. Формирование художественного образа в плакате начинается с выбора темы. Жанрово-тематическая специфика плаката неотделима от главного из составляющих его содержания — идеи. Затрагиваемая проблема — также один из главных элементов содержательного аспекта плаката, так как плакат в силу своей агитационной ориентированности достаточно категоричский. Далее следует выбор композиции, которая поможет максимально четко передать содержательную сторону плакатного образа и отразить затронутую проблему. Композиционный центр в плакате чаще всего один — это объяснено необходимостью быстрого и четкого считывания главной идеи плаката и максимально продуманного управления взглядом зрителя. [10]

Коммуникативный дизайн имеет преимущества в новом, технологическом веке, играя все более существенную роль в многокультурном сообществе людей. Коммуникационные агентства преимущественно отдают предпочтение новой форме рекламы, а традиционная плакатная форма под натиском Интернет-рекламы и динамичных телевизионных рекламных роликов видоизменяется — дизайнеры предпринимчиво ищут инновационные художественные приемы и решения.

В связи с социальной необходимостью в крупноформатных листовых изданиях и возникновению офсетной печати во второй половине XX в. плакат выпускается большими тиражами и становится одним из самых популярных видов графического искусства, организуют интернациональные конкурсы и выставки плакатов. Использование растровых изображений, векторной графики и электронных шрифтов расширяет возможности дизайнера в создании плаката как на этапе создания оригинального макета, так и на этапе подготовки оригинала к печати. Использование компьютерных технологий способствует увеличению количества

печатной рекламы на улицах больших городов, что поставило перед дизайнерскими-графиками новые проблемы.

На формирование современного плаката, на эволюцию его формы оказывают воздействие и другие факторы, ведущие к росту количества рекламных сообщений. В практике Web-дизайна этим термином обозначается функциональная зона страницы, действующая как гиперссылка для перехода на Web-сайт товаропроизводителя. Баннер – общераспространенное средство рекламы, графической и мультимедийной коммуникации в Интернете, по существу, это «экранный плакат», созданный по принципам плакатной формы, но только с помощью компьютерной графики и анимации, он активно привлекает внимание читателя Web-страницы.

Новые формы развития плаката обусловлены развитием современной коммуникации: сейчас плакат может взаимодействовать с видео и медиа объектами, интерактивными акциями. Модифицируясь через медиа носители, плакат изменяется, приобретает новую - интерактивную - форму.

Соединяя новые возможности графики, применяя фотографию, типографику, новейшие технологии, художники создают интерактивные плакаты.

Одна из тенденций развития современного плаката является технология дополненной реальности. Плакаты с технологией дополненной реальности применяются в афишах, журналах, книгах и пр. Человеку необходимо поднять телефон к плакату и с помощью нужной программы он может видеть дополнительные материалы в телефоне: плакат «оживает» и объекты в нем начинают двигаться. Используют эту технологию и в рекламе продуктов: на упаковках ставят не только QR-код, но и плакат с возможностью использования технологии дополненной реальности.

Появление баннерной интернет-рекламы – заметная веха в истории рекламы. Интернет постепенно становится одним из наиболее важных средств трансляции рекламной информации. Можно ли полагать, что интернет-баннер теперь составит настоящее соперничество традиционному плакату?

Сравнивая традиционный плакат и баннер, можно сделать вывод об их функциональном сходстве: они обязаны быть информативными, эстетически выразительными и ясными каждому. Разница между плакатом и баннером состоит в следующем: в размере, материале и свойствах интерактивности, характерном для баннера. Отличие в размерах заключается в том, что традиционный плакат как физический носитель информации рассчитан на восприятие с расстояния, обязательно тиражируется с использованием бумаги (*или другого близкого по свойствам материала*) и краски. Баннер, возникнувший в виртуальной среде Интернета, «состоит» из обилия пикселей монитора, его размер во многом меньше классического плаката. Но в создании рекламной кампании эти различия фактически не имеют значения, так как часто один и тот же визуальный образ применяется для реализации действенной коммуникации и на плакате, и на баннере. Красноречивый язык, свойственный для рекламного плаката, развиваемый на протяжении многих десятилетий, с успехом используют в баннерах – образ-

ность, броскость, остроты всегда привлекают внимание интернет-пользователей и побуждают к действию, нужному для перехода на сайт производителя товаров или услуг.

Дальше несколько слов о несомненных преимуществах баннера по сравнению с традиционным плакатом. Во-первых, это гибкость и оперативность, баннер можно изменить в любой момент в соответствии с потребностями: и для изменения содержания объявлений, и для исправления ошибок. Во-вторых, это свойства интерактивности, с помощью которого пользователи Интернета могут общаться напрямую с предприятиями-производителями. В-третьих, большая, по сравнению с традиционными графическими формами рекламы, выразительность баннера, в нем можно применить анимацию, текст, звук, цветные графические изображения, таблицы и трехмерное пространство. Такие формы могут передавать образную информацию в большем объеме, что разрешает зрителям глубже ощутить силу влияния рекламного сообщения. И наконец, неограниченность действия баннера во времени и пространстве, он действует все 24 часа в сутки для распространения по всему миру, в то время как действие традиционного плаката обычно ограничено только одним или несколькими регионами. Маркетинговые фирмы все большее предпочтение отдают новым формам рекламы, а традиционная форма плаката под натиском интернет-рекламы, претерпевает существенные изменения.

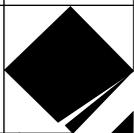
## **Вывод**

Со сменой эстетических запросов претерпевают изменения изобразительные и выразительные формы художественного образа. Изменение художественной лексики плаката часто влечет за собой снижение его эстетической ценности. Это хорошо видно на плакатах 1940-х - 1950-х гг., где преобладает натурализм в ущерб необходимому обобщению. Образ не столько конкретизируется, сколько распадается на отдельные части, к сожалению, этот процесс можно наблюдать и сейчас на примере рекламного плаката. Происходит разрушение структуры образа. Рекламный ролик становится плакатом, развернутым во времени и действии, а плакат превращается в кадр из рекламного ролика.

Нельзя говорить о полном упадке плакатного творчества, скорее плакат видоизменился, нежели чем полностью исчез как вид графики. Поменялось время, и плакат в привычном его понимании перестал быть необходим. Развитие современных технологий и интернета видоизменили плакат. В связи с этим решение стоящих перед дизайнерами задач осуществляется в нескольких направлениях: изменение привычной конфигурации бумажного носителя, использование более долговечных материалов, освоение новейших электронных технологий (*электронная бумага*) и связанных с этим новых выразительных средств. Плакат, в сочетании с другими информационными носителями включенный в инновационные рекламные кампании, остается важным средством графической коммуникации в рекламной сфере.

### **Список использованных источников**

1. Бутник-Сиверский, Б.С. Советский плакат эпохи Гражданской войны 1918-1921. [Исследования и библиографический указатель] 1960. - 696 с.
2. Кэмпфер Ф. «Красный клин». Политический плакат: теория и история. Берлин, 1985
3. Саратовская Н. Н. Художественный образ в плакате: проблема содержания и формы // [Электронный ресурс].
4. URL: <https://plakat.unid.by/blogosfera/hudozhestvennyy-obraz-v-plakat-kak-obekt-iskusstvovedcheskogo-issledovaniya>
5. Лаврентьев А. Н. История дизайна: учеб. Пособие. М.: Гардарики, 2006. - 303 с.
6. Полонский В. Русский революционный плакат. – М.: ГИЗ, 1925. -192 с.
7. Земенков Б. Карикатура в советской общественности // Советское искусство. - 1925, № 6. – с. 66-70.
8. Хайет Ч. Плакаты с рисунками: короткая история иллюстрированного плаката. Лондон, 1895 год
9. - «Родина-Мать зовет! Плакаты ВОВ». Научно-популярная литература. Издательство «Звезда, Планета». -2014. - 224 стр.
10. - Женщины во Второй мировой войне на американских плакатах. URL: <http://tipolog.livejournal.com/139499.html?thread=1974251>
11. - Саратовская Н. Н. Плакат как объект искусствоведческого исследования // Белорусский государственный университет культуры и искусств.
12. Пройдаков Э. М., Теплицкий Л. А. Англо-русский толковый словарь по вычислительной технике, Интернету и программированию. 2-е изд., испр. - М.: Торговый дом «Русская редакция», 2000. - 448 с.



УДК 74:226

Фастовец Ю.В., Данильян Л.В.

## ЕВАНГЕЛЬСКИЕ СЮЖЕТЫ В МИРОВОМ ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОМ ИСКУССТВЕ

Статья посвящена евангельским сюжетам, особенностям их интерпретации в изобразительном искусстве. Рассматриваются произведения различных стран и эпох для наиболее полного раскрытия разнообразия трактовок.

**Ключевые понятия:** Евангелие, сюжет, картина.

**Актуальность** работы состоит в необходимости постоянного приобщения людей к высотам культуры в целом и изобразительного искусства в частности. Европейская цивилизация – христианская по генезису и сути, и даже в своём секулярном измерении несёт евангельские смыслы. Европейское искусство в Средние века, затем в эпоху Ренессанса формировалось как искусство христианское, поэтому для его адекватного понимания необходимо знание евангельских сюжетов, вариантов и закономерностей их воплощения на языке художественного произведения. Живописные произведения на евангельскую тематику стали неотъемлемой частью русского искусства 19 в. Священное Писание и связанные с ним произведения искусства плотно врезались в смысловой код человека. Творческие поиски наиболее верной трактовки, наиболее удачного изложения никогда не будут прекращены, потому как этот завораживающий своей непостижимостью феномен охватывает все допустимые и находящиеся за этой гранью смыслы, которые только сможет схватить в своих рассуждениях человек.

**Цель статьи** заключается в рассмотрении процесса преобразования общеизвестных историй в различных произведениях европейского, американского и отечественного искусства, влияния субъективного миропонимания художника на изображаемые события.

### Изложение основного материала

Изначально слово евангелие (греч. *εὐαγγέλιον* «благая весть»; от *εὖ* «добро, благо» + *ἀγγελία* «весть, известие») в греческом языке имел значение «воздаяние за радостную весть», «благодарственная жертва за радостную весть», и лишь позже приобрело религиозный смысл. Где-то Евангелие упоминается как проповедь Иисуса Христа о наступлении Царства Божия (*Мф.4:23; Мк.1,14 – 15*) и проповедь апостолов о спасительном действии Бога через Мессию (*1 Кор.15:1*), однако чаще Евангелие понимается как общее наименование историй (*изначально устных*) о земном служении, Крестной смерти и Воскресении Иисуса Христа. Со

П в термин «евангелие» употребляется в узком смысле по отношению к четырём каноническим Евангелиям, по древней традиции выделяемым из состава Нового Завета в особую книгу для богослужебного употребления (*Четвероевангелие*). В церковном предании подчёркивается, что Евангелие одно, хотя принимаемых Церковью текстов четыре. Это также прослеживается в заглавии канонических Евангелий, в которых перед именами евангелистов используется греческий предлог *κατά* (букв. – по, в версии; в слав. традиции – «от», из- за вводной фразы при чтении за богослужением), указывающий на то, что они не считаются авторами текста в обыденном понимании, а передают Благоую весть от Бога, являющегося истинным источником. В самых древних рукописях имена евангелистов не указаны вовсе. [7]

Время возникновения Евангелий невозможно установить с точностью, однако временем их появления принято считать вторую половину I века.

В отличие от светских биографий, Евангелия продиктованы миссионерскими целями и в них ярко выражен богословский характер. Если ранее считалось, что евангелисты описывают лично увиденное, то сейчас важно понимать, что различия между четырьмя писаниями обусловлены тем, что последовательность событий в них логическая, а не хронологическая. Первые три текста имеют много параллелей и перекликаются друг с другом, отсюда пошло их название – синоптические. Евангелие от Иоанна, написанное на несколько десятков лет позже, разительно отличается и по содержанию, и по композиции. Каждый евангелист делал упор на те моменты, которые считал наиболее важными, и многие из них впоследствии стали отмечаться как церковные праздники в христианских народах.

Синоптические Евангелия стали основным культурным пластом Европы последующих столетий. Множество произведений искусства того времени были не только отражением и авторским переосмыслением известных всем событий, но и отображением миропонимания в целом, находящегося под колоссальным воздействием христианских догматов. Множество раз повторённые разными творцами сюжеты оказывают воздействие и на современных деятелей искусства, которые также черпают вдохновение из Евангельских мотивов.

**Благовещение Пресвятой Богородицы** – евангельское событие и приуроченный к нему христианский праздник, отмечаемый 7 апреля, в честь вознесения Архангелом Гавриилом Деве Марии о том, что ей предстоит родить Сына Господа. Мария ответила ангелу: «Се, Раба Господня; да будет мне по слову Твоему» (*Лк 1:26–38*).

Данное событие, являясь воплощением предсказания пророка Исаии, имеет ключевое значение в христианской истории, ведь именно с него начинается жизнь Иисуса Христа, спасителя рода человеческого. Благодетельная тайна зачатия Младенца, которую невозможно постигнуть, влекла многих живописцев и других деятелей искусства, представляя Богоматерь в облике целомудренной, непорочной девы, пронизанной женственностью и особой теплотой, свойственной любящим материнским сердцам.

Сложно найти художника эпохи Ренессанса, обошедшего стороной сюжет Мадонны с младенцем, однако стоит обратить внимание на «Благуя весть» Джованни Беллини, написанную маслом в 1490-х годах. Эпоха Средневековья неотделима от символов, и творцы итальянского Возрождения, жившие в одно время, но с разными взглядами на мир, прибегали к символике в своих произведениях. На полотне в руках архангела Гавриила мы видим белоснежный цветок лилии – общеизвестное воплощение чистоты и невинности, заключающее в себе эту окутанную благоговением тайну. Джованни Беллини одним из первых стал использовать масляные краски, и благодаря своей экспериментаторской натуре добился от них лёгкости и воздушности на своих полотнах: воздух будто наполняет картину через золотое свечение стен, пространственные планы, пейзаж за окном, на сей раз не сокрытый от зрителя занавеской. Угловатые, беспокойные складки одежды архангела отсылают зрителя к чему-то неземному, отличному от прямого течения человеческой жизни. Свойственный сюжету мотив воплощения божественного в человеке, так любимый художником-лириком, прослеживается острее благодаря этим деталям.

Картина Владимира Боровиковского – русского художника, сына иконописца, в своём творчестве уделявшего значительное место религиозной тематике, была написана предположительно в 1810-1820-х годах, имеет сходство с полотном Беллини – архангел так же держит в руке лилию-символ. Но, помимо этого, автор запечатлел над ней иной сакральный ключ – белокрылого голубя, являющегося символом мира и воплощением Святого Духа. Струящиеся просторные одеяния будто бы наполнены небесной сущностью, проглядывающей в мире земном в виде тёплого сияния, окутывающего Богородицу, так же, как и у Беллини, смиренно принимающую уготованную ей участь. Века сменяли друг друга, равно как и понимание сюжета, и вот Гавриил, прежде в почтении замиравший перед Марией, теперь уверенно направляется к ней. Он вестник торжества, окрылённый своею миссией: именно с Благой Вести у человечества появился шанс на спасение после смерти. Живописец акцентирует внимание на внутреннем облике изображенных, и именно он вдохновил поэта Владимира Бенедиктова на строки: «Кто сия? / Покров лилейный / Осеняет ясный лик...»

Заслуживает внимания акварельный эскиз Александра Иванова из его цикла росписей на тему библейских сюжетов 1840-х годов. Принадлежность изображаемых фигур к разным мирам подчёркивается контрастом их роста: хрупкая Мария несопоставима с преисполненным небесной мощи исполнским архангелом. Несмотря на эту чёткую грань, композиция грамотно объединяет обе фигуры, связывая их божественным сиянием. Хотя акварельная техника чаще всего предполагает лёгкость и смутные очертания в эскизах, в работе Иванова чувствуется монументальность, непривычная для эмоционально насыщенного сюжета.

Джон Уильям Уотерхаус, знаменитый прерафаэлит, славящийся воспеванием женских мифологических образов, написал своё «Благовещение» в 1914 году. Женщины на его полотнах – воплощение средневековой красоты и женственности. По мнению автора, Уильяму Уотерхаусу удалось заложить в сюжете

те, своей серьёзностью превосходящем легенды и литературные произведения средневековья, и другой идеал, относящийся к эпохе Позднего Возрождения: рассудительность Марии, добродетель, противопоставляющуюся легковерию Евы. В противовес смиренному Средневековью, у авторов того времени Дева выражала удивление или даже испуг. Уотерхаусу удалось передать мудрую осторожность, с которой Мария отнеслась к словам архангела, здесь имеющего непривычные для работ по этой теме сизые крылья. Цветы, розы и лилия в руке Гавриила, обыкновенно наполненные у него свежестью и жизнью, сейчас смотрятся лишь блеклым дополнением, подчеркивая тем самым самый выразительный цветок – саму Деву, образ которой в картине создан по принципам истинной женской красоты в представлении прерафаэлитов.

Генри Оссава Таннер — афроамериканский художник, одним из немногих своих соотечественников добившийся мирового признания. Его полотно, пропитанное впечатлениями творца после путешествия в Палестину, было написано в 1898 году. В работе автор отступил от всех предшествующих канонов. Мария, вместо привычных тёмно-синих и алых драпировок, изображена в блеклой крестьянской одежде женщин Ближнего Востока, у неё отсутствует нимб, отсутствуют вообще какие-либо символы святости или привычные атрибуты - Библия в её руках, лилия. Непривычно и решение образа архангела: вместо возвышенного юноши на полотне изображен столп света, подчёркивающий собственный стиль Таннера, увлечённого игрой со светотенью и контрастами. Ощущается физическое присутствие потустороннего и сверхъестественного подле робко наблюдающей за неземным сиянием Марии.

*Рождество Христово* — один из главных христианских праздников (*разными церквями отмечаемый 7 января либо 25 декабря*), установленный в честь рождения во плоти Иисуса Христа от Девы Марии.

Зерно, посеянное в сюжете Благовещения, возросло и раскрылось в сюжетах Рождества Христова: мир ликует появлению Мессии, но радость эта тихая, возвышенная, подчиняющаяся смирению, основе христианской веры, не приемлющей никакой помпезности. Потому и появился Спаситель на свет не в роскошном дворце, а в хлеву, представляющем образ скромного и незначительного, позволившего в своих стенах свершиться великому и значимому.

Матис Готхарт Грюневальд, вопреки этому, изображал в своих работах собственную экспрессию и миропонимание, выражая свою эмоциональность не хаотичными мазками, а игрой контрастов, света и богатством композиции. В триптихе Изенгеймского алтаря центр он посвятил прославлению Богородицы в Рождестве Христовом. Небесная Царица изображена в алом одеянии с младенцем на руках, преображающимся в ярком солнечном свете. Вот и то запретное торжество, вот небесная музыка ангелов, слабо различимых в тени аркад, ведь главное не их лики, а всеобщая атмосфера празднества и ликования, передаваемая художником, ощутившим опьяняющее торжество надежды рода человеческого.

Немецкий художник Альбрехт Альтдорфер, в противовес экспрессивной

пышности предшественника, в своей картине «Святая Ночь» 1513 года покрывает полотно ореолом тайны и возвышенного спокойствия. Он изображает почти разрушенную кирпичную кладку, потрёпанные деревянные балки и покрытую блеклой сорной травой землю – то воплощение скромности, о котором говорилось ранее. Тем не менее, даже руины не мешают ощутить важность и значимость события, произошедшего накануне. Ночь в композиции уравновешена светлыми пятнами луны, божественного сияния, исходящего от Иисуса, и ангелами, лишенными всяких черт персонификации, которая в отношении небесных жителей проявит себя в более поздних работах мастеров.

Графически выполненная иллюстрация к библии Гюстава Доре увидела свет в 1866 году отходит от его понятий древнего космозизма, грандиозного и непреодолимого, вступающего в фон неотвратимой стихией: здесь всё внимание приковано к центру композиции, и даже видимая часть звёздного неба подчиняется божественному сиянию новорожденного. Все формы картины, все изгибы отмеченных тенью тел, положения фигур заставляют взгляд скользить к младенцу, окруженному вниманием волхвов и даже животных в нижней части рисунка. Неугасимое пламя святости будет сопровождать Спасителя, которому уготовано принести жертву во имя спасения рода людского, и на изображении зритель может видеть физическое воплощение этого вечного огня.

Полотно Ильи Репина 1890 года опровергает убеждение о том, что до людских сердец можно достучаться только изображением глубоких трагедий. Мария не облачена в алые одежды, символизирующие кровь, что прольётся её ребёнком, нет повисшей в воздухе печали, предвещающей крестную жертву Христа, а лица младенца и матери выражают глубокое безмятежное спокойствие. Их трогательное единение очень заметно благодаря композиции, при которой фигура Иосифа остаётся в тени, создавая впечатление стороннего наблюдателя, нежели основного действующего лица. Репин обрамляет тёплыми оттенками окружение дитя и матери, заботливо укрывающей чадо одеялом, в то время как вокруг них текут холодные оттенки ночи, не в силах потревожить их благоговейную и близкую каждой земной матери связь.

**Избиение младенцев** — эпизод новозаветной истории, описанный только в Евангелии от Матфея. Царь Ирод, узнав от волхвов о грядущем рождении Мессии, приказывает убить всех детей возрастом до двух лет. Иисус Христос был спасен благодаря Бегству в Египет, а Иоанн Креститель — благодаря расступившейся скале, где спряталась его мать.

Акт вопиющей жестокости оборвал воцарившуюся радость новой надежде, гораздо раньше предначертанного подвергая новорожденного тяжелым моральным испытаниям. Трагедия будет искуплена жертвой Христа позднее, но в момент терзаний никакие обещания вечного блаженства не могли утешить обезумевших от горя матерей .

«Глас в Раме слышен, плач и рыдание и вопль великий; Рахиль плачет о детях своих и не хочет утешиться, ибо их нет» (*Мм 2:16, 2:18*).

Картина Луиджи Амидани, созданная в 1620-х годах, лишена резкой динами-

ки и чрезмерной экспрессии. «Грязной» невыразительной палитрой и распластавшимися женскими силуэтами происходящее скорее напоминает последствия чумы, когда безжалостная вспышка лишала жизни тысячи людей. Женщины на полотне выглядят смирившимися с неотвратимым, опустошенными, находящимися на грани тихой гибели. Но бойня ещё не окончена и им предстоит видеть последние минуты творившегося безумия. Сходство с чумой сквозит и у Тинторетто, который, будучи убеждённым, что невинно убиенные в Вифлееме младенцы сродни жертвам «черной смерти», исполнил именно этот сюжет для Религиозного братства Сан Рокко, которое под патронатом своего святого взяло на себя заботу о жертвах чумы.

Тема расправы над младенцами, популярная в средневековый период, стала вновь привлекать внимание художников в XVII веке. Драматизм этого события и те возможности, которые оно предоставило для создания сложной композиции, наполненной диким движением, идеально подходили для барочного искусства. В картине Валерио Кастелло события разворачиваются на фоне классической архитектуры. Мы видим только её фрагменты, создающие впечатление, что толпа испуганных женщин, спасающих своих детей, и разъяренные солдаты, мчащиеся за ними, зажаты со всех сторон, пойманы на узких улицах города. Бегущие, падающие, прикрывающие детей своими телами, лежащие распростертыми, фигуры то попадают на свет, то погружаются в глубокую тень. Некоторые фигуры кажутся отрезанными рамкой, как будто это всего лишь маленький уголок какого-то огромного и ужасного события, продолжающегося далеко за пределами самого полотна.

*Крещение Христа* описано во всех трех Евангелиях и является одним из наиболее значимых эпизодов. Иисус приходит к Иоанну Крестителю, возвещавшему явление Мессии, чтобы принять Крещение, в ходе которого на Христа снисходит благословение Божье, а глас с небес возвещает, что именно Иисус и является Сыном Божьим, несущим волю Его в мир. Это было засвидетельствовано множеством людей, благодаря чему весть о явлении Мессии разнеслась по всему миру.

Произведение Андреа Верроккьо было написано в 1470-х годах в соавторстве с его учеником, Леонардо да Винчи, манера плавной передачи светотени которого проявляется уже здесь. Скованность фигур и суховатость кисти, жилистость тел, лишенных индивидуальности, противопоставляется нетипичному для картин религиозной тематики многообразию красок. А ведь именно к иконописи отсылает нас не имеющий перспективы задний план. На фоне этого выделяется ангел слева, вышедший из-под руки Леонардо: его лёгкость и живость в соединении с другими персонажами, прописанными Верроккьо, делают картину уникальной из-за синтеза работы двух великих мастеров.

Пьетро Перуджино создал своё «Крещение Христа» в 1480 году. Композиция установлена в соответствии с симметричным рисунком, типичным для Перуджино. В центре река Иордан течет прямо к зрителю, к ногам Иисуса и Иоанна Крестителя, который крестит его на переднем плане. Характерным для худож-

ника является также пейзаж, который плавно исчезает вдаль, усеянный тонкими деревьями, ставшими одним из самых узнаваемых элементов умбрийской школы. Пейзаж также сходится к центральной оси с символическим видением города Рима (*между стенами можно распознать триумфальную арку, Колизей и Пантеон*), к которой тянутся силовые линии двух скалистых стен, расходящихся в стороны. По краям картины есть два второстепенных эпизода, также отмеченных симметрией, которая подчеркивает доктринальные аналогии: проповедь толпам баптистов (*слева*) и Иисуса (*справа*), отсылающих к тому, как среди народа разлетелась весть о Спасителе.

Иоахим Патинир стар основоположником пейзажа в искусстве Северного Возрождения, разорвав отождествление пейзажа с фоном, благодаря которому он существовал до этого. В своей картине 1515 года он наполнил некогда вторичные кулисы равноценным с прочим изображенным содержанием и смыслом, панорама природы возвышается над человеком и вместе с тем органично вписывается в предстающее перед зрителем таинство на правах создания Господнего, олицетворения величия сотканного им Мира.

**Тайная вечеря** – один из наиболее знаковых эпизодов во всех Евангелиях. Последняя трапеза Иисуса Христа со своими учениками, на которой он не только устанавливает таинство Евхаристии, но и делает ряд предсказаний – о предательстве ученика, о будущем христианства и мира в целом, а также преподаёт заповеди о любви и смирении. В православии день, когда прошла Тайная вечеря, называется Великим четвергом.

Знаменитая фреска Леонардо да Винчи 1498 года является признанным шедевром мирового искусства и поражает самыми разнообразными аспектами: это и композиция, подобная кругам на воде от брошенного в воду камня (*слова Христа, вызвавшие «волны» – расположение учеников*), это и психология героев, мгновенно среагировавших жестами на обвинение ещё раньше, чем их уста успели проронить хоть слово. Леонардо располагает сидящих за столом на одной его стороне, чтобы зритель видел их лица. В своем произведении-загадке мастер отошел от привычного для его времени образа Иуды-злодея, стоящего в отдалении, – художник вписал его в ряды учеников, хотя и наделил тревожными знаками. Жест Иисуса может интерпретироваться двояко. Он предсказывает, что предатель потянется к еде одновременно с ним. «И когда они ели, Иисус взял хлеб и, благословив, преломил и, раздавая ученикам, сказал: приимите, ядите: сие есть Тело Мое» (*Мф. 26:23*). Иуда тянется к блюду, не замечая, что Иисус тоже протягивает к нему правую руку. В то же время Иисус указывает на хлеб и вино, что символизирует безгрешное тело и пролитую кровь. Фигура Иисуса расположена и освещена так, что внимание зрителя обращено, прежде всего, на него. Голова Иисуса находится в исчезающей точке для всех линий перспективы.

Якопо Тинторетто в 1594 также вносит свой вклад и иллюстрирует Тайную вечерю, однако его картина заметно отличается от иных полотен, также изображающих этот эпизод. Сама композиция позволяет зрителю взглянуть на события последнего мирного вечера в земной жизни Мессии по-новому: художник при по-

мощи стола проводит черту между двумя мирами, земным и божественным, относя Иисуса и апостолов именно ко второму. Это подчеркивается сиянием, исходящим от ангелов за их спинами, а также светящимися ореолами вокруг головы Христа и его учеников – они отдалённо напоминают иконописные нимбы. Краски на полотне сгущены: несмотря на довольно яркий источник света слева, преобладают темные тона, особенно в противоположном от света углу. Это вполне очевидный намёк на дальнейшую судьбу Иисуса: там, где расположен выход, его ожидают лишь тьма и мрак, грехи земного мира, которые он должен будет искупить ценой собственной жизни.

Николай Гё в 1863 году отступил от русской религиозной традиции прежде всего сюжетом своего произведения: для неё более привычным считается изображение церковных праздников, а не тяжелой темы предательства, потому произведение вызвало бурю в кругах элитарного общества того времени. Нестандартным для русского искусства было использование прототипов в облике Христа и апостолов, непривычно мрачным и мистифицированным оказалось полотно. Справа расположена лампа, ярко освещающая фигуру Петра, скатерть, склонённую голову Христа и переполненные смятением взгляды апостолов. Источника света не виден: его заслоняет тёмный силуэт Иуды. В этом прослеживается библейская символичность: сиянием мудрости освещен стол – художественное олицетворение общности духовной пищи для апостолов. Все они в негодовании и замешательстве от поступка Иуды, заслонившего им свет разума. Ощущение, будто зеленоватая тень от выходящего Иуды, предвестник свершившегося вскоре пророчества, накрывает разом всю картину, опутывает взволнованных героев, ложится в опущенные глаза Христа.

Испанский живописец Сальвадор Дали представляет Тайную вечерю наименее мрачно в сравнении с остальными художниками, упомянутыми в данной работе. Мрачна она только в одном векторе – в психологическом. Несмотря на то, что все апостолы склонили свои головы и опустили плечи, будто признавая, что в итоге они все оказались предателями, полотно наполнено светом. Золотые лучи солнца озаряют фигуру Иисуса: явственно видна метафора перерождения, круговорота жизни и смерти, сравниваемого с закатом и рассветом. Торс с распростёртыми руками напоминает одновременно и распятие, что последует за последней трапезой Христа, и само Вознесение, о чём говорит положение эфемерного тела в пространстве. Отчётливо видны отголоски сюрреализма, излюбленного направления Дали: плавно перетекающий в основную композицию фон, неотделимый от фигур и переднего плана, расширяет пространство, благодаря чему картина буквально дышит, позволяя и зрителю вздохнуть с облегчением, обрести тот же покой и равновесие в глубине своей души, что обрёл и Иисус, вознесясь к своему Отцу.

*Моление о чаше* – эпизод, который повествует о молении Иисуса об отращении от него чаши страданий и несёт в себе чрезвычайно важный посыл: показывается Христа, совмещающего в себе божественный идеал и человеческие черты. Сад, в который вошел Иисус с апостолами, был его любимым местом уе-

динения и отдохновения, куда он часто уходил из Иерусалима. Евангелист Марк говорит, что этот сад был в селении, называемом Гефсимания (Мк. 14, 32), потому и звался Гефсиманским.

«И, отойдя немного, пал на лице Свое, молился и говорил: Отче Мой! если возможно, да минует Меня чаша сия; впрочем не как Я хочу, но как Ты» (Мф. 26, 39).

1590-й год, помимо прочего, был ознаменован появлением в нише изобразительного искусства полотна «Агония в Гефсиманском саду», вышедшего из-под кисти знаменитого итальянского живописца Лодовико Карраччи. Композиция и тоновое решение картины, возможно, были выбраны под влиянием Антонио Корреджо, полувеком ранее исполнившим тот же сюжет. На самом деле Лудовико Карраччи создал несколько небольших картин на эту тему; представленная автором среди всех сохранившихся отличается тем, что запечатлевает в зрителе чувство непреодолимой усталости. Она сочится с полотна грязным земельным оттенком, далёким от золотистой святости небес, «текущими», притягиваемыми к земле фигурами и мраком в правой части картины: кажется, что не свет рассекает её, а она с каждой секундой делает его всё более тусклым. Вместе с тем угасает и надежда ангелов, буквально тянущих Христа к предначертанной ему чаше. Одевания Христа – единственное светлое пятно среди песчаной пустыни, но искаженное мукой лицо и оттенок его кожи заставляют задуматься: а не сломлен ли непосильной ответственностью до конца человек внутри него, по чужой воле облачённый в сияние божественного предначертания? Хватит ли у него сил противостоять отчаянию и страху, когда весь мир и его любимые ученики оказались против него?

Карл Генрих Блох, окончивший королевскую датскую Академию искусств, в 1880 году завершил работу над «Гефсиманией». На твердой каменной поверхности, не покрытой разнообразием растительного мира (*жизнью, тянущейся к изнемогающему от одиночества*), Христос обессилено падает в объятия ангела. Преисполненным священной нежности жестом ангел прикасается к Христу, но не может дать изнеможенному ничего больше кратковременного успокоения. Хотя Христос должен был снести своё предназначение в одиночку, без Отца, Его любовь кажется очевидной из-за света, разъедающего холод ночи. Обреченный нести бремя спасения человечества, Иисус принимает покой и необходимую опору. Его утешитель чуток и терпелив. Заключенный в объятия, Христос медленно обретает силу, чтобы встретиться лицом к лицу со своим предателем и последним мучительным актом его жертвы. Мертвое, голое дерево говорит о том, что ждет его за пределами сада. Сюжет, предложенный многими как один из самых мощных образов страданий, у Блоха успешно объединил тяжелую, болезненную темноту с любовью, светом и надеждой.

Катина Николая Гё «В Гефсиманском саду» писалась одиннадцать лет и была завершена только к 1880-му году. Творчество этого художника и ранее подвергалось критике культурной верхушки за непривычную для России тяжесть в интерпретации религиозных сюжетов. Но если его «Тайная Вечеря» угнетала

повисшим тяжелым молчанием и тенью будущего предателя, то данное полотно на этапе создания было утоплено во мраке и создаёт ощущение, что воцарившаяся мертвая тишина никогда не будет нарушена. Создаётся впечатление, что полотно чёрно-белое, но обмануться не дают тусклые отблески цвета иссохших, таких же мёртвых листьев. Коленопреклоненный Христос застыл в одиночестве, подобно гранитному изваянию, и ничто неспособно пошатнуть его волю, ничто не осветит его тягостную угрюмость ожидания. Над ним голые кроны деревьев уже сложились в терновый венец, предрекая распятие. Сад видится ещё более печальным зрелищем, нежели погрязшее в пустоте Чистилище: там бродят неприкаянные души, рядом с Христом же всё будто выжжено лунным светом, и его апостолы не провалились в сон где-то позади.

Как влитые на картину Василия Перова 1878 года ложатся строки Б. Пастернака: «Он отказался без противоборства, \ Как от вещей, полученных взаймы, \ От всемогущества и чудотворства, \ И был теперь, как смертные, как мы». Фигура Христа распостёрта по земле. Именно так, «пав на лице свое», жители древней Палестины выражали одновременно и крайнюю степень мольбы, и крайнюю степень покорности. Нет и тени напряжения, сквозившего у Гё: полотно дышит ночной прохладой, накрывшей древний город, и даже момент исступления прошёл. Вслед молитвенному экстазу на обречённого опустилось успокоение, утёрты капли кровавого пота. Короткая передышка перед грядущим, о чём возвещают эфемерные терновые ветви. Свет, который не в силах задержать ещё голые по весне кроны, мягко укрывает Иисуса, пребывающего в блаженном беспамятстве, вскоре нарушенном вероломством.

**Поцелуй Иуды.** Сразу после моления в Гефсиманском саду Иуда Искариот явился туда со стражей, положив начало исполнению пророчества Христа. Все евангелисты, за исключением Иоанна, описывают, что Иуда поцеловал своего учителя, тем самым указывая, кого именно следует схватить. Вплоть до наших дней не стихают спор о том, кем же на самом деле является Искариот: предателем, продавшим своего Бога за тридцать серебряников, или искренне любящим Иисуса учеником, которому по замыслу Всевышнего была предопределена тяжелая роль.

Одним из первых на этот вопрос ответил Джотто ди Бондоне, живший на стыке XIII и XIV столетий. «Два берега связующее море, два космоса соединивший мост» - таким был Джотто, объединивший две эпохи, положивший начало традиции современной западной живописи, ставший основоположником композиции в современном её понимании. Для великого художника, стоявшего у истоков проторенессанса, данная тема была особенно болезненной. Джотто, необычайно привязанный к своему учителю, не мог вообразить как возможно предать закреплённый в его сознании священный образ, и ответ на поставленный вопрос с его стороны однозначен. Иуда гнусный и мелочный, безобразный на фоне возвышенного Учителя. Джотто отождествляет физическое уродство с уродством нравственным. «Мы видим, как Иуда, обняв Христа, сомкнув за его спиной руки, поглощает его» - пишет Паола Волкова, российский искусствовед. Они – компо-

зиционный центр, психологическая кульминация, всё вокруг застыло в смятении, и каждая линия фрески сводит зрителя к этим двум фигурам. Присутствующая толпа – свидетели самого страшного преступления, свидетели предательства учителя, отдавшего своему ученику часть себя, творившего его личность и направляющего душу. Края фрески оканчиваются, рассекая лица и фигуры, и можно догадаться, что это далеко не вся толпа вокруг заклеянного центра.

Микеланджело да Караваджо написал «Поцелуй Иуды» для римского Маркиза Чириако Маттеи в 1602 году. Предлагая новый визуальный подход к библейской истории, Караваджо поместил фигуры близко к плоскости картины и использовал сильный светотеневой контраст, придав сцене необыкновенное драматическое чувство. Несмотря на зажженный фонарь справа – он решительно слабый источник света. Только луна освещает эту сцену. Агрессивное волнение толпы подчеркивает смирение Христа. Его же ученик выглядит отрезанным от окружающей суеты. Возможно, задумчиво поднятые к небу глаза указывают, что именно в этот момент Иуда задумался о будущем отречении от своего злодеяния? Картина обрела статус ключевой работы Караваджо, завершённой во время короткого, но весьма продуктивного периода пребывания художника в Риме. Она обладает всеми особенностями, связанными с его великими произведениями: драматическим сюжетом, светотеневым освещением, выразительными фигурами, смешавшимися с духовным измерением, и глубокой детализацией.

Отличаются от других трактовок картины Евгения Матёко из цикла «Метафизика». Художник имитирует человеческую пластику в самых общих чертах, схематично обозначая очертания фигур. Сюрреалистичный символизм изображения не предполагает какого-то строго определённого смысла, и каждый зритель может постичь что-то, исходя из собственного видения. Первое, за что цепляется взгляд в картине «Поцелуй Иуды», – цветовой контраст двух главных фигур, находящихся в центре композиции. Матёко, несмотря на условность знакового изображения, передаёт сюжет так, что невозможно не узнать главных действующих лиц. Статичный белый цвет, вобравший в себя святость и чистоту помыслов Христа, противопоставляется тёмно-синим переливам фигуры Иуды, схожим с метаниями лжеца, тогда как праведность всегда пряма, равномерна. То же читается в позах, а точнее сказать в форме фигур: учитель изображен монолитом, складками-каннелюрами напоминая неподъёмную мраморную колонну. Ученик изогнут, подобно змею, уклончив и неизвестно, как его кажущуюся скользкой и теряющей равновесие фигуру удерживает тонкое основание. Предателям не привыкать юлить и изворачиваться, балансируя над пропастью собственных пороков. Иуда как бы заглядывает в лицо Христа снизу-вверх, хотя, выпрямившись, будет его выше – настоящая низость проявляется в нравственном. В районе пояса тёмной фигуры расположен мешочек с тридцатью серебряниками: удерживающие его верёвки обвиты вокруг всего, находящегося на картине. Иисус, связанный с учеником этими узами предательства, войны, у которых были связаны руки до поданного знака, апостолы, имеющие, как и Христос, то ли нимб, то ли петлю над головами, факелы, кажущиеся завитой бумагой – чистый фарс и театральный

реквизит в назначенном для иудейского народа представлении.

**Распятие.** После ареста Иисус был приговорён к смертной казни. Казнь распятием на кресте считалась иудеями самой позорной, но Христово распятие стало искупительной жертвой за грехи всех людей. Осужденные на распятие должны были нести свой крест, поэтому воины возложили его на плечи Иисуса и повели на холм под названием Голгофа, где приговор был приведён в исполнение.

Говоря о теме распятия нельзя снова не обратиться к Джотто. Если в «Попелуе Иуды» его авторства была чётко видна пауза, пограничное состояние замершего без эмоций Иисуса между передышкой в саду и началом Страстей, то в «Распятии» драматургия выражена экспрессией, в чём-то наивной простотой проторенессансного новаторского изображения. То, что некоторым в сравнении с реализмом Высокого Возрождения кажется смешным и карикатурным, несёт в себе глубокое чувство, какое с трудом способна передать живопись. Распятый Христос возвышается над двумя группами фигур. Ангелы роятся вокруг него, преисполненные горя и боли: один из них в беспамятстве разрывает ткань своей одежды, не вынося несправедливости и пика человеческой жестокости. Мария Магдалена упала к ногам распятого, ее плащ незаметно соскользнул с плеч от рыданий. Его мать, Дева Мария, падает в обморок, в то время как на другой стороне солдаты сражаются за мантию Христа. По мнению автора, ключевыми в этом произведении всё-таки являются ангелы, растворяющиеся в слабой дымке облаков. Именно они повергают зрителя в то же отчаяние, которым охвачены, они выражение скорби небесной, искренней и удивительной по своей силе.

Картина Василия Гольинского, написанная в 1900-м году, потрясает своей масштабностью. Там, где нет разнообразия броских цветов и детальной проработки лиц, он сумел передать значимость события в основном пейзажными элементами. Даже люди в их светлых одеждах, будто саванах, сливаются с фоном, становятся частью несокрушимой скалы и пенной штормовой волной, её накрывающей. Разверзлись небеса, скрытые грозowymi тучами, святое сияние приглушает, но не может полностью прогнать тревожность от напитанного кровью и пламенем солнца. Зритель не находится в центре действия, а смотрит на происходящее издалека, что позволяет вернее оценить масштаб плотную приближившегося горя.

Михаил Нестеров, подобно Николаю Гё, был встречен волной непонимания современников из-за «излишней мрачности» произведения «Голгофа», не вписывающегося в общую эйфорию начала 1900-х годов. Картина пришлась на период художника, когда он несколько отошёл от изображений истинно русского характера, вписывая в фон элементы свойственного для его краёв пейзажа. Тёмная полоса фона с тонкой прожилкой ядовитого заката перед угольными тучами напоминают порез; режется и само изображение, отсекая часть руки Христа, ангельское крыло. Неприлично близко к краям расположены фигуры, занимая всё пространство, вопреки законам композиции. Строгий профиль полон угрюмости, и взгляд при таком ракурсе всегда останавливается не на эмоциях и объеме –

на четком абрисе, выражающем тяжесть раскинувшегося впереди зрелища.

Снятие с креста – эпизод Страстей Христовых, следующий за распятием и предшествующий оплакиванию Иисуса. Иосиф Аримафейский был тайный ученик Иисуса Христа, тайный – из страха перед иудеями. Он просил у Пилата позволения снять тело Христово с креста и похоронить, позже приведя на Голгофу и другого тайного ученика Иисуса, Никодима.

Это снятие с креста, вероятно, нарисовано одаренным членом мастерской Рембрандта, вызывает благоговение. Свет от факела, который держал человек на лестнице, концентрируется только на двух основных областях деятельности: пожилым Иосифе Аримафейском, который мягко помогает опустить тело Христа, и обморочной фигуре Девы Марии. Иосиф, кажется, представляет Христа зрителю, в то время как фигуры ниже спокойно готовятся принять тело. Бледное лицо Марии отражает смертельную бледность тела ее сына. Задний план кажется плотно натянутой ширмой позади театрального представления, фонарь кажется лучом прожектора – всё это временно, всё это не кульминация, а необходимый эпизод перед концом истории.

Не обошёл эпизод снятия с креста и нидерландский художник Рогир ван дер Вейден, чья одноименная картина, написанная в 1435-1440, является центральной частью триптиха, боковые створки которого не сохранились до наших дней. Центром композиции являются Христос и его мать, Мадонна, упавшая в обморок при виде своего умершего сына. Поза Девы Марии практически идентична позе сына, что явственно повествует зрителю о материнской преданности. Их руки, направленные к черепу Адама – яркая метафора искупления грехов, в которых погрязло человечество. Сама композиция уподоблена барельефу: все персонажи расположены на первом плане, выделяясь на золотом фоне. Яркие краски одежд живо контрастируют с мертвенно-бледной кожей Иисуса, который будто бы притягивает к себе взгляд. Тем не менее, все фигуры, слегка угловатые, скованные, связаны друг с другом: их объединяет общее горе, смятение, охватившее всех со смертью Христа.

Картина французского художника Николя Пуссена датируется концом 1620-х годов. Эта строгая композиция пронизана драматической интенсивностью, усиленной яркими цветовыми штрихами на темном фоне. У подножия креста близкие Иисуса оплакивают его смерть. Полотно уникально, ибо совмещает в себе и снятие с креста, и оплакивание. Эта ранняя работа раскрывает сильное влияние искусства барокко, особенно в резком контрасте между грозным черным облаком и белой драпировкой, которая разделяет картину по диагонали, создавая ощущение эмоционального напряжения и усиливая трагизм сцены. Картина, у которой было несколько версий, была особенно популярна и вдохновила следующее поколение художников.

Перов нередко обращался к религиозным темам в своих картинах, и эпизод снятия с креста не стал исключением. Эта картина так и не была закончена художником, но от этого не перестает быть впечатляющей. Окружающие Христа фигуры объаты горем, они резко контрастируют с мертвенной бледностью Ии-

суса. Всё изображение объединено одной цветовой гаммой; задний план будто бы залит кровью невинно убиенного, но это всего лишь закатное марево, окутавшее город. Точно подобранные художником тона поддерживают общее напряжение, заставляют зрителя затаить дыхание в ожидании развития, но всё тщетно: искусно схваченный момент навсегда замер на так и не завершённом полотне, не получившем должного признания в художественных кругах.

**Оплакивание** – эпизод перед похоронами тела Иисуса Христа после его крестной смерти, случившиеся вечером Страстной пятницы. Это предпоследний эпизод, в котором фигурирует земное тело Иисуса. После погребения тела душа Христа спустилась в ад для победы над смертью и спасения ветхозаветных праведников. Оплакивание и погребение Христа получили своё отражение во множестве богословских сочинений, рассматривающих это как завершение искупительной миссии Христа.

Одна из фресок Джотто из его серии, посвященной жизни и страстям Иисуса, в Капелле Арены в Падуе, повествует об этом. После смерти Иисуса его оплакивает небольшая группа последователей, среди которых его мать. Скорбя, женщины и Иоанн приближаются к телу Христову. Их трогательные в своей наивности жесты, кажется, подготавливают почву для наиболее сильного впечатления от горя матери, пристально глядыдывающейся в мертвенно-бледное лицо сына. Ангелы, встречаемые зрителем в «Распятии», и здесь поражают своей несдерживаемой экспрессией. По сравнению с ранним, строго иерархическим и торжественным выражением царского или имперско-христианского искусства Византии, здесь представлены более динамичные визуальная концепция и действие: Дева Мария, обнимающая свергнутого Христа, изогнутое тело ученика, держащего руку Христа, в очень коротко обозначенном месте и схематичной пространственной обстановке. В отличие от Пьеты мастера Нерези, фигуры Джотто прочно связаны между собой в едином пространственном окружении. Они не просто покоятся как узоры на поверхности, а занимают свое собственное пространство и взаимодействуют внутри обстановки: живописно построенной сцены.

«Пьета», созданная итальянским скульптором Микеланджело Буонарроти в 1499 году, является одной из самых выдающихся скульптур, посвящённых христианской тематике. Копии «Оплакивания Христа» - так ещё называют эту работу - находятся во множестве католических храмов мира, а оригинал находится в ватиканском соборе Святого Петра. Исполненная молчаливой скорби, Мадонна бережно, с поистине материнской нежностью удерживает своего ныне мертвого сына. Её голова склонена, глаза - закрыты: Мария будто бы пытается смириться с тем, что её дитя покинуло земной мир так скоропалительно. Сама скульптура поражает идеально выстроенной композицией, каждая деталь которой имеет своё значение и усиливает драматизм запечатленного эпизода. Выполненная из цельного куска мрамора, она сохраняет своё единство и в итоговом виде: фигуры выглядят одним целым, своим положением отдалённо походя на образ креста. Сочетание мужского и женского, живого и мёртвого в одной композиции добавляет ещё большую глубину, заставляя задуматься не только

о религиозном сюжете. Сочетание мужского и женского, живого и мёртвого в одной композиции добавляет ещё большую глубину, заставляя задуматься не только о самом религиозном сюжете, но и о множестве других значимых для человека смыслов.

Картина Виктора Васнецова «Плащаница» была создана в 1901 году. В центре полотна изображен Христос, который лежит в гробу, а у его изголовья – склонившаяся к сыну Богородица в траурных тёмных одеждах. Тело её сына, которого она бережно касается губами, возложено на плащаницу, пропитанную благовоениями. На светлой коже отчётливо видны кровавые раны от гвоздей, которыми Христа прибавали к кресту, и кажется, что присутствующие раздавлены и этими душераздирающими зверствами, и накачивающим осознанием, что с каждой секундой всё сильнее охлаждает их духовный предводитель, Господь, взявший на себя искупление главного человеческого греха. Их, как и Христа в Гефсиманском саду, не утешает надежда на то, что будет после. В том человеческая природа – переживать конкретные моменты со свойственной чувственностью и разнообразием самых глубоких эмоций.

Это восшествие Иисуса Христа во плоти на небо, а также установленный в память этого события и обещания о Его втором пришествии переходящий христианский праздник, отмечаемый в 40-й день после Пасхи. Вознесение Спасителя означает обожествление (*греч. θεοποίησις*) его человеческой природы, которая становится невидимой для земного взгляда.

Картина Якопа Тинторетто была написана в 1580-м году и стала ранним примером использования окружения ангелов и света для выражения прославления Христа. Здесь слова Евангелий о том, что Иисус скрылся с людских глаз за облаками, принято буквально: его фигуру затягивает плотная дымка. На этом полотне, среди дрожащего и радостного смешения ангельских крыльев и ветвей пальмы, Христос с ошеломляющей жизненной силой поднимается на густые облака, и его фигура, кажется, прорезает верхний край картины. Возвышающийся апостол на переднем плане, отброшенный назад внезапным появлением, кажется, отступает к своим товарищам, сгруппированным вокруг стола. Ангелы под облаками несут апостолам и оливковые ветви, обозначающие Иерусалим. Пальмовые ветви часто встречаются в изображениях мучеников, как и одиннадцати апостолов, так как символизируют мученичество, которое будет «отчуждать» их от этого мира.

Клавдий Лебедев писал свои картины в жанре историческом и бытовом, создавал произведения в духе реализма на темы русской истории X-XVII столетий. В 1888 году была завершена работа над картиной «Вознесение», и уже сам выбор формата отсылает зрителя к непреодолимой вертикали. Арочное завершение картины, характерное для Мадонн Рафаэля, необходимо для передачи бескрайнего купола неба, чего нельзя было бы достичь с тем же успехом на полностью прямоугольной поверхности. Христос в светлых одеяниях полностью расположен в плоскости неба, тогда как все прочие персонажи едва поднимаются выше уровня горизонта: только голова Богородицы, покрытая белоснежным платком, нарушает это разделение, и один из ангелов соединяет земную твердь с небесной

твердыней. Белый цвет в работе как нигде прямо символизирует святость, а сама картина смотрится полно благодаря чёткому разграничению композиции.

Фреска Джотто практически симметрична благодаря зеркальному разделению ангелов и молящихся, которые находятся в двух разных плоскостях, символизируя различие небесного и земного. Да, пока нет глубокого реализма и захватывающей детализации, но у Джотто, положившего всему этому начало, было не отнять его таланта передачи сути выбранного сюжета, способности буквально выстрадать его и воплотить с помощью живописи. Не зря в искусствоведческой среде о нём говорят как о художнике-свидетеле, пребывающем в полной уверенности в правильности своих изображений. Он, при некоторых условностях картины, точно передал благоговение перед божественной сущностью Христа, которого вот-вот скроют от людей разросшиеся облака, эфемерные, но могущественные здесь и сейчас. Фреска искрится торжеством и немой радостью молящихся, вместе с Иисусом переживших часть его нелёгкого пути – вот наш Спаситель, поправший смерть! Этот сюжет является завершающим, и у Джотто получилось сделать на нём особый акцент – художник дарует облегчение и лёгкость после психологически тяжелых работ на тему распятия и оплакивания.

## **Вывод**

Тексты Евангелий, пройдя тернистый путь многочисленных переводов, соотношений и проверок, легли в основу многих великих полотен, и не забыты по сей день. Сложно дать чёткое объяснение, что же именно происходит в человеческом сознании, век за веком заново ищущем новые смыслы и интерпретации давно, казалось бы, объяснённых и сросшихся с нашей цивилизацией сюжетов.

Библейские тексты были основой искусства Ренессанса – эпохи, аналогичной которой по численности творцов-самородков, широте человеческого кругозора и мастерству больше не было до нашего времени и, возможно, уже не будет. Да, зарождается светское искусство, закладываются основы портретного жанра, активно изучаются перспектива и анатомия, но на слуху у большинства людей, не связанных с искусством, вероятнее будет «Тайная Вечеря» да Винчи, нежели разработанный им приём «сфумато».

Писание и связанные с ним произведения искусства плотно врезались в смысловой код человека. Творческие поиски наиболее верной трактовки, наиболее удачного изложения никогда не будут прекращены, потому как этот завораживающий своей непостижимостью феномен охватывает все допустимые и находящиеся за этой гранью смыслы, которые только сможет схватить в своих рассуждениях человек. Религиозные сюжеты подразумевают связь с верой, а это главная загадка и вместе с тем главное откровение нашей души.

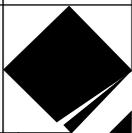
Изобразить это, придать форму и энергию – невероятно сложная задача, ведь, в отличие от натюрморта или даже портрета, художнику предстоит ухватить не внешний образ, но внутренний. Выстраданные полотна становятся шедеврами, обнажая одну из самых искр человеческой души. Сложно представить связь более глубокую, нежели ту, что демонстрирует связанный с работой творец,

взявший на себя ответственность передать всем известные, но всё равно до конца не понятые образы. Это венчание с наиболее сильными душевными порывами не имеет ничего общего с искаженными, пустоцветными или опошлёнными использованиями Евангельских сюжетов в массовой культуре – не всякий, кто использует их, стремится вложить в произведение что-то собственное и вечное.

Цвет, форма, линии – на примере приведённых работ отчётливо видно, что не может существовать единого канона, передающего всю суть. Люди удивительным образом преображают дарованное предыдущими поколениями наследие, внося что-то новое. Неугасимый интерес к сюжетам Евангелий и их постоянная интерпретация в современном искусстве говорит о том, что незнание каких-то положений христианской религии не может зачеркнуть в сердцах то, что формировалось столетиями и теперь неразрывно связано не только с нашей историей, но и нашим сознанием.

#### **Список использованных источников**

1. The National Gallery [Электронный ресурс]: Дата обращения 24 октября 2019/.-Режим доступа: <https://www.nationalgallery.org.uk/>
2. Браун Р. Введение в Новый Завет Том I: книга / М.: Библейско–богословский институт св. апостола Андрея, 2007. - 123 с.
3. Гатри Д. Введение в Новый Завет: книга / Д. Гатри — 1-е изд. — Лестер: Apollos, 1990. - 37-40 с.
4. МакДауэлл Д. Неоспоримые свидетельства: книга / М. Моргулис. — 2-е изд. — Чикаго, 1991. - 37 с.
5. Миллер Р. Дж. Полное Евангелие: книга / Р. Дж. Миллер — 1-е изд. — Сонома, Калифорния: Полебридж, 1992. – 189 с.
6. От Древнего мира до Возрождения [Электронный ресурс]: книга / П. Волкова. - Электрон. дан. – М.: АСТ, 2016. – 73 с. - Режим доступа: [http://loveread.ec/read\\_book.php?id=77829&p=73](http://loveread.ec/read_book.php?id=77829&p=73)
7. Православная богословская энциклопедия Том 5/ А. П. Лопухин [и др.] // Петроград 1994 - стлб. 172.



УДК 7.012:72.01

Чертушкин Ф.В., Радионов А.О.

## **БИОНИЧЕСКАЯ ФОРМА В СОВРЕМЕННОМ ДИЗАЙНЕ**

Статья посвящена изучению бионического стиля и формы, исследованию роли бионики в современной архитектуре и актуальности данного стиля. Особое внимание уделено сравнению бионического стиля со стилями современности.

Ключевые понятия: бионика, бионический стиль, бионическая форма, дизайн, формообразование.

Постановка проблемы: Анализ современных тенденций в области дизайн-проектирования позволяет утверждать, что в практике дизайнера ведущую роль занимают вопросы выразительности архитектурных и других форм. Сегодня в мировой практике эти проблемы вместе с проблемой функционального зонирования решаются использованием бионических форм при проектировании. Освоение биологических форм - неотъемлемая часть художественно-проектной деятельности, одна из основ успешной работы на рынке современного дизайна, актуальное направление развития архитектуры и дизайна в будущем.

Актуальность работы обуславливается необходимостью теоретического изучения феномена бионической формы в дизайне, исследования процессов формообразования на основе принципов построения биологических структур, рассмотрения перспектив бионики в проектировании предметно-пространственной среды.

Цель статьи: выяснение и теоретическое обоснование места и роли бионической формы в современном дизайнерском формообразовании на основе анализа её художественно-эстетической сущности.

Изложение основного материала

Форма – морфологическая и объемно-пространственная структурная организация вещи, возникающая в результате содержательного преобразования, материала внешнее или структурное выражение какого-либо содержания. Важнейшая категория и предмет творческой деятельности – литературы, искусства, архитектуры и дизайна. Форма живет как в пространстве, так и во времени восприятия и несет в себе ценностно-ориентированную информацию.[5, С. 78].

Дизайн-форма – особая организованность предмета (*промышленного изделия*), возникающая как результат деятельности дизайнера по достижению взаимосвязанного единства всех свойств изделия – конструкции, внешнего вида, цвета, фактуры, технологической целесообразности и пр.

Отвечает требованиям и условиям потребления, эффективному использованию возможностей производства и эстетическим требованиям времени.[5, С. 54]

Формообразование – категория художественной деятельности, дизайнерского и технического творчества, выражающая процесс становления и созидания формы в соответствии с общими ценностными установками культуры и с теми или иными избранными концептуальными принципами, имеющими отношение к эстетической выразительности будущего произведения, функции, конструкции и материалу. В процессе формообразования изделия определяются его функционально-конструктивная, пространственно-пластическая, технологическая структуры.

Понятия «форма» и «формообразование» в дизайне основополагающие. Дизайнеры занимаются проектированием предметов, изделий, форма которых удобна, эргономична, красива и соответствует их назначению. В дизайне форму определяют как «выражение внешнего вида изделия исходя из его внутреннего содержания и предназначения», а формообразование как процесс создания целостных предметных форм, порождаемых различными факторами.[7, С. 19]

Важны все зрительно воспринимаемые свойства или признаки формы: геометрия, размеры, масса, пропорции, положение в пространстве, фактура, цвет, текстура, светотень.

Основой формы является конструкция. Это каркас, связывающий все элементы в одно целое. Работая над созданием новых форм, необходимо учитывать функциональное назначение изделия, предъявляемые эстетические и эргономические требования, условия эксплуатации, технологию изготовления.[11, С. 33].

Дизайнерское формообразование сегодня многие идеи черпает из окружающей нас природы, где все предельно рационально и лаконично. Стебель бамбука при значительной высоте и предельно малом диаметре имеет абсолютную устойчивость. Эта оригинальная, созданная природой, конструкция стала прообразом современных телескопических антенн, спиннингов, современных настольных ламп.

Обозначая творчество как процесс создания чего-то нового, следует отметить, что в художественном конструировании (*дизайне*) новизну можно создавать по каждой характеристике в отдельности: функция, технология, морфология, художественный образ или по нескольким сразу. С учетом разных характеристик можно выделить различные творческие подходы при развитии замысла. Например, А.А. Белов с учетом технологии различает три творческих подхода:

1 максимальное выявление природы материала и способов его обработки (*монотипия, гофрирование и т.п.*);

2 ограниченное выявление естественных свойств материала (*окрашенный пластилин, папье-маше и др.*);

3 смешанный подход.

Возможность комбинирования в создании новизны позволяет говорить о ценности художественного формообразования для развития творческих способностей личности дизайнера.

Использование в дизайне законов и форм живой природы вполне правомерно. В основе эволюции живых организмов и дизайн проектирования лежат одни и те же принципы, определяемые взаимодействием форм и функций.

В мире все взаимообусловлено. Существуют законы, объединяющие весь мир в единое целое и порождающие объективную возможность использования в искусственно создаваемых системах закономерностей и принципов построения живой природы и ее форм.

Правомерность бионики предопределяется не только биологическим и техническим единством человечества и окружающего мира, но и особенностями человеческого познания. Человеческий разум в большей степени формируется под влиянием процессов, происходящих в природе. [10, С. 20]

В творческой деятельности человек постоянно, сознательно или интуитивно, обращается за помощью к живой природе. Для всей истории бионики характерно использование чисто внешних очертаний природных форм.

Причины особого внимания дизайнеров к законам формообразования живой природы заключаются в том, что дизайн как особый вид искусства «имеет непосредственную связь с материальным производством, для которого создается изобразительный образ. [11, С. 6]

Живая природа имеет тенденцию в процессе своего развития стремиться к всемерной экономии энергии, строительного материала и времени. Закон минимума в живой природе обусловлен органической целесообразностью существования. Это привело к мысли о возможности использования закономерностей формообразования живых структур именно в конструктивном плане, а не с целью лишь каких-то формальных поисков.

Применение бионики в системе дизайна будит творческую мысль, заставляя думать, искать, познавать законы природы.

За последние 20–30 лет мир стал свидетелем появления в архитектуре необычных форм, напоминающие формы живой природы. Можно встретить покрытия зданий, сходные с причудливыми поверхностями раковин моллюсков, купола, имитирующие контуры птичьего яйца или другие формы. Все эти архитектурные объекты, отличающиеся столь необычными конструктивными особенностями и напоминающие природные формы, получили наименование бионической формы.

Как понятие «бионика» (*от греч. «биос» — жизнь*), появившись в начале XX в., стало обозначать некую формирующуюся область научного знания, основанную на открытии и использовании закономерностей построения естественных природных форм для решения технических, технологических и художественных (*напр. дизайн*) задач на основе анализа структуры, морфологии и жизнедеятельности биологических организмов. [11, С. 28]

С бионикой также принято связывать биомеханику — раздел биофизики, изучающей механические, динамические и морфологические свойства и особенности живых организмов, а также нейробионику, изучающую строение нервной системы человека, животных и моделирование на этой основе клеток-нейронов

и нейронных сетей.

Развитие дизайна дало начало появлению его новой мощной формы – био-дизайну или «Бионики». Датой рождения бионики считается 13 сентября 1960 года – день открытия в Дайтоне (*штат Огайо*) США, первого американского симпозиума на тему: «Живые прототипы искусственных систем – ключ к новой технике» [7, С. 15]

С этого момента у архитекторов, дизайнеров, конструкторов и т.д. возникает формальное право на постоянный поиск новых средств формообразования, отвечающих возрастающей динамике жизни и соответствующей возможностям научно-технического прогресса.

Изучая биологические объекты и процессы, бионика не идет по пути слепого копирования природных форм и структур. Она стремится позаимствовать у природы лишь самые совершенные конструктивные и технологические решения, которые обеспечивают биологическим системам исключительно высокую гибкость и живучесть в сложных условиях их существования. Другими словами, бионика стремится перенести в технику лучшие создания природы, самые рациональные и экономичные структуры и процессы, которые выработались в биологических системах за миллионы лет эволюционного развития.

Некоторые проблемы, которые следует решить дизайнерам, возможно, были решены живой природой.

Укажем на высказывания немецких и австрийских архитекторов Земпера, Фельдега, Бауэра и др. Их взгляды проанализированы в статье «Теория Дарвина в строительном искусстве» (1900 г.). Автором этой статьи четко и ясно, с определенной тонкостью и остротой поставлена архитектурно - бионическая проблема и подтверждена закономерность действия эволюционной теории Дарвина в архитектуре. [5, С. 67]

Наиболее сложным этапом освоения в архитектуре природных форм является время от середины XIX и до начала XX в Р.Штайнер. «Пути к новому архитектурному стилю» (1886). На нём сказались бурное развитие биологии и небывалые успехи по сравнению с предыдущим периодом строительной техники (*например, изобретение железобетона и начало интенсивного применения стекла и металлических конструкций*). Исследуя этот этап, необходимо обратить особое внимание на появление такого значительного по своей силе течения в архитектуре, как «органическая архитектура». Правда, под названием «органическая архитектура» отнюдь не подразумевается прямая и существенная связь архитектуры с живой природой. Направление «органической архитектуры» - направление функционализма. Об этом говорил по телевидению в 1953 г. один из основных её идеологов Фрэнк Ллойд Райт отвечая на задаваемые ему вопросы: «... органическая архитектура-это архитектура «изнутри наружу», в которой идеалом является целостность. Мы не употребляем слово «органик» в смысле «принадлежащий к растительному и животному миру.» [15, С. 88]

После окончания второй мировой войны инженеры и архитекторы начали внимательно присматриваться к живой природе. Их привлекли, например, упру-

гие пленки живой природы, хорошо работающие на растяжение (*эксперименты Отто Фрая 40-х годов*).[13, С. 50]

Современная же наука позволила углубиться в законы развития живой природы, а техника дала возможность моделировать живые структуры.

В результате в архитектуре в конце 40-х годов появились формы, воспроизводящие на сознательной научной и технической основе конструктивные структуры живой природы.[1, С. 68]

Например, производители прохладительных напитков постоянно ищут новые способы упаковки своей продукции. В то же время обычная яблоня давно решила эту проблему.

Яблоко на 97% состоит из воды, упакованной отнюдь не в древесный картон, а в съедобную кожуру, достаточно аппетитную, чтобы привлечь животных, которые съедают фрукт и распространяют зерна.[3, С. 13]

Специалисты по бионике рассуждают именно таким образом. Когда они сталкиваются с некоей инженерной или дизайнерской проблемой, они ищут решение в «научной базе» неограниченного размера, которая принадлежит животным и растениям.

Другое знаменитое заимствование сделал швейцарский инженер Джордж де Местраль (*Georges de Mestral*) в 1955 году. Он часто гулял со своей собакой и заметил, что к ее шерсти постоянно прилипают какие-то непонятные растения. Устав постоянно чистить собаку, инженер решил выяснить причину, по которой сорняки прилипают к шерсти. «Исследовав феномен, де Местраль определил, что он возможен благодаря маленьким крючкам на плодах дурнишника (*так называется этот сорняк*). В результате инженер осознал важность сделанного открытия и через восемь лет запатентовал удобную «липучку» Velcro, которая сегодня широко используется при изготовлении не только военной, но и гражданской одежды .[3, С. 18]

Ещё один пример природной формы, используемой в дизайне, - внешнее строение листа. Следует учесть архитектуру листа, назначение различных жилок. Подобно строению листа строят деревянные основания для крыш жилых домов. По подобию строения листа дерева сооружен свод главного зала Туринской выставки (*Италия*). В конструкции свода изогнутые продольные ребра и волнистые поперечные диафрагмы создают необходимую жесткость и устойчивость, давая возможность без опор перекрыть пространство пролетом 98 м.[3, С. 20]

Строительные сооружения, которые создает человек, удовлетворяют его требованиям и так же, как естественные природные конструкции, противостоят внешнему влиянию климатических и погодных изменений.

Принцип подъемной силы, реализуемый в природе, человек использовал в первых созданных им летательных аппаратах: воздушном шаре, наполненном горячим воздухом, в аэростате, дирижабле. Падающий волан в бадминтоне напоминает плод-парашют одуванчика. Возможно, он или ему подобный плод-парашют подсказал Леонардо да Винчи идею парашюта.

Изучая семейство злаков, надо обратить внимание особенно в строении

вегетативных органов. Многие из них, например стебель, могут иметь практический интерес для биоников. Важной особенностью злаков является строение стебля, которое дает им возможность выжить при столь массовом росте на полях. При легком дуновении ветерка пшеница слегка покачивается. При сильном ветре стебель гнется, низко наклоняется колос. Стих ветер, и выпрямился стебель. Высота пшеницы в 200—300 раз больше диаметра ее стебля. Секрет сохранения растением гибкости и прочности в его строении. У стебля пшеницы междуузлие полое, а узлы заполнены тканями. Благодаря такому строению стебель гнется, но не ломается.[3, С. 28]

По такому принципу построена Останкинская телевизионная башня, сконструированная инженером Н. В. Никитиным.

В ее форме и в натянутых по периферии стальных вантах, скрытых в толще бетона и стягивающих отдельные барабаны ствола башни, отразились конструктивные принципы строения стебля растений, ствола дерева. Основание ее утолщено, вершина — остроконечная. Ее общая высота 540 м 74 см. Это высочайшее сооружение в мире. Масса 55 тыс. тонн. При сильном ветре башня может раскачиваться, как стебель пшеницы, до 10 м в сторону от своего нормального вертикального положения, сохраняя при этом прочность. Она выдерживает ветер в 15 баллов и землетрясения в 8. Надежность рассчитана на 300 лет.[8, С. 90]

В бионическом моделировании, например, природную конструкцию можно моделировать из привычных материалов, абстрагируясь от природных, или всю систему архитектуры на большом отрезке истории представить в виде термодинамической системы.[1, С. 19]

«Парашют мы изобрели в двадцатом веке. Одуванчик изобрел его миллионы лет назад.... вся графика этого удивительного приспособления достойна самого точного и красивого чертежа, не говоря об инженерных и математических расчетах. Вес семечка, длина ножки, площадь зонтика - все находится в строгом математическом соответствии, и если бы современные инженеры при помощи логарифмических линеек и счетных машин взяли рассчитать подобный воздухоплавательный аппарат с точки зрения оптимальности его пропорций, то они пришли бы к пропорциям и форме аппарата, который вы держите на своей ладони и которые во множестве летают по воздуху в ветреный летний день».

Цитата, заимствованная из очерка «Травы» Владимира Солоухина (1972 г.), может служить своего рода программой для интересного и практически полезного бионического исследования, направленного на разработку не только конструкции нового летательного аппарата, но и конструктивной архитектурной формы. Писатель выразил не только идею целесообразности, гармонии систем живой природы, но и методическую сущность бионического подхода к исследованию этих систем. Вместе с тем реализация этого метода не столь проста, как может показаться на первый взгляд. В случае если инженеры создали аппарат, пропорции и форма которого строго соответствовали бы геометрии зонтика одуванчика, то такой аппарат попросту не смог бы летать. Достаточно вспомнить печальную легенду об Икаре.

Бионическое моделирование находится в периоде своего становления. В методическую структуру входят бионические, физические, математические и другие методы исследований.

Бионический стиль в современном дизайне отличается отсутствием симметричности. Строения, предметы этого направления зачастую имеют формы паутины, деревьев, коконов и прочих композиций, которые встречаются в природе. Этот стиль направлен на воплощение конкретной философской концепции, преследующей идею создания новейшего пространства для человека. Для этого происходит объединение принципов архитектурного строительства, инженерного дела, моделирования и биологии, благодаря чему объекты в этом стиле отличаются своей экологичностью.

Стиль бионик в области архитектурного строения направлен на создание экодомов, которые представляют собой комфортабельные энергоэффективные постройки.

Их отличительная черта — системы жизнеобеспечения независимого типа. В таких строениях устанавливаются озелененные террасы, коллекторы, куда собирается дождевая вода, солнечные батареи, вентиляционные системы и естественное освещение. Здания могут повторять как формы людей, животных (*в том числе и части их тел*), так и образы, наблюдаемые в неживой природе.[1, С.244 ]

Первое впечатление о здании в бионическом стиле - постройки выбиваются из правильной геометрии. Природные формы объекта будят воображение. В бионике стены подобны живым мембранам. Пластичные и протяженные стены и окна выявляют направленную сверху вниз силу нагрузки и противодействующую ей силу сопротивления материалов. Благодаря ритмической игре меняющихся вогнутых и выпуклых поверхностей стен сооружений кажется, что здание дышит. Здесь стена уже не просто перегородка, она живет подобно организму.

В бионическом строении благодаря постоянно меняющемуся балансу взаимодействия желаний и пространственных возможностей человек испытывает ощущение движения – в покое, и покоя – в движении пространства. Малейшее движение сдвигает баланс сил, благодаря чему меняется восприятие пространства. Постоянство и изменение, симметрия и асимметрия, защищенная интимность и широкая открытость существуют в хрупком равновесии. И в движении, и в покое всегда присутствует ощущение равновесия.[2, С. 16]

В своей сущности бионика, как архитектурный стиль, стремится создать такую пространственную среду, которая бы всей своей атмосферой стимулировала именно ту функцию здания, помещения, для которой последние предназначены. В бионическом доме спальня будет спальней, гостиная – гостиной, кухня – кухней.

Стиль Бионик в современном дизайне отличается тем, что все детали напоминают всевозможные природные объекты. Он отдаленно напоминает кантри своими яркими красками и особой щепетильностью в выборе всех элементов.

Стиль кантри – это чистота материалов в воплощенных предметах интере-

ра, его облицовке и декоре. Это стиль в первую очередь воплощение идеи чисто экологического дизайна. Он создается исключительно из экологически чистых материалов. Например, декоративный камень или дерево разных сортов.

В мировой дизайнерской практике за прошедшие 40 лет использование закономерностей формообразования живой природы приобрело новое качество и получило название архитектурно-бионического процесса и стало одним из направлений архитектуры хай-тека.[14, С.556 ]

Популярнейший архитектурно/дизайнерском стиль, который появился в Англии XX века, 60е годы – Hi-Tech.

Главное отличие стиля хай-тек от других течений в том, что он призван сделать объект максимально удобным, внешние же достоинства на втором плане. Но стиль – эстетичный, ему присуща простота форм и чёткость линий.

Часто используются панели из стали и стекла, употребляются выносные функциональные элементы – лифты, вентиляционные трубы. Используются принципы минимализма, отсутствие декора и монохромная гамма.[5, С.112 ]

Бионическая практика породила новые, необычные дизайнерские формы, целесообразные в функционально-утилитарном отношении и оригинальные по своим эстетическим качествам.

Наиболее сложным этапом освоения в дизайне природных форм является время от середины XIX и до начала XX в. На нём сказались бурное развитие биологии и небывалые успехи по сравнению с предыдущим периодом моделирующей техники (*например, изобретение железобетона и начало интенсивного применения стекла и металлических конструкций*). Исследуя этот этап, необходимо обратить особое внимание на появление такого значительного по своей силе течения в дизайне, как «органический стиль, архитектура». Под названием «органический стиль» отнюдь не подразумевается прямая и существенная связь объекта с живой природой. Направление «органического стиля» - направление функционализма[1, С.590 ].

Бионика в чем-то схожа с японским стилем убранства жилых пространств, когда жилище устраивается как продолжение внешнего мира. Но в бионическом стиле окружение может взаимодействовать с живой природой. Стиль бионика позволяет создать оазис также как в японском стиле современности.

В бионическом стиле построено большое количество как отдельно взятых зданий, так и целых городов. Сегодня современное воплощение органической архитектуры можно наблюдать в Шанхае – дом «Кипарис», в Нидерландах – здание правления NMB Bank, Австралии – здание Сиднейской оперы, Монреале – здание Всемирного выставочного комплекса, Японии – небоскреб SONY и музей плодов.

Перспективными направлениями дизайна, основанными на использовании биологической формы, являются:

– экологический дизайн – участие средствами и методами дизайна в решении социально актуальных задач защиты окружающей природной среды (*и самих людей*) от последствий ее загрязнения отходами техногенной цивилизации и на-

рушения экологического равновесия в биотехносфере как с позиций ценностей природы, так и культуры; [4, С.6 ]

Обеспечение экологической чистоты конструкционных и отделочных материалов, применяемых для изделий – объектов дизайна, экологичности процессов производства и потребления (*с учетом проблемы утилизации отходов*) и состояния предметной среды разных сфер жизнедеятельности людей;

– биодизайн – проектные разработки морфологически биоподобных структур и форм изделий (*механоорганизмов*), по аналогии с архитектурной и инженерной бионикой, на основе систематического и целенаправленного изучения законов и принципов формообразования в живой природе, включающих положения биоморфологии, биомеханики, бионики, этологии (*науки о поведении живых организмов в природе*) и синергетики (*науки о принципах самоорганизации систем*); [4, С.7 ]

– биологическо-эвристический дизайн – целенаправленное использование в инновационном дизайн-проектировании закономерностей и методов эвристики (*дисциплины, способствующей развитию и активизации творческого мышления и повышению эффективности решения проектных задач нестандартными способами*), а также широких возможностей информационных технологий, соответствующей компьютерной техники и специфического дизайнерского программного обеспечения. Ориентирован на формирование качественно новых методов и средств развития творческой фантазии, изобретательности дизайнеров, обогащение их проектной культуры, расширение ее горизонтов в целях наиболее эффективного генерирования оригинальных и перспективных новаторских дизайн-концепций и художественно-конструкторских предложений. [4, С.9].

## **Вывод**

Бионика широко используется в дизайне. Такое использование происходит в двух направлениях – заимствование чисто внешней формы и построение механизмов, сооружений, мебели на основании закономерностей, «подсмотренных» у природы. Являясь в первую очередь технической наукой, бионика, однако, тесно связана с искусством, потому что рассматривает вопросы заимствования не только функций, но и форм живой природы. Природа содержит гармонию функции и формы, что используется дизайнерами в создании искусственной среды. Вершиной средового дизайна является дизайн архитектурной среды, создающий «вторую природу», для архитектурного дизайна важнейшее значение имеет взаимосвязь с бионикой.

Архитектурная бионика - это наука, стоящая на стыке биологии, техники и архитектуры, она занимается исследованием вопросов заимствования принципов биологических систем для использования их в архитектурной среде, используя для этого функции и формы живой природы. Архитектурный дизайн активно использует биоформы, не останавливается, однако, только на внешнем копировании формы, уделяя основное внимание гармоничному соотношению формы и функции, формируя, таким образом, органическую архитектурную среду, впи-

сывающуюся в ландшафт внешне и внутренне за счет использования естественных природных условий, естественных материалов, естественных источников энергии. Важнейшей целью архитектурного дизайна является, помимо создания комфортной и экономичной среды обитания человека, защита экологии.

Таким образом, установлено важное значение бионики в науке, технике и искусстве, в частности в дизайне. Исследования в этой области с целью использования биоформ в формировании архитектурной среды чрезвычайно актуальны и, безусловно, целесообразны для архитектурного дизайна, поскольку позволяют создавать среду гармоничную среду обитания человека.

### **Список использованных источников**

1. Бабицкий А. Бионика в архитектуре [электронный ресурс] / А. Бабицкий. 2013
2. Бернштейн Н. А. Моделирование в биологии. - М., Искусство, 1963. – 300 с,
3. Волчок Ю.П., Лазарев А.И.. Прогнозирование техники многоярусных структур на основе бионического метода (*отношение: материал - форма*). - В сб. науч. трудов./ Проблемы формообразования в современной архитектуре. М., вып. 3, ЦНИИТИ - ЦНИИП градостроительства, 1976.
4. Гармаш И.И.Тайны бионики. – К., 1985.
5. Гаазе-Рапопорт М.Г. Вопросы бионики. - М., 1967.
6. Ефимов А.В «Дизайн архитектурной среды» – Архитектура-С .200, 2004 г.
7. Заславская А.Ю. «Эволюция органической архитектуры». /Статья. [Электронный источник].
8. Крайзмер Л. П., Сочивко В. П. Бионика, 2 изд., М., 1968.
9. Левина Е.К. Архитектура в гармонии с природой [электронный ресурс] / Кузьминых Е.В. – 2013
10. Леденева Г.Л. «Теория архитектурной композиции»: курс лекций / – Тамбов : Изд-во Тамб. гос. техн. ун-та, 2008 г.
11. Мартека В.В Бионика, пер. с англ./, М., с. 370 1967.
12. Маслов В.Н. Пропорции и конфигурации в природе, архитектуре и дизайне: монография. – Ухта: УГТУ, 2007. – 55с.
13. Научные труды II международной конференции стран - членов СЭВ «Бионика-78» (*рефераты докладов*), т. II, М.-Л., 1978.
14. Отто Фрай Висячие покрытия их формы и конструкции. – М.: Госстройиздат, 1960.– 179 с.
15. Скурлатова М. В. Бионика как связь природы и техники / Молодой ученый. — 2015. — №10. — С. 1289.
16. Ярмоленко А.Д. Мембраны в строительной технике: история и перспективы // Структурно-композиционный инструментарий формообразования. – СПб.: Астерион,2008. – С. 113.



УДК 74:004.928  
Чучко Р.А., Гурова Н.А.

## **АНИМАЦИЯ И МУЛЬТИПЛИКАЦИЯ КАК НЕОТЪЕМЛЕМАЯ ЧАСТЬ СОВРЕМЕННОГО ИСКУССТВА**

В статье рассмотрены особенности анимации и мультипликации, их создание, а также роль анимации и мультипликации в формировании образной системы современных визуальных практик.

**Ключевые понятия:** мультипликация, анимация, искусство.

**Актуальность работы** заключается в важности анимации и мультипликации не только как созидательного средства, но и технического приёма в современном искусстве.

**Цель статьи:** раскрытие взаимосвязи между художественными и техническими аспектами анимации и мультипликации.

Изложение основного материала

В обиходе мы часто слышим слова анимация и мультипликация, зачастую отождествляя их, не предавая значения их глубинному смыслу и отличию друг от друга. Однако эти термины имеют весомые различия, хоть и являются синонимами.

Мультипликация – от латинского *multiplicatio* «умножение, увеличение, возрастание, размножение». *Multi* – много. [1]

Анимация – от французского *animation* «оживление; одушевление».

Проанализировав вышеперечисленные понятия, можно заметить, что значения терминов имеют отличия и представляют собой обособленные виды деятельности.

В кинематографических кругах можно проследить тенденцию к тому, что мультипликацией называют сложный процесс создание мультфильма, с вытекающей из этого: работы сценариста, режиссёра, художника-раскадровщика, художника-фазовщика, колориста, дизайнера фона, монтажёра и так далее. На практике значение мультипликации – умножение, размножение оправдывает себя, ведь каждое движение в кадре анимируют, то есть «оживляют» с помощью различных техник анимации. Таких как:

- классическая техника, рисованная на кальке с последующей раскрашкой на целлулоиде или в компьютерной программе с помещением в фон;
- перекладочная техника, где вырезанные элементы персонажа меняют местами и снимают на камеру;
- кукольная техника, где в куклы вдевается проволока или делается каркас на шарнирах, позволяя зафиксировать движение и сделать кадр;
- техника масляной анимации, самая сложная и трудоёмкая из всех, ведь каждый кадр рисуется на стекле маслом в живописной манере. После

того как кадр сделан, он стирается и рисуется заново, но с незначительными изменениями. Поэтому создание таких мультфильмов может затянуться на долгие годы.

- техника песочной анимации, где камера стоит сверху стола с просветом, а художник в реальном времени рисует картины песком. Эта техника может записываться как покадрово, так и в режиме видео;
- компьютерная техника, использующая ресурс и программное обеспечение компьютера для подражания вышеперечисленных техник, упрощения их реализации и воплощения дорогостоящих и трудно реализуемых проектов.

Следовательно, из вышесказанного можно сделать вывод, что анимация является главным способом создания движения в мультипликации как жанре кинематографа.

Важно отметить, что анимация является не только способом создания движения в мультипликации, но и незаменимым помощником в науке. Благодаря 3D анимации врачи могут делать точный анализ операций, сканируя 3D сканером область оперирования и создавая на основе этих данных точные анимации с перечнем действий. Анимация является важным элементом обучения в научных видео-пособиях. Она повелевает с невероятной точностью передавать миры прошлого, визуализируя их в 3D графике.

Что характерно, такое различие в терминологии встречается в богатых языках, тем временем как в английском анимацией называют, как сам процесс создания иллюзии движения, так и создание мультипликационного фильма. А слово «multiplication» означает только «умножение» и с анимацией не имеет ничего общего.

В жизни современного человека анимационное кино занимает одно из важных мест. Образы популярных анимационных героев сопровождают человека с самого раннего детства. С ними связаны наиболее значимые воспоминания, ассоциации, ощущения. Художественно-эстетическое воздействие образной системы анимационного кино на формирование мировоззрения растущей личности огромно. Это наиболее психологически комфортный (*лёгкий, доступный, убедительный*) канал коммуникации, трансляции социокультурных норм и ценностей, способствующий становлению установок, интересов и потребностей основной массы населения с раннего возраста. Прежде чем человек вступит на рынок с общедоступной массовой культурой, он уже соприкасался с гуманистическими ценностями, культурными традициями, национальными обычаями в мире анимации. Впоследствии он узнаёт закреплённые за ними в своём личностном становлении смыслы и значения, обнаруживая существующие в его сознании причинно-следственные связи. [7]

Анимация порождает созидательные качества в человеке. Многие современные художники, на подсознательном уровне приносят в свои стили что-то от стилей мультипликации. Многие художественные работы вольной направленности отдают истоками именно в анимацию. Для современного человека анимация – это неотъемлемая часть бытия, ведь ею создаётся реклама, учебные посо-

бия, фильмы, интерфейс программ и много другого.

Исходный материал для анимации – не просто рисунок, а «оживший» рисунок. «Главное не в рисунке, а в том, что рождает связанная серия рисунков» – говорил известный канадский мультипликатор Норман Мак Ларен, подчёркивая тем самым исключительную роль движения в процессе создания фильма. «Попробуйте хоть на мгновение остановить мультфильм – персонаж тотчас «погибнет» и превратится в статичный рисунок» – говорил режиссёр [8]. Определяя особую специфику мультипликации, С.М. Эйзенштейн писал, что «лучшая форма кино – это мультипликация, потому что мы имеем над нею полную власть». [9]

Сущность анимации как вида искусства состоит в том, что она располагает широчайшим диапазоном выразительных приёмов и средств для экранизации любого художественного материала. Практически каждая художественная идея, даже самая сложная, может быть выражена с максимальной яркостью.

В процессе одушевления неживого изображения участвуют литература, живопись, звук, данных экрану и используемых экраном как продолжение традиций, выработанных в смежных областях художественного творчества.

Одним из первых среди мультипликаторов четыре основных элемента, образующих пластический образ (*слово, рисунок, музыка, движение*), выделил американский режиссёр Уолт Дисней. Три первых из них лежат в образовательной плоскости, и их использование в общеобразовательных учреждениях может быть весьма успешным.

Современное общество невозможно представить без анимации и мультипликации. Ведь связь настолько сильна, что культурная, общественная, социальная сферы жизни человека от части строятся на тех догмах, которые нам дала анимация. И заблуждается тот, кто говорит, что мультипликация – это удел ребёнка. В современном обществе анимация воспринимается как нечто большее. Правильно выставленные акценты кадра, могут сильно повлиять на зрителя. Поэтому задачей режиссёра–постановщика, является передача правильной картины мира в своей работе. Ведь имели место быть случаи, когда анимация вредила психологическому здоровью зрителя.

Как и любой другой вид искусства, мультипликация имеет свои стили, жанры и направления, черты и особенности.

Характерными чертами мультипликации являются: иллюзия движения, не реалистичность пропорций, быстрота движений, зацикленность движений, стилизация и авторский стиль движений.

Главной особенностью мультипликации является свобода действий художника при создании движений, фонов и стилизаций. Свобода действует в рамках определённого стиля и техники анимации [6].

Техники анимации – это важнейшие и основополагающие дефиниции как мультипликации, так и самой анимации. Выделяют три основные и три ответвляющиеся техники. Об этих техниках, на основе опыта автора, будет проведен анализ популярности и трудоемкости, их минусов и плюсов.

Классическая рисованная анимация. Самая первая и основная техника ани-

мации, с помощью этой техники было создано тысячи мультипликаций, фильмов, сериалов и фильмов с элементами анимации. Классическая анимация создается в определенной последовательности, этой последовательности придерживаться и по сей день.

1. Разработка персонажей, эскизирование окружения мультфильма, фонов, предметов, характерных черт героев.

2. Создание раскадровки мультфильма, где по ключевым сценам сценария рисуются картинки. Этот метод пришел в анимацию из комиксов.

3. Создание «Аниматика», более детальной раскадровки, где ключевые моменты разбиты на ключевые кадры, а ключевые кадры представляют собой начало и конец действия в определенном моменте сцены. «Аниматик» снимается как законченный фильм, все сцены в нем совпадают по времени с сценами в фильме.

4. Создание фонов. Фоны рисуют на бумаге или стекле. Многослойные фоны на стекле, позволяют создать глубину кадра.

5. Создание на кальке ключевых кадров «Аниматика».

6. Фазовка ключевых кадров на кальке. Художник–фазовщик делает анимацию плавной, благодаря добавлению промежуточных кадров.

7. Чистовая прорисовка анимации на новой кальке.

8. Перерисовка кадров с кальки на целлулоид, в основном кадры прорисовывают с помощью пера и туши разных цветов.

9. Важным этапом является заливка краской целлулоидов с изнаночной стороны.

10. Заключительным этапом является компоновка кадра из фона или группы фонов и целлулоида, закрепленного на штифты. Каждый кадр снимается на киноаппарат.

Именно так создавалась классическая рисованная мультипликация до конца девяностых годов. И только в конце девяностых, студии стали приходить на компьютерные технологии. Из вышеперечисленных пунктов списка исчезли: прорисовка на целлулоиде, заливка целлулоида краской, фоны на стекле и монтажный стол. Теперь достаточно отсканировать чистовые, прорисованные кадры, раскрасить их в программе и поместить в фон, что позволяют сделать программы монтажа и спецэффектов.

Но и это далеко не все. На данный момент из производства рисованной или, как её сейчас называют, 2D анимации, исчезли все физические методы рисования. С появлением графических планшетов, анимация рисуется прямо в программе, а интерфейс программы содержит все функции, которые использовал аниматор до компьютеризации.

На рынке компьютерных программ имеются лидеры в качестве и функциональности создания анимации. Это такие программы как: «Toon boom harmony», «Adobe Animate», «Adobe After Effects», «Moho studio». Данные программы позволяют создавать 2D анимацию различных стилей, при этом фону можно предавать глубину или вообще помещать персонажей в снятое видео. Автор пре-

дает предпочтение: «Adobe Animate», «Adobe After Effects», «Moho studio», так как эти программы русифицированы, интерфейс понятен и интуитивен. «Toon boom harmony» является «лидером из лидеров», в этой программе рисуют многие известные сериалы и фильмы. Но её интерфейс довольно сложный, а интуитивность зачастую приводит не в те места, куда стоило идти. Также большой проблемой является отсутствие русификации и замкнутая пользовательская система.

Кукольная техника, на несколько лет младше классической рисованной техники, использует кукол или другие предметы для создания иллюзии движения. В кукольной анимации в куклы вживляется проволока или же на шарнирный стilet насаждается кукла. Такая анимация создается тоже в определённой последовательности.

1. Разработка, эскизирование персонажей.
2. Создание каркасов и кукол (*объектов*).
3. Создание фонов. Обычно фоны создаются в виде макетов.
4. Создание раскадровки.
5. Создание «Аниматика».
6. Расставление кадра, света, декораций и фона. С последующим покадровым анимированием, и съемкой на киноаппарат или фотокамеру.

На данный момент, кукольная анимация претерпевает кризис, многие студии передают предпочтение более бюджетным техникам. Однако те студии, которые занимаются кукольной анимацией разрабатывают способы удешевления и упрощения процесса создания. Изобретение 3D принтеров сильно упростило работу аниматором, ведь теперь можно напечатать сменные головы персонажу с впечатанной мимикой лица. К тому же это сильно улучшает качество анимации.

В программе «Adobe After Effects», которой автор неоднократно пользовался, можно убирать дефекты анимации, дополнительные крепления кукол к столу, удалять фон и вставлять персонажа на новый. По мнению автора, это лучшая программа для обработки подобных изображений и последующего монтажа. К тому же данная программа является лидером на рынке спецэффектов. Плюсы её заключаются в интуитивности, достаточно большом спектре возможностей, работой с 3D графикой и обработкой изображений.

Компьютерная техника. Самая молодая из всех, но на данный момент стала самой главной техникой у мультипликаторов. Как автор уже замечал выше, компьютерная анимация упрощает работу 2D художников. Но самым главным в этой технике, всё же является 3D анимация. Именно за 3D анимацией будущее. По своей сути она совмещает в себе кукольную и рисованную анимации, а также скульптуру. Процесс создания подобий анимации очень похож на процессы предыдущих техник, однако целиком создается на компьютере.

1. Создаётся концепция мультфильма, разрабатываются, эскизируются персонажи.
2. Создаются раскадровки и «Аниматик».
3. Моделируются персонажи. Моделирование может происходить как в компьютерной программе, где персонаж создаётся с анатомическим скелетом и мыш-

цами, что придаёт его движениям реалистичности, так и вылепливаться из глины с преследующим 3D сканированием и перенесением в программу.

4. Моделируются фона и элементы окружения.
5. Происходит текстурированные и колоризация.
6. Создаётся анимация.

7. Каждый кадр выводится из программы, пройдя процедуру «Render», сохраняя каждый кадр со всеми эффектами и текстурами анимации по-отдельности. Затем эти кадры совмещают, и получается видео.

Как можно заметить, данный вид анимации сильно упрощает работу мультипликатора. Ведь программа сама просчитывает и создаёт промежуточные кадры, тем самым делая анимацию плавней без работы отдельного художника-фазовщика.

Также важно отметить, что к моделям персонажа и окружения можно обращаться годами, не причиняя им деформаций. Тем самым испортить анимацию человеческим фактором проблематично.

3D анимация создаётся в таких программах как: «Autodesk Maya», «3D max», «Blander». В данных программах создаются шедевры мировой 3D анимации, они все сложны и требуют длительного изучения. А год лицензионной подписки на одну только «Autodesk Maya» стоит 89500 рублей, что может позволить себе далеко не каждая студия. Зато сектор возможности данных программ невероятно велик.

Ответвляющиеся техники.

Эти техники представляют собой специфические способы получения движения. Такими техниками являются: песочная, масляная, водяная, игольчатая, чернильная, световая и даже человеческая. Все эти техники являются подтипами главной и всеобъемлющей техники «Stop-motion», а именно покадровой съёмки. Данные техники являются очень специфическими, с их помощью снимают спецэффекты или камерное кино.

Анимация и мультипликация невероятно тесно связаны с кинематографом, их связь настолько велика, что само понятие анимационного фильма, отделилось от классического кино, достаточно поздно. Этим обусловлена некая раздробленность данного жанра, ведь многие киноленты содержат в себе элементы анимации, и в таком случае их уже затруднительно называть классическим фильмом. Однако грань есть и её необходимо научиться выделять.

1. Мультипликационный фильм, считается «Мультипликационным», если доля анимации в нем не составляет ниже 80% от хронометража.

2. В классическом игровом фильме, доля анимации не должна превышать 20%.

Однако анимация представляет собой и спецэффекты, которые в современном кино занимают весомую долю фильма. В данном случае анимация может использоваться в большем проценте соотношении и не превращать фильм в мультфильм.

В современном кинематографе анимации выделены две ниши, это полноцен-

ные анимационные полотна и спец эффекты в игровом кино. Чему автор работы, считает необходимым, уделить большего внимания.

Мультипликационное кино. Как жанр, отделилось от классического кинематографа с выходом первого полнометражного мультфильма, снятого в 1937 году Уолтом Диснеем – «Белоснежка и семь гномов». Данный мультфильм получил множество наград, среди которых и 7 Оскаров.

В дальнейшем полнометражные художественные фильмы набирали оборот. Менялась стилистика и манера визуального повествования, однако неизменным оставалась техника – классическая, рисованная анимация или в редких случаях кукольная, однако все изменилось в девяностых годах прошлого века, когда данные техники, стремительно начала вытеснять компьютерная 3D анимация. Из данной техники постепенно анимация начала перерастать в новый поджанр – анимационных спецэффектов.

CGI спецэффекты, просчитанные и смоделированные на компьютере, внесли весомый вклад в кинематограф, сэкономя большое количество денег на постройке декораций, создании реквизита и выполнении сложных сцен с использованием каскадёров и массовки.

Визуальные спецэффекты имеют четкое разделение:

VFX – Visual Effects – визуальные эффекты – это совмещение с помощью компьютера видео, снятого на камеру (*Live Action Footage*) с объектами, созданными в компьютерных программах (*CGI*), производимое в процессе монтажа фильма или клипа. Главная отличительная черта VFX – это получение результата только на этапе постпродакшена.

CGI – Computer Generated Imagery – дословно переводится как компьютерная генерация образов, или изображения, сгенерированные компьютером. Сюда относится все объекты или образы, созданные на компьютере (*персонажи, 3D-объекты, декорации, локации*).

Впервые в полнометражном фильме компьютерная графика использовалась в «Мире Дикого Запада», вышедшем на экраны в 1973 году. Во второй половине 1970–х появились фильмы, использующие элементы трёхмерной компьютерной графики, в том числе «Мир будущего», «Звёздные войны» и «Чужой». В 1980–е годы, до выхода на экраны второго «Терминатора», Голливуд охладел к компьютерным эффектам, в частности, из-за более чем скромных кассовых сборов «Трона» (1982), целиком построенного на использовании новейших достижений компьютерной графики.

В «Парке юрского периода» (1993) впервые при помощи CGI удалось замечать каскадёра; в том же фильме впервые удалось непрерывно соединить CGI (*кожа и мышцы динозавров были созданы при помощи компьютерной графики*) с традиционной съёмкой и аниматроникой. В 1995 году вышел первый полнометражный мультфильм, полностью смоделированный на компьютере – «История игрушек». В фильме «Последняя фантазия: Духи внутри нас» (2001 год) впервые фигурировали реалистические CGI-изображения людей. [10]

SFX – Special Effects – реальные спецэффекты, сделанные на съёмочной пло-

щадке видеокамерой. Это взрывы с помощью пиротехники, кукольная анимация (мультфильмы «Чебурашка», «Пластиковая ворона»), грим актеров (*превращение в различных чудовищ, изменение внешнего облика, имитация ран*). [11]

Таким образом, анимация имеет весомое значение в кинематографе, являясь его частью в плане спецэффектов и обособленным жанром.

С появлением первых телевизоров возникла проблема гармоничной подачи информации. Первыми ТВ программами были записи концертов, а также выпуски новостей, который с первых дней начали оформляться анимационными заставками и различными элементами визуального повествования.

Анимация в телеиндустрии невероятно табуирована и её применение сводится зачастую не как к виду искусства, а как к техническому приему.

Наиболее используемые виды анимационного контента в телевидении это:

- Заставки выпусков новостей.
- Анимация выносок, как титульных, так и информативных в выпусках новостей.
- Анимация логотипа телеканала.
- Анимация заставок телеканала.
- Анимация заставок авторских программ телеканала.
- Анимация титров.
- Анимация бегущей строки.
- Анимация нативной рекламы телеканал.

В производстве данных анимации используют, как 2D, так и 3D графику. Изначально анимация для ТВ создавалась лишь в классической 2D технике. Метод её производства полностью копировал создание классических мультфильмов, с разницей в лишь в сюжет и длину такой анимации. Так, например, для программы «В мире животных», была создана анимационная заставка, походившая на короткометражный мультфильм. Однако к жанру кино, такие анимации относить нельзя, так как их применение технично.

В девяностых годах, 3D анимация набирала темп в применении на ТВ, каждый телеканал желал перейти на элементы визуального ряда в 3D. Данный период обусловлен новизной и дороговизной 3D анимации, ведь вычислительные мощности компьютеров девяностых, позволяли сделать достаточно мало от того, к чему мы привыкли сегодня. Так период «Господства 3D анимации» на телевидении продлился с 1995 под 2013 года, когда на смену скевоморфизму пришла плоская стилизация объектов.

Современный телевизионный видеоряд монтируется в компьютерных программах, которые позволяют в реальном времени накладывать анимационные вставки, логотипы, эффекты дополненной реальности поверх видео. Для этого используют такие программы как:

- Adobe Premiere Pro – позволяет монтировать видеосюжет, как в предварительно, так и в реальном времени. Имеет функцию захвата видео и аудио с камеры и микрофона.
- Adobe After Effects – позволяет создавать реалистичные эффекты и анима-

ции, как в 2D, так и 3D графике. В данной программе создают анимационные: заставки, титры, 3D тексты и многое другое.

- Autodesk 3ds Max – позволяет создавать 3D визуальные эффекты. Применяется в создании логотипов, выносок и различных элементов дизайна канала.

- Adobe Character Animator – позволяет в режиме реального времени добавлять в эфир анимационного персонажа, анимация для которого создается по технологии «Захват движения». Актер с чьего лица производится захват, также выступает в роли актера дубляжа, и это позволяет вести диалог анимационного персонажа с ведущим в прямом эфире. Данной технологией активно пользуются так каналы как: «CNN», «CBS», «1+1», «1 канал».

Анимация в рекламе начала использоваться практически с момента её изобретения. Так, например, в 60 годах в сериале «Флинтстоуны», герои рекламировали табачные изделия.

Анимационная реклама как вид искусства зародилась лишь тогда, когда телевидение перешло от формата прямого эфира, к формату записи телепрограмма и создания из них сетки вещания. Тогда и начала появляться первая полноценная, коммерческая реклама. Зачастую она была игровой, однако без анимации тут тоже не обошлось. И только в девяностые года, прошлого века анимация в рекламе занимает весомое место. Широко применяется 3D визуализация.

Однако анимация в индустрии рекламы занимает несколько маргинальную роль. Когда речь заходит о детских товарах, то мультипликационные персонажи встречаются часто и как-то предсказуемо. «Где дети – там и мультики». Со взрослыми сложнее, ведь используемый прием – анимация – должен быть релевантен категории или бренду, тут риск «не попасть» довольно велик. Зато, когда «звезды сходятся», то получается действительно неплохо.

Мультипликационные рекламные ролики появились достаточно давно, еще до начала Второй мировой войны. В то время в Германии создавалось много анимационной рекламы, причем, на самую разную тематику: от сахара и желатина до автомобилей. Реклама автозаправок Shell 1938 года вполне сравнима с любым детским мультфильмом: ожившие машины общаются друг с другом и выпутываются из разных неприятных ситуаций. Ролик длительностью более трех минут, скорее всего, демонстрировался в кинотеатрах перед сеансом для взрослых, хотя, с точки зрения содержания, он вполне мог быть присутствовать и в детской программе. Впрочем, не очень понятно зачем – ведь дети не пользуются автозаправками.

Анимацию часто вводят в кадр, используя комбинированные съемки. Например, именно так в семидесятые года была выполнена реклама телевизора Sony Trinitron. Мы видим перед собой обычный телевизор, на экране – реалистичное изображение модели. А вот затем уже анимационный герой рассказывает нам об особенностях и преимуществах новой марки. Длительность этого ролика – 42 секунды – уже приближается к современному стандарту.

Анимированный персонаж тигр Честер присутствует на фоне обычной картинке почти во всех роликах чипсов. Это неудивительно, ведь он – «лицо» брен-

да. В одном из роликов Честер развлекается вместе со строителями и помогает им избавиться от прораба. [12]

Может показаться, что создание анимированной рекламы – это лишь удел «рабочих лошадак» индустрии. Но это не совсем так. В 1994 году к созданию ролика «Русский сахар» приложил руку такой выдающийся режиссер, как Юрий Норштейн. Скорее всего, на такой шаг он пошел не от хорошей жизни, зато список анимированных рекламных роликов пополнился громким именем и интересной оригинальной работой.

Производственной базой для создания анимационной рекламы являются такие программы как:

- Adobe Photoshop
- Adobe After Effects
- Adobe Premiere Pro
- Adobe Animate
- Autodesk 3ds Max

Стоит отметить, что с распространением интернета и интернет–маркетинга, анимационная реклама перебирается с телевидения в баннеры интернет–сайтов, а также в рекламные видеоролики на различных видеохостингах.

Анимация и мультипликация в игровой индустрии

Игровая индустрия зародилась с изобретением ЭВМ с графическим интерфейсом. Первой игрой была «Pong», созданная в США в 1968 году. Однако анимация там использовалась косвенно. По–настоящему же анимация в играх начала появляться с восьмидесятых годов прошлого века, когда анимация стала незаменимым помощником в повествовании игры.

Первоначально в играх использовалась двумерная графика и двумерная перспектива. Написать такую игру мог любой программист, не имеющий диплома дизайнера. Одна расцвет игровой индустрии пришелся на девяностые года, когда графика в играх вышла на новый уровень, перейдя с двухмерности в трехмерные миры. Отныне все в игре было трехмерным, персонажи, фоны и элементы управления. Первой такой игрой была «Kvake», созданная в 1992 году.

Уже к двухтысячным, анимация в играх вышла на новый уровень, реалистичные трехмерные персонажи теперь обыденность. Внутри каждого движущегося объекта имеется скелет, который придаёт движениям персонажа должную реалистичность.

Создание качественных скелетных 3D анимаций сегодня, пожалуй, самая востребованная и обговариваемая для разработчиков задача. Вероятно, поэтому так много игр в 3D, и так мало проектов в стилях пиксель арта или примитивизма, а также «Бродилок» без персонажей в кадре.

Кроме ручной покадровой анимации и захвата движения актера, существуют и интересные процедурные методы симуляции движений: эволюционное моделирование, нейронные сети, task based locomotion. Что интересно, на конференции SIGGRAPH 2016 этим непростым техникам уделяют много внимания.

Получить качественные и разнообразные анимационные клипы – это только

первая часть задачи.

Вторая часть заключается в том, чтобы корректно использовать полученные анимации при управлении персонажем. Для этого сначала нужно решить, как вообще сдвигать персонажа в сцене: на основании данных самой анимации, либо на основании каких-то иных соображений (*например, физики твердого тела*). То есть, либо анимация будет вычисляться исходя из произвольного (*физическо-го*) движения объекта в пространстве, либо само смещение в пространстве будет исходить из записанной анимации, игнорируя иные вмешательства.

У обоих подходов есть достоинства и недостатки. В прежние времена, до массового использования захвата движений, вопрос об этом почти не стоял – персонажи двигались процедурно, на основании каких-то простых принципов, а анимационные клипы просто проигрывались для некоторого соответствия этому движению. Но чем лучше становилась анимация и графика в целом, тем заметнее становилось несоответствие движения ног и смещения персонажа, а также неестественность динамики движения.

Одним из ярких примеров может быть игра «Guild Wars 2» где анимация движений и графика уже достаточно хороши, но вот большой диапазон возможных скоростей и направлений движения персонажа не обеспечен столь же большим набором анимаций, и персонажи либо буксуют на месте, либо проскальзывают вперед как по льду. [13]

На данный момент, технологии создания анимации в игровой индустрии имеют высокую поддержку среди инвесторов. Анимация в играх с каждым годом выходит на новый уровень, вычислительные способности игр растут, а с ними и реализм. Что провоцирует к созданию более мощных процессоров, видеокарт и жестких дисков для ПК, что в свою очередь вносит весомый вклад в развитие экономики. А ведь все это, за 50 лет развилось из простейшей компьютерной игры в пинг-понг, где анимация заняла свое место на долгие годы вперед.

## **Вывод**

Анимация прошла длинный путь и претерпела довольно сильные изменения; обогатилась поджанрами и новыми техниками. Этот рост обусловлен эволюционными процессами человеческого общества, и его нельзя остановить.

На данный момент, анимация широко используется в различных областях культурной жизни общества, в том числе и в кинематографе, телеиндустрии, рекламе и играх.

Развитие анимации в данных областях практически всегда обусловлено развитием в сфере науки и новейшими изобретениями. Анимация тесно связана с научно-техническим прогрессом, а иногда и сами аниматоры выступают в роли изобретателей, как Уолт Дисней, который изобрел «Конвейерную анимацию», а также камеру глубины фона.

Критика анимации в различных сферах была распространена в средствах массовой информации и кино с момента ее создания. Многие проблемы культурной репрезентации, психологические последствия для детей были подняты во-

круг индустрии анимации.

Анимация как искусство и индустрия продолжает процветать с середины 2010–х годов, потому что хорошо сделанные анимационные проекты могут найти аудиторию через границы и во всех секторах.

### **Список использованных источников**

1. Большая российская энциклопедия [Электронный ресурс] Режим доступа : – URL: [https://bigenc.ru/theatre\\_and\\_cinema/text/4226108](https://bigenc.ru/theatre_and_cinema/text/4226108)
2. И. Вано. Рисованный фильм. – М.: Госкиноиздат, 1950. – 84 с.
3. Аниматоры: краткая история обучения профессии [Электронный ресурс] Режим доступа: – URL: <http://biblioteka.teatr-obraz.ru/page/animatory-kratkaya-istoriya-obucheniya-professii-georgiy-borodin>
4. Александр Викторович Ширияев. Автобиография [Электронный ресурс] Режим доступа: – URL: <http://smult.ru/tolko-na-smultru/smult-lichnost-sss/aleksandr-viktorovich-shiryayev-1-1-1.html>
5. Лотман Ю. М. О языке мультипликационных фильмов // Лотман Ю. М. Об искусстве. – СПб.: Искусство – СПб, 1998. – С. 671–674. – 704 с.
6. Александр Раппапорт. Жест и пространство в искусстве мультипликации // Проблема синтеза в художественной культуре / Отв. ред. Б. В. Раушенбах – М.: Наука, 1985. Нестеренко, С. П. Указ. Соч. Том 1, № 14. С 36–40.
7. Анимационное кино в современной образовательной среде [Электронный ресурс] Режим доступа: – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/animatsionnoe-kino-v-sovremennoy-obrazovatelnoy-srede>
8. Волков А.А. Мультипликационный фильм. М.: Знание, 1974. 40 с.
9. Эйзенштейн С.М. Психологические вопросы искусства. М. : Смысл, 2002. 336 с. Пять эссе на темы этики / Пер. с итал. Е. Костюкович. – СПб.: Симпозиум, 2005. – 160 с. – ISBN 5–89091–210–0.
10. CGI графика [Электронный ресурс] Режим доступа: – URL: <https://www.filmsite.org/visualeffects9.html>
11. Что такое VFX, SFX и CGI эффекты [Электронный ресурс] Режим доступа: – URL: <http://video-sam.ru/vfx.html>
12. Анимационная реклама [Электронный ресурс] Режим доступа: – URL: [http://www.top20brands.ru/ru/blog/2018/06/news\\_86.html](http://www.top20brands.ru/ru/blog/2018/06/news_86.html)
13. Скелетная анимация в играх. Обзор техник и ресурсов [Электронный ресурс] Режим доступа: – URL: <https://habr.com/ru/post/304042/>



УДК 7.012:004.92  
Эйваз Н.А., Дереза П.А.

## **РАЗВИТИЕ КОМПЬЮТЕРНОЙ ГРАФИКИ**

### *Актуальность.*

Компьютерная графика (*также машинная графика*) - область деятельности, в которой компьютеры наряду со специальным программным обеспечением используются в качестве инструмента как для создания (*синтеза*) и редактирования изображений, так и для оцифровки визуальной информации, полученной из реального мира, с целью дальнейшей её обработки и хранения. Первые вычислительные машины 40-х годов XX века («ABC», 1942 г., «ЭНИАК», 1946 г., «EDSAC», 1949 г., «МЭСМ», 1950 г.)

### *Анализ последних исследований и публикаций*

Разрабатывались и использовались строго для расчётов и не имели отдельных средств для работы с графикой. Однако уже тогда некоторые энтузиасты пытались использовать ЭВМ первого поколения на электронных лампах для получения и обработки изображений. Программируя память ЭВМ и устройств вывода информации, построенных на основе матрицы электрических ламп, можно было получать простые узоры. Лампы накаливания включались и отключались в определённом порядке, образуя изображения различных фигур

В конце 1940-х и начале 1950-х годов во многих компьютерах стали применяться электронно-лучевые трубки (*ЭЛТ*) в виде осциллографов, или трубок Вильямса, которые использовались как оперативная память. Теоретически, записывая 0 или 1 в определённом порядке в такую память, на экране можно было отобразить определённое изображение, но на практике это не использовалось. В 1952 году британский инженер Александр Дуглас (*Alexander Shafto «Sandy» Douglas*) написал шуточную программу «ОХО»

(*крестики-нолики*) для программируемого компьютера EDSAC (1949 г.), ставшую в истории первой компьютерной игрой. Изображение решётки и ноликов с крестиками строилось путём программирования трубки Вильямса или прорисовывалось на соседнем ЭЛТ.

В 1950-х годах вычислительные возможности компьютеров и графические возможности периферийных устройств не позволяли получить высокую детализацию, но давали возможность осуществить посимвольный вывод изображений на экраны мониторов и типовых принтеров. Изображения строились из алфавитно-цифровых символов (*символьная графика*, позже пришло название *ASCII-графика* и *ASCII-Art*). Принцип прост: раз-

ница в плотности алфавитно-цифровых знаков и неспособность человеческого зрения различать детали с расстояния позволили создавать на компьютере рисунки и псевдографические объекты. Подобные изображения на бумаге создавали машинистки на печатных машинках в конце XIX века.

В 1950 году энтузиаст Бенджамин Лапоски (*Ben Laposky*), математик, художник и чертёжник, начал экспериментировать с экраном осциллографа, строя сложные динамичные фигуры — осцилоны. Танец света создавался сложнейшими настройками на этом электронно-лучевом приборе. Для запечатления изображений применялись высокоскоростная фотография и особые объективы, позже были добавлены пигментированные фильтры, наполнявшие снимки цветом.

В 1951 году в военном компьютере Whirlwind-I (*по-русски «Вихрь», «Ураган»*), встроенном позже в систему SAGE противовоздушной обороны США, впервые был применён монитор как средство отображения визуальной и графической информации.

В 1955 году в лаборатории Массачусетского технологического института (*MIT*) было изобретено световое перо (*Light pen*). Это светочувствительное устройство ввода компьютера. В основе его — стилус, который используется для выбора текста, рисования изображений и взаимодействия с элементами пользовательского интерфейса на экране компьютера или монитора.

Перо хорошо работает только с ЭЛТ(*CRT*)-мониторами, поскольку они сканируют экран попиксельно, что даёт компьютеру способ отслеживать ожидаемое время сканирования электронным лучом и определять положение пера на основе последней метки времени сканирования. На кончике пера находится фотоэлемент, испускающий электронный импульсы и одновременно реагирующий на пиковое свечение, соответствующее моменту прохода электронного луча. Достаточно синхронизировать и сопоставить импульс с положением электронной пушки, чтобы определить, куда именно указывает перо.

Световые перья широко использовались в вычислительных терминалах 1960-х годов. С появлением ЖК (*LCD*)-мониторов в 90-х годах они практически вышли из употребления, так как с экранами этих устройств работа светового пера стала невозможной.

В 1957 году инженер Рассел Кирш (*Russell A. Kirsch*) из Национального бюро стандартов США изобрёл для компьютера SEAC первый сканер и получил на нём первое цифровое изображение - скан-фото своего сына Уолдена (*анг. Walden*).

В 60-е годы XX века начался реальный расцвет компьютерной графики. С приходом новых высокопроизводительных по тем меркам компьютеров на транзисторах с мониторами (*2-е поколение ЭВМ*) и позже на микросхемах (*3-е поколение ЭВМ*) машинная графика стала не только сферой энтузиастов, но серьёзным научно-практическим направлением развития компьютерных технологий. Появились первые суперкомпьютеры (*CDC 6600* и *Cray-1*), позволившие работать не только с быстрыми вычислениями, но и с компьютерной графикой на новом уровне.

В 1960 году инженер-дизайнер Уильям Феттер (*William Fetter*) из авиационной

тельной корпорации Боинг (*англ. Boeing*) впервые ввёл термин «компьютерная графика». Рисуя дизайн кабины пилотов самолёта на рабочем компьютере, он решил таким образом описать в технической документации род своей деятельности. В 1964 г. Уильям Феттер создал на компьютере также проволочную графическую модель человека под названием «человек Боинга», он же «первый человек», использованную позже в телерекламе 70-х годов.

В 1962 году программист Стив Рассел (*Steve Russell*) из МТИ на компьютере DEC PDP-1 разработал отдельную программу с графикой — компьютерную игру «Spacewar!». Создание её заняло около 200 человеко-часов. Игра использовала джойстик и обладала интересной физикой с симпатичной графикой. Однако первой компьютерной игрой, но без графики, можно считать программу Александра Дугласа «ОХО» («*Крестики-нолики*», 1952)

В 1963 году на основе компьютера «TX-2» американский инженер-программист из МТИ, пионер компьютерной графики Айвен Сазерленд (*Ivan Edward Sutherland*) создал программно-аппаратный комплекс Sketchpad[en], позволявший рисовать точки, линии и окружности на трубке световым пером. Поддерживались базовые действия с примитивами: перемещение, копирование и др. По сути, это был первый векторный редактор, ставший прообразом современных САПР (*систем автоматизированного проектирования*), таких как AutoCAD или Компас-3D. Также эту программу можно считать первым графическим интерфейсом, вышедшим за 10 лет до Xerox Alto (1973 г.), раньше появления самого термина. В 1968 г. Айвеном Сазерлендом был создан прообраз первого компьютерного шлема виртуальной реальности, названный «Дамокловым мечом» по аналогии с древнегреческой легендой.

В середине 1960-х гг. появились разработки в промышленных приложениях компьютерной графики. Так, под руководством Т. Мофетта и Н. Тейлора фирма Itek разработала цифровую электронную чертёжную машину (*графопостроитель*).

В 1963 году программист из Bell Labs Эдвард Зейджек (*Edward E. Zajac*) разработал первую компьютерную анимацию — движение спутника вокруг Земли. Анимация демонстрировала теоретический спутник, использовавший гироскопы для поддержки своей ориентации относительно Земли. Вся компьютерная обработка была сделана на компьютерах серий IBM 7090 или 7094 с использованием программы ORBIT.

В последующие годы выходят и другие, более сложные и значимые анимации: «Tesseract» («*Тессеракт*», он же «*Гунеркуб*», 1965 г.) Майкла Нолла из «Bell Labs», «Hummingbird» («*Колибри*», 1967 г.) Чарльза Цури и Джеймса Шаферса, «Кошечка» (1968 г.) Николая Константинова, «Metadata» («*Метаданные*», 1971 г.) Питера Фолдерса и т.д.

В 1964 году выпущен IBM 2250, первый коммерческий графический терминал для мэйнфрейма IBM/360.

В 1964 году компания General Motors совместно с IBM представляет систему автоматизированного проектирования DAC-1.

В 1967 году профессор Дуглас Энгельбарт (*Douglas Carl Engelbart*) конструирует первую компьютерную мышь (*указатель XY-координат*) и показывает её возможности на выставке в Сан-Франциско в 1968 г.

В 1967 году сотрудник IBM Артур Аппель описывает алгоритм удаления невидимых рёбер (*в том числе частично скрытых*), позднее названный лучевым кастингом, отправной точкой современной 3D-графики и фотореализма.

Конструкторская графика используется в работе инженеров-конструкторов, архитекторов, изобретателей. Это обязательный элемент САПР (*систем автоматизации проектирования*). Средствами конструкторской графики можно получать как плоские изображения (*проекции, сечения*), так и пространственные трёхмерные изображения.

Иллюстративная графика - это произвольное рисование и черчение на экране монитора. Простейшие программные средства иллюстративной графики называются графическими редакторами.

Художественная и рекламная графика стала популярной во многом благодаря телевидению. С помощью компьютера создаются рекламные ролики, мультфильмы, компьютерные игры, видеоуроки, видеопрезентации. Графические пакеты для этих целей требуют больших ресурсов компьютера по быстрдействию и памяти. Отличительной особенностью этих графических пакетов является возможность создания реалистических изображений и

движущихся картинок. Получение рисунков трёхмерных объектов, их повороты, приближения, удаления, деформации связано с большим объёмом вычислений. Передача освещённости объекта в зависимости от положения источника света, от расположения теней, от фактуры поверхности, требует расчётов, учитывающих законы оптики.

Пиксель арт - пиксельная графика, важная форма цифрового искусства, создаётся с помощью программного обеспечения для растровой графики, где изображения редактируются на уровне пикселей. В увеличенной части изображения отдельные пиксели отображаются в виде квадратов, и их легко увидеть. В цифровых изображениях пиксель (*или элемент изображения*) - это отдельная точка в растровом изображении. Пиксели размещаются на регулярной двумерной сетке и часто представлены точками или квадратами. Графика в большинстве старых (*или относительно ограниченных*) компьютерных и видеоигр, графические калькуляторные игры и многие игры для мобильных телефонов - в основном пиксельная графика.

Компьютерная анимация — это получение движущихся изображений на экране дисплея. Художник создаёт на экране рисунки начального и конечного положения движущихся объектов; все промежуточные состояния рассчитывает и изображает компьютер, выполняя расчёты, опирающиеся на математическое описание данного вида движения. Такая анимация называется мультипликация по ключевым кадрам. Полученные рисунки, последовательно выводимые на экран с определённой частотой, создают иллюзию движения.

В 1968 году в СССР группой под руководством Н.Н.Константинова создана

компьютерная модель имитации движения кошки. Машина БЭСМ-4, выполняя написанную программу решения дифференциальных уравнений, рисовала мультфильм «Кошечка» - прорыв для своего времени. В том же году компьютерная графика делает существенный прогресс с появлением возможности запоминать изображения и выводить их на компьютерный дисплей - электронно-лучевую трубку. Появляются первые растровые мониторы.

В 70-х годах появляются первые цветные мониторы и цветная графика новый рывок в развитии компьютерной графики. Суперкомпьютеры с цветными дисплеями стали использоваться для создания спецэффектов в кино (*фантастическая эпопея 1977 г. «Звёздные войны» режиссёра Джорджа Лукаса, фантастический ужастик «Чужой» (анг. «Alien») киностудии XX век Фокс и режиссёра Ридли Скотта, позже недооценённый научно-фантастический фильм 1982 года «Трон» (англ. Tron) студии Walt Disney и режиссёра Стивена Лисбергера*). В этот период компьютеры стали ещё более быстродействующими, их научили рисовать 3D-изображения, возникла трёхмерная графика и новое направление визуализации - фрактальная графика. Появились персональные компьютеры с графическими интерфейсами, использующие компьютерную мышь (*Xerox Alto, 1973 г.*).

В 1971 году математик Анри Гуро, в 1972 году Джим Блинн и в 1973 году Буй Туонг Фонг разрабатывают модели затенения, позволяющие графике выйти за рамки плоскости и точно отобразить глубину сцены. Джим Блинн стал новатором в области внедрения карт рельефа, техники моделирования неровных поверхностей, а алгоритм Фонга впоследствии стал основным в современных компьютерных играх.

В 1972 году пионер компьютерной графики Эдвин Катмулл (*Edwin Catmull*) создаёт первое 3D-изображение - проволочную и текстурированную модель собственной левой руки.

В 1975 году французский математик Бенуа Мандельброт (*Benoît B. Mandelbrot*), программируя компьютер модели IBM, строит на нём изображение результатов вычисления комплексной математической формулы (*множество Мандельброта*), и в результате анализа полученных повторявшихся закономерностей даёт красивым изображениям название «фрактал» (*с лат. дробный, разбитый*). Возникает фрактальная геометрия и новое перспективное направление в компьютерной графике - фрактальная графика.

В конце 1970-х годов, с появлением персональных компьютеров 4-го поколения - на микропроцессорах, графика с промышленных систем переходит на рабочие места и в дома простых пользователей. Зарождается индустрия видеоигр и компьютерных игр. Первым массовым персональным компьютером с цветной графикой стал ПК Apple II (*1977 г.*), позже Apple Macintosh (*1984 г.*)

В 1980-х годах, с развитием видеосистемы персональных компьютеров IBM PC (*1981 г.*) графика становится более детализированной и цветопередающей (*повышается разрешение изображений и расширяется цветовая палитра*). Появляются первые видеостандарты MDA, CGA, EGA, VGA, SVGA. Разработаны первые стандарты файловых графических форматов, например GIF (*1987*), воз-

никает графическое моделирование.

Цель исследования.

Изучить развитие компьютерной графики.

Результаты исследования.

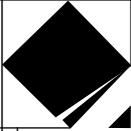
Компьютерная графика (*также машинная графика*) -область деятельности, в которой компьютеры наряду со специальным программным обеспечением используются в качестве инструмента как для создания (*синтеза*) и редактирования изображений, так и для оцифровки визуальной информации, полученной из реального мира, с целью

## **Вывод**

Первоначально программисты научились получать рисунки в режиме символьной печати. На бумажных листах с помощью символов (*звёздочек, точек, крестиков, букв и др.*) получались рисунки, напоминающие мозаику. Так печатались графики функций, изображения течений жидкостей и газов, изображения электрических и магнитных полей т.д. С помощью символьной печати программисты умудрялись получать даже художественные изображения. В редком компьютерном центре стены не украшались распечатками с портретами Эйнштейна, репродукциями Джоконды и другой «машинной живописью». Затем появились специальные устройства для графического вывода на бумагу - графопостроители (*плоттеры*). С помощью такого устройства на лист бумаги чернильным пером наносятся графические изображения: графики, диаграммы, технические чертежи и прочее. Но настоящая революция в компьютерной графике произошла с появлением графических дисплеев. На экране графического дисплея стало возможным получать рисунки, чертежи в таком же виде, как на бумаге с помощью карандашей, красок, чертёжных инструментов.

## **Список использованных источников**

1. [Электронный ресурс] Режим доступа [https://ru.wikipedia.org/wiki/Компьютерная\\_графика](https://ru.wikipedia.org/wiki/Компьютерная_графика)
2. [Электронный ресурс] Режим доступа [https://vsetreningi.ru/schools/kompjuternaya\\_grafika/](https://vsetreningi.ru/schools/kompjuternaya_grafika/)
3. [Электронный ресурс] Режим доступа <http://www.inggu.ru/upload/lecturesA2-pdf>



УДК 7.03

Яковлев И.Ю., Гринько В.В.

## **ФИРМЕННЫЙ СТИЛЬ**

### ***Актуальность выбранной темы***

В любой сфере деятельности существует огромное количество компаний, каждая из которых ищет способ выделиться среди остальных. Большинство таких предприятий пестрит яркими картинками, громкими лозунгами и специальными предложениями, но в результате выглядит однотипно и скучно. Только немногие производители добиваются того, что их логотип становится узнаваемым во всем мире, и все благодаря хорошо проработанному фирменному стилю.

Актуальность данной темы обусловлена тем, что наличие фирменного стиля как основы корпоративной идентичности является неотъемлемым атрибутом любой успешной современной организации. Фирменный стиль отвечает не только за то, чтобы привлечь внимание новых потребителей, но и является, в прямом смысле этого слова, «лицом» компании.

### ***Проблема исследования***

Фирменный стиль является очень важной частью любой компании, заведения, торговой сети или марки. Он отвечает за то, как товар или услуги воспримутся на рынке и запомнятся. Фраза «не судите книгу по обложке» не имеет значения в случае фирменного стиля, так как судить будут именно по обложке, да и речь идет вовсе не о книге. Я принялся за разработку фирменного стиля для кофейни-пекарни «Бодрость» и мне необходимо достичь баланса цвета и формы, чтобы человеку приятно было пользоваться услугами и покупать товары, представленные заведением.

### ***Цель исследования***

Создание фирменного стиля кофейни-пекарни «Бодрость», чтобы привлечь новую аудиторию и обратить внимание на товары. Создать сбалансированную, привлекательную обложку для заведения. Объединить в одно целое название, цель заведения, интерьер и цвет, а также обеспечить положительные впечатления и эмоции у гостей.

### ***Задачи исследования***

- дать понятие фирменного стиля
- изучить историю фирменного стиля
- разработать фирменный стиль кофейни-пекарни «Бодрость»

### ***Теоретическая и практическая значимость***

Теоретическая значимость проведенного исследования заключается в том, что полученные результаты могут быть применимы для упрощения

разработки фирменного стиля для заведений общественного питания, выявления плюсов и минусов создания проекта, а также выявление и использование маркетинговых ходов для привлечения внимания общественности.

Практическая значимость заключается в использовании полученных знаний и навыков в создании самого проекта.

### **Вывод**

Под фирменным стилем понимают набор цветовых, графических, словесных и прочих постоянных элементов, обеспечивающих визуальное и смысловое единство товаров (*услуг*), всей исходящей от фирмы информации, ее внутреннего и внешнего оформления. Использование фирменного стиля предполагает единый подход к оформлению, цветовым сочетаниям, образам в рекламе, деловых бумагах, технической и деловой документации, упаковке продукции и др.

Центральным элементом фирменного стиля является товарный знак (*торговая марка, знак обслуживания*). Он представляет собой зарегистрированное в установленном порядке изобразительное, словесное, объемное, звуковое обозначение или их комбинацию, которое используется владельцем товарного знака для идентификации своих товаров. Кроме того, товарный знак выполняет вторую важную функцию — защищает товар от недобросовестной конкуренции и устанавливает юридический приоритет пользователя товарной марки.

Постоянные элементы фирменного стиля экономят время потребителя, упрощают его для него процесс совершения покупки, или потребления услуг и вызывают положительные эмоции, ассоциирующиеся с именем и образом предприятия. Целью дизайнера является создание визуальной и эстетической целостности фирменного стиля, для повышения качества обслуживания и формирования интереса у потребителей.

### **Список использованных источников**

1. [Электронный ресурс] Режим доступа [https://ru.wikipedia.org/wiki/Компьютерная\\_графика](https://ru.wikipedia.org/wiki/Компьютерная_графика)
2. [Электронный ресурс] Режим доступа [https://vsetreningi.ru/schools/kompjuternaya\\_grafika/](https://vsetreningi.ru/schools/kompjuternaya_grafika/)
3. [Электронный ресурс] Режим доступа <http://www.inggu.ru/upload/lecturesA2-pdf>

## СВЕДЕНИЯ ОБ АВТОРАХ

### *Преподаватели*

1. Трошкин А.В. – кандидат педагогических наук, доцент, заведующий кафедрой дизайна и арт-менеджмента ДонНУ
2. Петрушкин Ю.Ф. – заслуженный художник Украины, доцент кафедры дизайна и арт-менеджмента ДонНУ
3. Тышкевич Г.А. – народный художник Украины, профессор кафедры дизайна и арт-менеджмента ДонНУ
4. Мальцева Д.М. – кандидат педагогических наук, доцент кафедры дизайна и арт-менеджмента ДонНУ
5. Гринько В.В. – старший преподаватель кафедры дизайна и арт-менеджмента
7. Трошкина Ю.Ю. – кандидат педагогических наук, доцент, кафедры дизайна и арт-менеджмента
8. Гурова Н.А. – старший преподаватель кафедры дизайна и арт-менеджмента
9. Данильян Л.В. – старший преподаватель кафедры дизайна и арт-менеджмента
10. Испанова Н.В. – старший преподаватель кафедры дизайна и арт-менеджмента

*Студенты*

1. Апрышко К.А.
2. Бычкова В.Г
3. Гришилова А.А
4. Дудченко Е.В
5. Иванец В.Р
6. Иванова Д.Е
7. Кроть В.А
8. Карпухина Е.В
9. Лысенко А.А
10. Малиновская С.В
11. Марчук М.А
12. Попов М.И
13. Попов М.И
14. Разумова О.О
15. Саприкина П.А
16. Саприкина П.А
17. Саприкина П.А
18. Саприкина П.А
19. Тюркеджи Е.В
20. Фастовец Ю.В
21. Чертушкин Ф.В
22. Чучко Р.А
23. Эйваз Н.А
24. Яковлев И.Ю

**ВЕСТНИК ДИЗАЙНЕРСКОГО ОБРАЗОВАНИЯ**  
материалы XII научно-практической интернет-конференции  
«Формирование целостной готовности будущих  
дизайнеров к профессиональной деятельности».

Творческие достижения студентов  
по специальности «Дизайн»

*Редактор*  
Трошкин А.В.

*Дизайн*  
Гринько В.В.

Подписано в печать 2021 г. Формат 60x84 1/16  
Печать лазерная Заказ № Тир. 20 шт